

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA

FACULTAD DE ARTES

SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA

***TESIS: LA REDENCIÓN DE UN ESPÍRITU TRISTE: STORYBOARD COMO GUION
DRAMÁTICO Y DE PRODUCCIÓN ESCÉNICA***

POR:

BÁRBARA JUÁREZ JÁQUEZ

TESIS PRESENTADA COMO REQUISITO PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRA EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

CHIHUAHUA, CHIH., MÉXICO

MAYO DE 2026

***LA REDENCIÓN DE UN EPÍRITU TRISTE: STORYBOARD COMO GUION
DRAMÁTICO Y DE PRODUCCIÓN ESCÉNICA***

POR:

BARBARA JUÁREZ JÁQUEZ

**TESIS EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA PRESENTADA COMO REQUISITO PARA OBTENER
EL GRADO DE**

MAESTRA EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

DIRECTOR DEL PROYECTO: DRA. ROSA MARÍA SÁENZ FIERRO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
RESUMEN	5
PALABRAS CLAVE	5
ABSTRACT	5
OBJETIVO GENERAL	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
JUSTIFICACIÓN: LA REDENCIÓN DE UN ESPÍRITU TRISTE	6
MOTIVACIONES: LA COMPLEJIDAD DEL PORQUÉ	7
MARCO TEÓRICO Y ANTECEDENTES	8
REVISANDO MIS INFLUENCIAS	8
“¿POR QUÉ NO CREAR UN CÓMIC?”	14
COMPRENDIENDO LOS ORÍGENES DEL MUNDO LITERARIO DE JAPÓN.	17
LA IMAGEN COMO RELATO	20
<i>Storyboard</i>	20
<i>El manga</i>	21
<i>El emakimono</i>	22
<i>Etoki</i>	22
PARALELISMOS NARRATIVOS Y REFERENTES CREATIVOS	23
EL AUTOCONOCIMIENTO A TRAVÉS DEL CONFLICTO	23
<i>Hellblade: el dolor como rito de redención</i>	23
<i>Titanic: la rebelión contra el destino impuesto</i>	24
<i>Silent Hill: el monstruo interior</i>	24
<i>Memorias de un caracol: la cárcel del miedo cotidiano</i>	25
<i>El equilibrio como redención</i>	25
PROCESO CREATIVO DEL PROYECTO	26
GÉNESIS DEL TRAZO: ANECDOTARIO DEL PROCESO	26
<i>Primeros bocetos: espíritus del bosque</i>	26
<i>Primeros bocetos: la mujer</i>	28
<i>Primeros bocetos: el demonio de las almas tristes</i>	28
<i>Storyboard: los primeros intentos</i>	29
<i>El dilema</i>	29
SOBRE EL COLOR	30
SIMBOLOGÍA DEL ROJO Y EL AZUL	31
DE LA IDEA A LA DRAMATURGIA	34
PROCESO DE ANÁLISIS DE TEXTO	37
TABLA 1	38
TABLA 2	40
MODELO ACTANCIAL PARA EL ANÁLISIS DE LA REDENCIÓN DE UN ESPÍRITU TRISTE	40
<i>Esquema del modelo actancial de Anne Ubersfeld para el texto dramático</i>	42
<i>Modelo de Anne Ubersfeld aplicado al texto</i>	42

<i>Explicación de las funciones actanciales</i>	42
TABLA 3.....	44
<i>Fabula, tema, tesis y conflicto</i>	44
<i>Análisis de los personajes</i>	46
REFLEXIONES FINALES DEL PROCESO	47
ENTRE EL MIEDO Y LA REDENCIÓN: UN VIAJE HACIA LA TRANSFORMACIÓN INTERIOR.....	47
EL ARTE COMO ESPEJO: ENTRE LA DUDA, LA FORMA Y LA REVELACIÓN	49
EL INICIO.....	52
MEMORIA.....	53
UN PARÉNTESIS SOBRE EL PROCESO	55
EL CIERRE	57
REFLEXIÓN FINAL	59
ANEXOS	60
REGISTRO DEL PROCESO CREATIVO	60
STORYBOARD ORIGINAL DEL PROYECTO:.....	60
LIBRO: VERSIÓN FINAL PARA IMPRENTA:.....	60
PORTADA Y CONTRAPORTADA DEL LIBRO:	61
BIBLIOGRAFÍA	62

Introducción

Resumen

La redención de un espíritu triste es, ante todo, una exploración introspectiva sustentada en las memorias de su autora, estableciendo con ello un diálogo continuo entre la producción del objeto artístico y el pasado familiar que la antecede. El presente escrito se enfoca en analizar, desde distintas aristas, la tesis, el tema y el conflicto que impulsan a la historia y a sus personajes, dentro de una propuesta artística que se concreta en el desarrollo artesanal de un *storyboard* como herramienta metodológica para integrar texto, trazo y color en una dramaturgia visual unificada. Asimismo, el uso del modelo actancial permite evidenciar que la obra opera como un proceso identitario, en el que la memoria afectiva, la intuición y los ecos familiares se encuentran en la construcción de una ficción que revela la cosmovisión de su autora, incorporando durante el proceso creativo elementos del imaginario japonés, en particular su tradición animista y sus estéticas narrativas, para configurar un lenguaje metafórico que representa la evolución y el autodescubrimiento de la protagonista.

Palabras clave: dibujo artesanal, guion dramático, imaginario japonés, análisis actancial, *storyboard*.

Abstract

The *Redemption of a Sad Spirit* is, above all, an introspective exploration grounded in the author's memories, establishing a continuous dialogue between the creation of the artwork and the family history that precedes it. This essay focuses on analyzing, from various perspectives, the thesis, theme, and conflict that drive the story and its characters, within an artistic proposal that takes shape in the handcrafted development of a storyboard as a methodological tool for integrating text, line, and color into a unified visual dramaturgy. Furthermore, the use of the actantial model reveals that the work operates as an identity process, in which affective memory, intuition, and familial echoes converge in the construction

of a fiction that reveals the author's worldview. During the creative process, she incorporates elements of Japanese imagery, particularly its animistic tradition and narrative aesthetics, to configure a metaphorical language that represents the protagonist's evolution and self-discovery.

Keywords: handcrafted drawing, dramatic script, Japanese imaginary, actantial analysis, storyboard.

Objetivo general

Elaborar una propuesta artística que incorpore de forma orgánica y coherente la producción artesanal del dibujo secuencial (*storyboard*) y el texto dramático.

Objetivos específicos

Utilizar el trabajo artesanal en la creación del objeto artístico como eje principal del proceso creativo y de análisis.

Entender desde la ficción cómo nuestro contexto ejerce voluntad en el desarrollo del proceso artístico.

Considerar el rol del arte como herramienta de autoconocimiento.

Justificación: la redención de un espíritu triste

El texto que a continuación se presenta no solo establece un informe técnico de las acciones realizadas para ejecutar un proyecto; representa, ante todo, el descubrimiento de un proceso personal donde el anclaje familiar se convierte en el sostén de la razón creativa. Más que una bitácora de trabajo, este escrito expone la memoria afectiva y la creación artística como engranes de un mismo eje, una relación en la que el arte actúa como puente entre lo heredado y lo imaginado.

La necesidad de contar “algo” evoluciona en ese impulso narrativo que habita en toda búsqueda expresiva; es el punto de partida de una historia que promueve el autorreconocimiento a través de la ficción. Lo que en un inicio parecía un libro de dibujos secuenciados terminó convirtiéndose en un reflejo de aprendizajes adquiridos y reinterpretados con un propósito artístico.

Situada en un bosque imaginario del Japón antiguo, *La redención de un espíritu triste* encuentra en la cosmovisión sobrenatural de los dioses (kami), demonios y espíritus (yūrei) un espejo de la condición humana. La cual no limita su búsqueda únicamente a la ambientación cultural; más bien, se convierte en una herramienta narrativa que ilustra las ataduras simbólicas que han minado la confianza de la protagonista. En este universo, el vacío, el silencio y la curación se entrelazan con valores como la espiritualidad, la intuición y la autopercepción, otorgando a la historia un sentido humanista que trasciende lo cultural. En este sentido, *La redención de un espíritu triste* no presenta una narrativa sobre la pérdida, más bien, sobre la transformación. A través de la tragedia, el personaje descubre que la fortaleza no reside en la negación del dolor, sino en la aceptación del mismo. En última instancia, *la redención de un espíritu triste* se justifica como una declaración personal: el arte entendido como memoria viva, el relato como herencia y la creación como un acto de manifestación. Este proyecto aporta una visión sobre la identidad, la sanación y la relación entre tradición, sensibilidad y creación artística.

Motivaciones: la complejidad del porqué

En un inicio, el porqué carecía de respuesta; el origen fue solo estímulo, el hacer solo el impulso. De dónde nace el empuje y qué lo genera son respuestas que no se responden a la primera y tampoco a la segunda; solo yacen vivas, laten porque necesitan respirar y padecer para encontrar con el tiempo un ápice de verdad. A este punto, el proyecto ha concluido su proceso; sin embargo, ahora entiendo la razón del porqué. La chispa nace de la duda y la

lejanía. Nace del entenderme, del conocerme y reconocermme. Nace de buscarme en una disciplina llamada teatro. De encontrar mi identidad en un núcleo llamado familia, de un palpar llamado padres. De una libertad llamada independencia. De un desprendimiento, de una revalorización de mi ser, de mi entorno, lo que quiero, conservo y desecho. Nace del latido original, aquel que de niña me hizo soñar. Nace de la tradición de contar historias e imaginar leyendas, de la fluidez de una pincelada y el ritmo espontáneo de una melodía. Nace del tiempo y la espera. Se gesta en el encuentro y acontece en la fe de un posible imaginario, aquel que apenas comienza a trazar las bases de un camino que ya se transitó.

Marco teórico y antecedentes

Revisando mis influencias

En ocasiones resulta difícil hablar de un proyecto artístico sin considerar las experiencias cotidianas que determinaron sus puntos de inflexión. Podría afirmar que ciertas películas moldearon mi percepción estética; tal vez sería justo decir que algunos textos dejaron su huella, al igual que determinadas canciones o documentales. Sin embargo, toda afirmación de este tipo corre el riesgo de reducir el entramado de influencias a una lista parcial, incompleta, casi anecdótica. Recordando las palabras de Raymond Carver sobre el peso de la influencia en su ensayo *Fuegos*, el autor comienza señalando que “las influencias son fuerzas, circunstancias, personalidades, irresistibles como la marea” (Carver, 1982, pág. 10). Y añade: “No puedo hablar de los libros o escritores que han influido en mí... Sería tan inexacto decir que todo lo que he leído me ha influido, como decir que ningún escritor lo ha hecho” (Carver, 1982). Más adelante, Carver confiesa algo que resuena profundamente con el sentido de este apartado:

Debo decir que la influencia más importante en mi vida, y en mi literatura, directa e indirectamente, ha sido la de mis dos hijos. Nacieron antes de que cumpliera veinte años, y desde el principio hasta el final de nuestra convivencia bajo el mismo techo, no

hubo una sola zona en mi vida en la que no estuviera presente su influencia pesada y, muchas veces, perniciosa (Carver, 1982, pág. 12).

Hablar de influencias, entonces, es internarse en la historia y en la biografía; es indagar en los factores que despiertan el interés, la empatía o el rechazo hacia algo. Es reconocer los motivos que generan y sostienen los rituales de un proceso creativo, tan singular y personal, que termina por construir, a lo largo del tiempo, un lenguaje propio: el del artista en relación con su experiencia de vida. Comenzaré rememorando algunos dichos que desde mi infancia han permanecido como mantra y recuerdo, como visión y percepción, como pregunta y definición, como ancla y legado. Doy paso desde este lugar como una forma de establecer las bases que marcaron el real atavismo que se respira en el proyecto al que hace referencia todo el documento. En este contexto, comparto una de las frases más frecuentes en el argot de mi entorno familiar, y que frecuentemente escuchaba decir a mi padre al declarar una afirmación de vida: "El peor error de los clérigos fue otorgarles alas a los ángeles, al cielo se llega con las manos". Desde su encuentro con *El retorno de los brujos* de Jacques Bergier y Louis Pauwels, mi padre ha utilizado dicha aseveración como prédica y estandarte de su vida. De algún modo, pienso que tal afirmación es, en cierta manera, la razón que mueve el ímpetu de su día a día. El clavo que acuña la dirección de su libre albedrío. Y yo, como la hija menor, me he visto sometida a tal filosofía, no desde una postura impositiva, sino desde la libertad. La libertad de pensamiento, en un entorno familiar que siempre estuvo subordinado al ritual de los deberes hogareños. Deberes que, en consonancia con el tiempo, se incrustaron en la práctica y el hábito del "quehacer" como una forma de meditación inconsciente. En cierto modo, pienso que, sin haber sido un propósito consciente, mi infancia estuvo guiada por el aprecio hacia lo cotidiano como espacio de sabiduría y recreación. En los gestos más simples encontraba una forma de aprendizaje, una manera de habitar el mundo con curiosidad y asombro. A este respecto, resulta oportuna una reflexión del maestro Gabriel Benítez, quien, parafraseando una

enseñanza atribuida al maestro zen Dōgen, señala: “No busques la iluminación en un lugar lejano; está en barrer el piso y lavar los platos” (Dōgen, citado en Benítez, 2021). Benítez amplía esta idea al señalar que no se trata de perseguir experiencias extraordinarias, sino de descubrir lo extraordinario en lo cotidiano. Tal vez, dice, en el acto más sencillo de preparar una comida o tender una mano a alguien, pueda revelarse algo valioso. El mundo no necesita ser espectacular para ofrecernos enseñanzas profundas; basta con aprender a mirar mejor.

Mi padre, mi madre, siempre desconfiaron de aquellos que vendían en el discurso de una buena plática la *espectacularidad de sus certezas*. Desconfiaban de esas frases absolutas carentes de misterio; en el fondo, intuían en su palabrería revolucionaria una falta de coherencia en relación con la pulcritud de sus manos que revelaban el escaso contacto con el mundo real, el mundo de lo cotidiano, el mundo donde los ángeles no tienen alas. Siempre fiel a su intuición, siempre fiel al poder de la creatividad; yo, al igual que mis hermanos en sus diferentes tonalidades, respiramos esas enseñanzas vividas. En mi padre, el gusto por la ciencia lo hizo escapar del contexto religioso que lo educaba. En la alquimia, la posibilidad del milagro lo llevó a comprender que algunas respuestas no están frente a los ojos, sino en el misterio de lo no comprensible. En el arte, la inspiración le otorgó confianza. En el psicoanálisis, se entendió a sí mismo. Con la historia, dejó de creer en muchas cosas y en el deporte conoció a sus hijos. Mi madre, siempre capaz, siempre el soporte impoluto de muchas batallas. Proverbios como “el trabajo no crea buena sangre”, “el futuro proyecta su sombra por anticipado”, “los libros dan el conocimiento, pero la gente la sabiduría” y “la muerte no se parece, se asemeja” me acompañaron en mi niñez y me acompañan ahora. Crecí bajo esa formación; algunas veces estuve de acuerdo y otras no; en algunas otras creí en ellas tanto como dudé de ellas. Conforme iba creciendo, me preguntaba qué tan válidas eran a mis 25 años, a mis 30 o al cumplir 40. Con el tiempo y frente a la gestación de un acontecimiento creativo, descubrí en las acciones de mis personajes la carga familiar que los construyó. Y

ahora, después de haber concluido la parte artística, es que lo comprendo. En mi adolescencia recuerdo haber escuchado: "La soledad le da tiempo al diablo"; recuerdo que la elección de palabras movió mi mundo, pero también recuerdo que, a pesar de haberse incrustado en mí, no las comprendí realmente, al menos no en ese momento, no hasta que el tiempo hizo su labor de conciencia. No, hasta que los conflictos de un personaje en proceso me obligaron a escuchar. En la historia del proyecto, la mujer en duelo se percibe a sí misma. Sus pensamientos acaparan la atención de su mente y esta se enfoca en todo aquello que no puede ni podrá hacer. La profunda sensación de soledad la seduce. En la ficción, la heroína tiene que superar un vacío de costumbres emocionales que evaporan un nuevo inicio. En mi interior, el eco de las palabras: soledad, tiempo y diablo. Sobre el papel, la soledad sintiéndose agotada por un tiempo que no acaba. En el proyecto, un personaje sometido a las preguntas de un diablo engolosinado en el tiempo y el vacío. Es de esta manera como ciertos acontecimientos tan cotidianos se vuelven extraordinarios al manifestar la vibración de su potencial creativo en la necesidad de pronunciar un discurso. De acuerdo con la idea marxista del arte como trabajo humano, un acontecimiento surgido en la esfera de lo humano es acontecimiento porque trasciende el estado "normal" del hombre en un momento particular. Recordando a Jorge Dubatti, en sus ensayos y conferencias sobre la filosofía del convivio, el acontecimiento teatral es "algo que existe mientras acontece, después, se evapora", es "una de las tradiciones más antiguas de la humanidad" (Dubatti, 2011). Desde la particularidad de mi mundo puedo decir que en la extraordinaria cotidianeidad de la rutina fue que me topé con acontecimientos icónicos que marcaron la cosmovisión de mi vida y que es ahora, en la encarnación del proyecto, que me doy cuenta de su palpable influencia. En la soledad, la protagonista padece el pasado de sus costumbres, de sus tradiciones, de visiones transferidas. Ello se convierte en voces. Dichas voces se conflictúan cuando se ven amenazadas por el surgimiento de una nueva esperanza. Pero en la pesadez de la soledad, el diablo se manifiesta, habla e intenta encauzar el accionar de la mujer, llevarlo por el camino conocido,

porque es fácil, no requiere cambios, esfuerzo. La tristeza le impide ver, reconocerse más allá del miedo, pero un latido interno también clama por manifestar su sentir. Ahí el conflicto camina por los extremos de la balanza. En el andar, en el padecer, en el esfuerzo, otra sentencia arraigada en mi mente de artista-hija se revela: *gratificación instantánea*. Una nueva generación de jóvenes y adultos llegaba al gimnasio de mis papás, todos con un mismo fin, resultados en poco tiempo. “*El mundo está cambiando*”, aseveró mi padre y secundó mi madre. El antagonista de mi historia es, por decirlo de algún modo, la posibilidad de la evasión, un atajo a la felicidad, una gratificación instantánea. Es un vendedor de alegrías que enmascara su voz y su sonrisa en pro de una satisfacción inmediata. En su tristeza, manipula el dolor de otros para sentirse menos oscuro. Es la libertad sin voz, es la esperanza dormida, es el camino cerrado y las trabas autoimpuestas. Mientras el demonio seduce a su víctima hacia un estado de decadencia, el difunto mantiene una enorme influencia en el “latido” de su esposa. No está presente, pero sus acciones resuenan. En la ficción, las influencias de mi padre y de mi madre están presentes, no de forma anecdótica, sino a través de las prácticas rutinarias adquiridas y el recuerdo satisfactorio por llevarlas a cabo. Su voz, mi voz, habla a través de las huellas que el tiempo no evaporó. Para salir de su entorno oscuro, la mujer debe esforzarse, debe padecer, debe hundirse en la oscuridad y reconocer que también en su naturaleza existe la dulzura de dejarse caer. Es necesario que se enfrente a esos dos aspectos, lo bueno, lo malo y sus matices, para así conocer con cuál de ellos se identifica. Cuál es su verdadera naturaleza. Casi al final de la ficción, La Mujer se siente agotada, lista para no luchar. Casi al final, ella siente que no tiene opción, piensa que su única alternativa es sucumbir ante sus propios pensamientos negativos. Morir en brazos de sus propios verdugos emocionales. Pero, como se ha expuesto en varias partes del texto, las huellas vibran, salen a la luz cuando se las escucha. Es la resiliencia tratando de ser útil y plausible. Previo a que el demonio se presente en la trama, la mujer expone la conducta de su ahora difunto esposo, describe su conexión con el bosque y se da a entender lo que implicaba para él, la libertad de vivir en un entorno exento de

exigencias sociales, culturales y tradicionales. Aunque no se menciona, se intuye el esfuerzo manual que implicaba esa vida: trabajar en el campo, en este caso un bosque, y de nuevo recuerdo que "al cielo se llega con las manos". Como alguien que ha procurado la escucha de la intuición como elemento de observación en la percepción del entorno, mi padre siempre estuvo pendiente de que ese valor no se diluyera en la sabiduría que da el sentirse adulto. "A veces, en el aire se perciben cosas", decía. Ante ello, confieso que el 90% de mis decisiones en el proceso creativo estuvieron marcadas por la intuición. Mucho de este arraigo es creencia, tradición y formación. Es vivencia experimentada, anquilosada con metáforas, fábula y ficción. El viaje del héroe es al mismo tiempo mi llamado a la aventura, a la confrontación y la superación de la prueba. En diferentes realidades: personaje ficticio y la realidad del artista, las protagonistas (yo/ella) combaten sus propios demonios, desafían sus limitantes y descubren nuevas formas de afrontar el camino. Es precisamente en la búsqueda por encontrarme que surge el hallazgo del arte como pregunta. Hablar de mis influencias es hablar de mi formación. La iluminación de acontecimientos que provocan una cierta incomodidad creativa que necesita respirar. La voz de mis padres se encuentra en los sucesos de la historia, no como diálogos, sino en la resiliencia de la protagonista. Todo sucede en la intimidad de una despedida funeraria. Un adiós profundamente personal. Sin costumbres religiosas, sin abrazos, llanto, ni pésames. Es tan solo una mujer hablando en silencio. Quizás soy yo, en el fondo de un bosque, contemplando mi presente en el imaginario de un bosque japonés. Mediante las palabras de la ficción, medito sobre la muerte como duelo, reflexión y transformación. Lo hago a través de mi personaje. Soy reflejo de los deseos de mis padres cuando la mujer decide guardar en secreto el fallecimiento de su marido. En la vida real, tal vez eso sea un gesto de mala educación. Para mi padre y madre es asunto de libertad; para la mujer, asunto de autonomía. Es transgredir las leyes de lo correcto en función del respeto a la voluntad del difunto y de los ojos que lo lloran. En el aire, mientras tanto, se perciben cosas, una atmósfera densa, pesada. Es la manifestación del miedo hacia un futuro imaginario. Son los consejos

transformados en alerta. Soy yo desde la hoja en blanco, advirtiéndole que *algo* se acerca. ¡Acecha! Quizás sea el futuro proyectando su sombra por anticipado.

“¿Por qué no crear un cómic?”

“¿Por qué no crear un cómic?” Esta pregunta me fue planteada durante el noveno Coloquio de la Maestría en Producción Artística y tal cuestionamiento hizo eco. Tanto el cómic como el *storyboard* comparten un mismo principio: narrar una historia mediante una secuencia de imágenes. Sin embargo, para los fines de este proyecto, el cómic no resultaba del todo pertinente, pues su estilo de representación visual no responde en su totalidad a las necesidades estéticas de mi propuesta de texto dramático. Aun así, no descarto las posibilidades creativas que dicho medio podría haber ofrecido para esclarecer algunas de las inquietudes disciplinares surgidas durante el proceso. En este sentido, al tratarse de un pariente cercano del *storyboard*, considero pertinente reflexionar sobre la relación entre el cómic y la dramaturgia contemporánea, con el propósito de ampliar la comprensión de lo que implica narrar a través de imágenes. En el artículo *El cómic: una dramaturgia mestiza* de Carles Batlle (Batlle, 2013), se aborda el tema desde la pregunta: ¿Qué es la dramaturgia? ¿Y qué sucede con la dramaturgia cuando el teatro se ve tentado a expulsar el drama de su esfera? En su artículo, Batlle inicia la exposición del tema con una reflexión sobre la síntesis escrita por Joseph Danan (profesor y dramaturgo) acerca de la dramaturgia, en la que deja entrever que esta pertenece únicamente al arte de la composición de obras de teatro. Para Batlle, esta definición resulta hoy un tanto restrictiva y limitante, pues las nuevas tendencias tienden a nivelar las jerarquías entre los lenguajes escénicos. Si a la definición de dramaturgia se le agrega la idea de que su función también es la de trasladar a la escena las obras de teatro, entonces la noción de textocentrismo pasa a un estado de evaporación que abre la puerta a la inclusión de nuevos conceptos que componen la dramaturgia. Desde hace ya varias décadas, el texto dramático se ha destacado por estar destinado a la puesta en escena, limitando sus

posibilidades creativas. Batlle retoma la *Poética* de Aristóteles para recordarnos la “receta” de una buena tragedia o comedia como parte de los usos y costumbres en la escritura de un texto dramático y concentra su definición con una frase poderosa: “Homero imita ‘mientras narra’; en cambio, Sófocles lo hace ‘mientras representa’; por lo tanto, el texto para Aristóteles sirve a la representación” (Batlle, 2013, pág. 17)

Pero, ¿qué sucede cuando el texto dramático no tuvo la oportunidad de llevarse a escena? ¿Cuál es su objetivo ahora? ¿De qué manera se expone si no es por medio de una representación? Quizás la clave esté en lo que plantea Batlle (2013), al sugerir un cambio de enfoque: dejar de hablar del texto para dirigir la atención hacia la lectura.

La lectura, entendida como experiencia, abarca mucho más que la verificación de la correcta aplicación de los elementos aristotélicos en un texto. En ella intervienen la imaginación, la percepción sensorial y el estado creativo del lector. Desde esta perspectiva, Batlle señala que, independientemente del género, ya sea novela, cuento, fábula o ensayo, cada acto de lectura activa en la mente una suerte de proyección teatral de carácter virtual. Cuando esta lógica se traslada al ámbito del *storyboard*, cuyo propósito es orientar una producción fílmica, dicha proyección de imágenes se convierte en una guía creativa y técnica que media entre la idea y su realización visual. De este modo, la capacidad de imaginar y proyectar imágenes durante la lectura se aproxima a la concepción contemporánea de la dramaturgia: no como un producto cerrado, sino como un proceso de tránsito entre lo escrito y lo escénico. En este sentido, Batlle (2013) sostiene que la dramaturgia, además de ser una forma de composición de la obra, implica necesariamente un desplazamiento del texto hacia la escena, real o potencial, que forma parte intrínseca del acto de escritura. En consonancia con esta transformación, el autor advierte que el drama ha dejado de ocupar una posición jerárquica central en la configuración del espectáculo teatral, dado que la textualidad ha perdido su primacía como punto de partida. Entonces, ¿hasta qué punto la dramaturgia se restringe a

ser únicamente un texto destinado a la representación? ¿En qué medida las imágenes ofrecen solo una narrativa visual? ¿Y qué ocurre con la percepción cuando se establecen vínculos de colaboración entre las artes? En este sentido, cabe preguntarse también qué sucede con la dramaturgia cuando se acompaña de imágenes. Como se mencionó en la sección anterior, narrar no se limita simplemente a contar: el acto de relatar algo implica, de manera natural e inconsciente, imaginar y recrear lo que se escucha o se lee. Desde esta perspectiva, la dramaturgia y la imagen comparten una misma raíz: ambas se sostienen en la capacidad humana de proyectar, visualizar y dar forma a una acción. Regresando al concepto de la dramaturgia en relación con la imagen, resulta pertinente revisar algunos lineamientos sobre su conexión con el teatro y la puesta en escena. Al profundizar nuevamente en el artículo de Batlle, encontramos la definición de Yves Lavandier, crítico y escritor francés, quien señala:

La dramaturgia consiste en la imitación y representación de una acción humana; esta imitación puede manifestarse en el teatro, en la ópera, en el cine, en la televisión, donde la acción es tanto visual como auditiva, en la radio, donde solo se percibe auditivamente, y, en menor medida, en el cómic, donde la acción es visual, pero también se requiere lectura. (Batlle, 2013, pág. 18)

¿Qué ocurre entonces con el *storyboard*? Si lo entendemos como una serie de imágenes que permiten anticipar los elementos clave de una historia y cuya función principal es servir como guía para la representación, podríamos decir que, a diferencia del cómic, su propósito es principalmente fílmico-escénico, más que imaginativo. En el *storyboard*, el objetivo no es simplemente organizar imágenes o encuadres que indiquen las acciones y posiciones de los personajes; su finalidad es materializar visualmente lo que se proyecta en el papel. Esto no lo hace superior al cómic, sino distinto. Cada medio persigue objetivos particulares: el cómic presenta una colección de dibujos que conforman un relato autónomo, mientras que el *storyboard* ofrece una secuencia de ilustraciones-guía que actúan como un medio de

previzualización de un producto audiovisual. Sin embargo, en el contexto del presente proyecto, el *storyboard* se vincula con el cómic en un punto esencial.

La imagen entendida como relato, y no únicamente como herramienta para planificar una futura producción cinematográfica. Desde esta perspectiva, la dramaturgia cumple su función en tanto puede verse y escucharse. Estas características se manifiestan con claridad en medios como la televisión, el cine o el teatro; en cambio, en la radio solo se escucha, pero no se ve: se imagina. En el caso del cómic, la relación con la dramaturgia resulta cercana, aunque ambigua. Por un lado, no se oye lo que ocurre en escena, pero se lee; por otro, no existe movimiento real entre los personajes, pero sí son vistos e identificados. En consecuencia, el cómic se sitúa a medio camino: como literatura, se lee; como drama, se ve. (Batlle, 2013, pág. 19)

En el contexto de la controversia entre lo que se observa, se lee y se materializa, surge la intención de complementar un texto dramático con secuencias visuales inspiradas en el lenguaje del *storyboard*. Esta propuesta busca explorar cómo las artes visuales, en especial el dibujo del guion gráfico, pueden contribuir como un elemento de apoyo dentro de una dramaturgia que se aproxima a los aspectos fantásticos del folclore japonés. El propósito es acercarse a una comprensión más amplia de la experiencia escénica, en la que texto e imagen dialoguen para generar un espacio de imaginación compartida. En este sentido, *La redención de un espíritu triste* se propone modestamente como un intento por articular una experiencia visual y sensorial que invite al lector a acercarse a los misterios y fantasías propuestas a través del imaginario japonés.

Comprendiendo los orígenes del mundo literario de Japón.

El siguiente texto recopila ideas del libro *El mundo fantástico en la literatura japonesa*, de Cora Requena Hernández, con el propósito de aportar información relevante que enriquezca la comprensión de los orígenes de la literatura japonesa, así como de los elementos que

conforman la cosmovisión de su cultura, los cuales sirvieron como base para la dramaturgia visual y narrativa del proyecto.

Una de las características más fascinantes de la cultura japonesa es la presencia constante de seres sobrenaturales que logran atravesar las fronteras de la realidad para integrarse al mundo humano, o que coexisten con él bajo determinadas reglas que deben ser respetadas. Japón, situado entre el océano Pacífico y el mar de Japón, es un archipiélago en el que filosofía y religión se entrelazan profundamente. En su tradición, la realidad fenoménica es cambiante y se halla en perpetua evolución; en consecuencia, todo es efímero y la permanencia se percibe como una ilusión. Desde sus mitos, los japoneses han concebido su entorno como el hogar de los *kami*. Según Norinaga Motoori:

Un *kami* es todo ser, objeto o fenómeno, bueno o malo, sin distinción que, por sus fuerzas extraordinarias y maravillosas, puede ser temido o venerado, ya que todo lo que existe en la tierra y en el cielo está contenido en la mente de un *kami* (Requena Hidalgo, 2023, pág. 10)

Esta concepción de la realidad proviene del sintoísmo, religión nativa de Japón basada en creencias animistas centradas en la veneración de las deidades (*kami*) presentes en la naturaleza y en la vida cotidiana. La literatura japonesa incorpora elementos fantásticos influenciados también por la cercanía de la cultura china, que contribuyó a integrar su cosmovisión con las corrientes del taoísmo, el confucianismo y el budismo. Durante la era Heian (794–1185) se estableció un marco estético que se convertiría en el núcleo de la sensibilidad japonesa, al incorporar valores de origen chino adaptados a la refinada vida cortesana. La apreciación por lo efímero, la transitoriedad y la transformación de las cosas se manifestó en las narrativas del imaginario japonés, acompañada de una sensibilidad femenina caracterizada por la delicadeza, la subjetividad y el refinamiento (*taoyamebi*), orientada hacia una vida contemplativa.

Este fue un periodo de gran desarrollo para las mujeres, muchas de las cuales se destacaron como escritoras. La prohibición de usar caracteres chinos dio origen a los dos sistemas silábicos japoneses (*kana*), lo que les permitió expresarse con mayor libertad y creatividad. La adopción del *kana* impulsó nuevos géneros literarios alejados de las convenciones chinas, centrados en temas como la fugacidad de la existencia, la melancolía placentera y la contemplación, con la inclusión de elementos fantásticos que evocaban tales emociones. En este contexto surgieron personajes y situaciones sobrenaturales con múltiples propósitos: ahuyentar espíritus, impartir enseñanzas religiosas, entretener o cuestionar la realidad. Este enfoque reflejaba tanto las creencias budistas integradas en la cosmovisión japonesa como la religiosidad inherente al sintoísmo. Con la decadencia del periodo Heian y el surgimiento de un nuevo gobierno militar, la visión del mundo japonés se transformó. Las constantes guerras otorgaron primacía a la actividad bélica, desplazando la poesía y la contemplación cortesana. Los valores estéticos se modificaron en favor de una visión más austera, propia de los samuráis y shogunes. La sensibilidad femenina perdió relevancia y fue reemplazada por ideales guerreros y religiosos. Emergieron nuevas concepciones de la belleza, como el *wabi*, que exalta la imperfección y la austeridad, inseparable del *sabi*, la soledad y la serenidad propias de una vida retirada. También surgieron prácticas espirituales centradas en el *dō* (camino), que no buscan una meta final sino el perfeccionamiento interior mediante disciplinas como las artes marciales o la ceremonia del té. En paralelo, el budismo adquirió nuevas formas de expresión, mientras el animismo sintoísta se preservó a través del concepto de *yūgen*, asociado al misterio, la oscuridad, la profundidad y la ambigüedad de la realidad. Durante el periodo Edo (siglo XVII), Japón experimentó otro cambio profundo con la aparición de la clase mercantil (*chōnin*). La pacificación del país favoreció un individualismo incipiente y una visión más festiva de la vida. La pérdida de relevancia de la guerra impulsó la creación de actividades recreativas para los antiguos samuráis, lo que dio origen a manifestaciones culturales como el teatro kabuki. Los valores ético-estéticos de esta época

exaltaban la importancia de vivir el presente como bien supremo. Entre los conceptos más destacados figura la dualidad *giri-ninjo*, donde *giri* representa la obligación social y *ninjo*, los sentimientos personales. La tensión entre deber y deseo marcó el surgimiento de un individualismo que comenzó a desafiar las normas tradicionales. En esta época también resurgió el interés por las narraciones de fantasmas y apariciones, que se distanciaron de su raíz mítica para adquirir un carácter más humano, tal como afirma Sakai “los espíritus y fantasmas no son producto de una acción trascendental, sino de la voluntad humana, y se convierten así en la percepción de un mundo sobrenatural gobernado por un orden humano”. (Requena Hidalgo , 2023, pág. 45)

En los últimos años del periodo Edo y durante el Meiji, los pensadores japoneses adoptaron una epistemología racional que interpretó los fenómenos fantásticos como hechos desligados de la realidad. Sin embargo, el estudio del folclore recuperó fuerza gracias al etnólogo Yanagita Kunio, quien consideró a los seres sobrenaturales no como simples supersticiones, sino como elementos esenciales del legado cultural japonés.

La imagen como relato

La narración oral ha sido un elemento esencial en la conservación y preservación de la memoria colectiva de los pueblos desde épocas antiguas. El ser humano, antes de que existiera la escritura, contaba historias y documentaba vivencias a través del dibujo. Este segmento tiene como objetivo examinar cómo estos dos medios, desde sus diferentes perspectivas, se han empleado como métodos de narración gráfica secuencial. Comenzaré por la disciplina más contemporánea de todas: el storyboard, pasando por el manga, seguido del emakimono y concluyendo con el etoki del Japón antiguo.

Storyboard

El *storyboard* o dibujo secuencial es, ante todo, una herramienta de traducción visual. Su objetivo no se restringe solamente a organizar la visión del director; es más intrincado, ya

que cuenta toda una historia con imágenes, anticipando el ritmo y la continuidad del tiempo en el cine. Cada cuadro o viñeta contiene, no solo elementos técnicos como el movimiento de cámara, sino también la forma y la intención de una escena. Aunque la invención de este método suele atribuirse al cineasta Georges Méliès, precursor en el uso de efectos especiales, exposiciones múltiples y disoluciones de imagen, el *storyboard* adquirió su forma en la década de 1930, dentro de los estudios de Walt Disney. Pero fue Webb Smith, uno de sus animadores, quien sentó las bases de un sistema en donde pequeñas escenas dibujadas y puestas sobre un tablero permitían visualizar la composición secuencial de la historia de principio a fin y fortalecer con ello la coherencia narrativa (Barrier, 2007). Este método se consolidó con la producción de *Blancanieves y los siete enanos* (1938), primera película animada a color. Fue así que, el *storyboard*, a través de su técnica, tradujo la palabra en gesto y el pensamiento narrativo en imágenes, modernizando el antiguo arte de contar historias.

El manga

Situémonos en el Japón antiguo, donde la ilustración por secuencias adquirió su propia identidad a través del *manga*, término compuesto por *man* (informal) y *ga* (dibujo), acuñado por Hokusai Katsushika. Ya en los siglos XII y XIII se encuentran antecedentes en los *Pergaminos de animales y humanos jugueteando*, donde diversos animales de la región como monos, ranas y conejos protagonizan escenas de gran expresividad. Estas obras, atribuidas al sacerdote Toba Sōjō y conservadas en el templo Kōsanji de Kioto, establecen una narrativa temprana del cómic que pone de manifiesto la inclinación de la cultura japonesa por la integración de lo visual y lo narrativo. Con el paso del tiempo, el *manga* evolucionó a la par de los cambios sociales del país. Durante la década de 1940 fue utilizado como herramienta de propaganda estatal; no obstante, tras la Segunda Guerra Mundial y bajo la ocupación estadounidense, el *manga* se utilizó como espacio de resistencia cultural bajo la narración de historias emocionantes y conflictos paralelos a su contexto histórico, sin perder sus orígenes estéticos y

religiosos. Más que un género, el *manga* es parte esencial de la cosmovisión japonesa, en donde el texto y la imagen se articulan como un todo (Martínez Roman, 2016, Hosokawa, 2016).

El emakimono

Mucho antes de la existencia del papel impreso o la animación cinematográfica, el *emakimono* o narrativa ilustrada ya contaba historias en extensos rollos horizontales que podían alcanzar varios metros de longitud. Nacido durante el período Heian (siglo X), el *emaki* integraba texto y pintura, creando una lectura simultánea entre palabra e imagen. La forma de leerlo requería de una cierta disposición corporal, pues era necesario desenrollarlo primero con una mano mientras se enrollaba con la otra, creando una especie de coreografía del relato que avanzaba de derecha a izquierda en una danza de revelación progresiva (Requena Hidalgo , 2023). El *emakimono* no solo se veía como arte; era, ante todo, un rito de lectura, un viaje a través de imágenes. Su estructura acentuó las bases de la narrativa gráfica contemporánea, resaltando con ello tres principios fundamentales: claridad, composición y continuidad.

Etoki

El *etoki*, heredero directo del *emaki* de los períodos Nara tardío y Heian, introduce un nuevo elemento a la narración visual: la palabra. Esta dimensión sonora acompañaría el relato de imágenes con la voz de un narrador, logrando con la integración de todos los recursos una experiencia performativa, muy cercana a la teatralidad. Con el tiempo, el narrador, o *benshi*, adquirió especial relevancia en los inicios del cine mudo japonés, donde su voz traducía, explicaba e interpretaba las escenas proyectadas (Requena Hidalgo , 2023).

Es por medio de esta danza entre lo visual y lo sonoro que logro identificar una relación directa con mi propio proceso creativo, donde el diálogo entre dibujar y traducir se transforma en un acto escénico que evoca tradiciones antiguas.

Paralelismos narrativos y referentes creativos

El autoconocimiento a través del conflicto

Al meditar sobre el argumento de mi obra y las acciones que determinan el destino de mis personajes, reconozco en mis ideas algunos paralelismos creativos similares a otras ficciones narrativas. Comenzaré esta exploración comparativa a partir de la sinopsis de *La redención de un espíritu triste* para continuar con el diálogo que entreteje la relación del conflicto empleando tres ejemplos que conversan desde diferentes enfoques: *Hellblade*, *Titanic* y *Silent hill*.

Sinopsis:

En la oscuridad de un bosque tranquilo, la luna atestigua las lágrimas de una mujer en luto; un hombre (su esposo) yace bajo el cobijo de una tierra que lo reclama. En la penumbra, el bosque percibe el sufrimiento de la mujer en la oscuridad; su tristeza despierta el interés de un demonio atormentado que busca consuelo en el dolor ajeno. El bosque se da cuenta, pero la mujer no escucha. En la oscuridad, deberá encontrar el valor para enfrentar sus miedos.

Hellblade: el dolor como rito de redención

Gracias al entusiasmo de mi esposo por los videojuegos y por el modo en que estos narran historias, descubrí *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017). Aquí, la protagonista es una guerrera celta llamada Senua, quien emprende un viaje hacia Helheim, el reino de los muertos, para recuperar el alma de su amado. Durante el trayecto, aparecen voces que la acosan, juzgan y confunden. De esta manera, el juego convierte la psicosis de Senua en un espacio de expresión creativa donde la narrativa de la desolación se encuentra con una verdad profunda: solo al enfrentar sus temores Senua podrá reconciliarse con su pasado. La batalla, entonces, se convierte en el obstáculo a vencer para lograr, mediante la batalla, el conocimiento de sí mismo, tal y como sucede con mi protagonista.

Titanic: la rebelión contra el destino impuesto

En el lado opuesto de la mitología y el horror, *Titanic* (Cameron, 1997) nos presenta una lucha igualmente profunda: lo que realmente eres frente a lo que te dicen que debes ser. Rose, la protagonista, vive atrapada en una estructura familiar y social que ha trazado para ella un destino en el cual no encaja. Su madre representa el control, la apariencia, la seguridad y, en secreto, un miedo a perderlo todo; Jack, por otro lado, es la posibilidad del riesgo, la aventura y la libertad. El naufragio del barco es también el naufragio de un contexto de clases sociales que expone, como en la espectacularidad de la tragedia, ambos extremos se vuelven vulnerables. Casi al final de la historia, cuando Rose decide fingir su muerte y desaparecer, no solo escapa de un pasado, escapa de las ataduras simbólicas de su pasado. La tragedia le ofrece, paradójicamente, una segunda oportunidad: la de forjar su propio camino. De esta manera, ambas mujeres (Rose y mi protagonista) encuentran en la pérdida la posibilidad de un nuevo comienzo.

Silent Hill: el monstruo interior

En *Silent Hill* (Konami, 1999), los traumas adquieren cuerpo mediante la representación monstruosa de los miedos. Cada criatura que nace de la oscuridad representa una culpa, un deseo reprimido o una herida no resuelta. El pueblo entero es una metáfora del inconsciente, de la negación. El verdadero enemigo es la persona misma. El juego propone así una materialización de los traumas del personaje a través de la alegoría del horror psicológico.

En la propuesta narrativa que aquí se analiza, el demonio que acecha a la mujer cumple esa misma función simbólica: es el rostro visible de su dolor que la obliga a mirarse y, al hacerlo, dudar sobre quién es realmente.

Pese a las diferencias de tono y estilo, las propuestas examinadas comparten un eje conductor: un evento extraordinario que provoca una atmósfera de transformación y

confrontación interna. Así, el desenlace, aunque no siempre feliz, implica un acto de liberación que resignifica el dolor.

Memorias de un caracol: la cárcel del miedo cotidiano

El eco de estas historias resuena también en una obra contemporánea que, a pesar de ser más realista en cuanto a la situación, comparte el hallazgo de una metamorfosis. La película *Memorias de un Caracol* (Elliot, 2024), realizada en stop motion, narra la vida de Grace Pudel, una mujer australiana que recuerda los episodios de su vida que definieron su existencia: el fallecimiento de su madre, la pérdida de su padre, la separación con su hermano gemelo y una serie de familias adoptivas que caracterizaron su soledad. Grace vive atrapada en una rutina de consumo y acumulación durante su etapa adulta. Cada objeto que colecciona y en forma de caracol representa lo que siente emocionalmente: el caparazón, que la protege del sufrimiento, pero al mismo tiempo la mantiene prisionera. Este ciclo autodestructivo se ve reforzado por su pareja, quien fetichiza su cuerpo y su vulnerabilidad. El instante de ruptura ocurre cuando Grace confronta su reflejo, tras encontrar fotos vergonzosas que su prometido tomó. En ese momento de lúcida tristeza y fuerza, entiende la enorme magnitud del abandono al que ha sido sometido. La liberación se produce al incinerar sus recuerdos y liberarse del peso simbólico y material de su pasado. Su historia, al igual que la de mi personaje principal, es un acto de resurrección. Ambas mujeres encuentran en la soledad la motivación para reconfigurarse a partir de la conciencia.

El equilibrio como redención

Al examinar estas narrativas desde el punto de vista del desarrollo humano, observamos que sus conflictos surgen a derivado de una descompensación entre las áreas afectivas, sociales, sensoriales y de comunicación. Los personajes se encuentran fragmentados entre el anhelo de ser y la imposición de su contexto particular. No obstante, durante el proceso de confrontación es que recuperan la armonía que habían perdido. En este

sentido, el fracaso no es un fracaso en sí mismo; más bien, es un punto de partida: el medio para alcanzar un objetivo. Es la oportunidad donde el alma aprende a escuchar. De esta manera, las historias que se entretajan para este análisis, desde el bosque de la protagonista hasta el océano de Rose, pasando por las sombras de Silent Hill o la reclusión de Grace, muestran un mismo deseo del ser humano: reconciliarse con su propia oscuridad para renacer en un acto de madurez.

Proceso creativo del proyecto

Génesis del trazo: anecdotario del proceso

Anticipándome al futuro e imaginando cómo se manifestaría el producto final, comprendí que el recorrido narrativo que estaba por iniciar sostenía su germen en un antiguo latido: la imaginación de mi infancia. Nunca antes había tenido la oportunidad de crear un *storyboard* como herramienta para ilustrar un texto teatral, al menos no de manera profesional. Sin embargo, frente al vacío de la hoja en blanco, surgió la primera pregunta esencial: ¿Cómo se crea un *storyboard*? Consciente de mi dominio aún “amateur” en el ámbito de la ilustración, recurrí a los “detrás de cámaras” de algunas películas animadas para orientarme. Intuí que el primer paso debía ser dar forma física a los personajes que habitarían mi historia. Mientras trazaba los primeros bocetos, recordé una recomendación del profesor Omar Mustre, del taller en línea de animación Fidelius Film (México): “Crea personajes carismáticos. El carisma es el puente que une al espectador con el mundo imaginario.” Su consejo resonó profundamente. No importa si el personaje es héroe, villano o figura anónima: su esencia debe provocar una reacción emocional que lo haga memorable.

Primeros bocetos: espíritus del bosque

El primer encuentro formal con el lápiz ocurrió el 3 de diciembre de 2023, con el diseño facial de los espíritus del bosque. Mis primeros referentes fueron los maquillajes de los actores del teatro kabuki. Pensaba que, al observar sus rostros pintados y sus vestuarios

extravagantes, la inspiración fluiría con naturalidad. Sin embargo, sucedió lo opuesto: los dibujos mostraban una idea restringida, limitada por la existencia de una estética anterior. A pesar de que el resultado inicial no fue satisfactorio porque no lograba expresar lo que deseaba, funcionó como punto de partida. Desde mi experiencia como actriz, elaboré un listado de las características físicas y mágicas de estas criaturas con el objetivo de esclarecer su aspecto. Esta reflexión me llevó a modificar el género de los personajes. En un principio, había imaginado entidades masculinas, divinas, arrugadas por la sabiduría del tiempo y con voces profundas; sin embargo, esa imagen me resultó rígida, incapaz de trascender la empatía. Decidí, entonces, pensar el bosque como lo que realmente es: un ser vivo: cuerpos etéreos deslizándose entre los árboles, moviéndose como hojas al ritmo del viento. Así nació la idea de los guardianes femeninos del equilibrio entre hombre y naturaleza. Imaginé un rostro delgado, alargado y con líneas doradas alrededor de los ojos. La piel, debería ser pálida, casi translúcida; el cabello, largo y plateado. Su vestimenta sería una *yukata* verde de tela ligera y translúcida, una prenda tradicional japonesa de algodón ligero, asociada a lo ceremonial y a lo cotidiano, cuya caída suelta acompaña el movimiento del cuerpo. Toda su fisionomía debería mimetizarse con el entorno, disolverse con el bosque mismo.

La ligereza e invisibilidad del viento se convirtió en mi principal inspiración: el componente que enlazó lo mágico con lo espiritual, lo visible con lo invisible. Por eso, su presencia siempre iría acompañada de pequeños fotones de luz, como luciérnagas suspendidas, y su cuerpo evocaría la ligereza de una brisa. No obstante, la idea, a pesar de estar ya definida en el pensamiento, no lograba expresarse con naturalidad en el papel. La expectativa a la hoja en blanco se hacía sentir. Aun así, entendí que debía seguir adelante, continuar explorando hasta encontrar la imagen definitiva.

Primeros bocetos: la mujer

En contraste con los espíritus del bosque, el diseño de la mujer fluyó con mayor naturalidad gracias a las referencias visuales y cinematográficas de mujeres con destrezas samuráis. Mientras revisaba los diálogos de este personaje, comencé a escuchar su voz. Esa voz melancólica y contenida me llevó a imaginar su rostro oculto entre las sombras del bosque, con mechones de cabello que se movían al ritmo de su respiración. De esa imagen nacieron fotografías mentales que delinearon su físico. Pensé en diseñar una figura elegante, sofisticada, pero pronto comprendí que ese camino la alejaría de su esencia. La historia no pertenecía a la aristocracia japonesa, sino a la tierra. Por ello, opté por una vestimenta sencilla: una yukata azul mate, desgastada por el trabajo, símbolo de una vida rural y sobria. Su cabello, recogido y ligeramente desordenado por el viento, estaría adornado con una peineta floral. Algunos cabellos sueltos, cayendo sobre su rostro, serían testimonio silencioso del tiempo que ha pasado llorando a su difunto. Para sus bocetos iniciales, intenté balancear el estilo tradicional de las pinturas del ukiyo-e con la sensibilidad contemporánea del fanart samurái y películas de esa temática.

Primeros bocetos: el demonio de las almas tristes

El Demonio de las Almas Tristes representó un desafío mayor. Su problema no era la falta de ideas, sino el exceso de libertad. Tenía en mente demasiadas posibilidades, y esa abundancia me llevó de nuevo a la referencia del *kabuki*. Sensorialmente, sabía lo que deseaba transmitir; emocionalmente, lo sentía correcto; pero en el trazo, algo no encajaba. Mi diseño inicial era una paráfrasis visual del teatro japonés, demasiado apegado a lo conocido. El rostro debía reflejar una tristeza profunda, casi manipuladora. Dibujé líneas descendentes desde los ojos hasta las mejillas, para sugerir el sufrimiento de la soledad; la boca curvada hacia abajo, como un gesto perpetuo de desagrado; los ojos, intensos y divinos, manifestaban su falsa superioridad. El resultado, aunque técnicamente adecuado, desentonaba con la

atmósfera de la historia. Había caído, una vez más, en la trampa de la literalidad. El personaje existía, pero su alma aún no.

Storyboard: los primeros intentos

En mis primeras aproximaciones al *storyboard*, intenté representar la historia como una puesta en escena teatral. De ahí mi inclinación por los referentes *kabuki*. Sin embargo, pronto comprendí que el proyecto exigía autonomía: no era una obra escénica, sino un universo propio. Las secuencias comenzaron a hablarme con su propio ritmo, liberándose de las estructuras teatrales. La voz del proceso, silenciosa, pero firme, empezó a manifestarse.

El dilema

Antes de ejecutar los dibujos finales, decidí dividir el texto en pequeñas secuencias de acción. Pero un dilema me detuvo: ¿Debía construir las imágenes desde la mirada de una cámara cinematográfica o desde la perspectiva del espectador en un teatro? Esa duda, más que obstáculo, se convirtió en aprendizaje. Al final, comprendí que la historia debía moverse entre ambos mundos: debía respirar como un montaje escénico, pero sentir como un plano cinematográfico. Así, al intentar capturar las posturas y emociones de los personajes, el dibujo comenzó a modificar la dramaturgia. Lo visual no acompañaba al texto: lo transformaba. Y entonces lo entendí: El *storyboard* no era una traducción del texto, sino una conversación entre la imagen y la palabra.

Finalmente, el proyecto fue tomando forma a través de un proceso de descubrimiento constante. No obstante, la manera en que se llegó a su concreción final será expuesta en las últimas páginas de este trabajo, pues en la revelación del proceso mismo se encuentra también su conclusión poética.

Sobre el color

Desde la concepción de la idea hasta su ejecución, la creación del storyboard fue diseñada para realizarse en el formato tradicional de esta técnica, es decir, en blanco y negro. Esta decisión se basó en fundamentos empíricos, limitándose a las referencias visuales que yo había observado en documentales sobre los procesos de producción de diversas películas animadas durante mi adolescencia. No obstante, al enfrentarme a mis propias ilustraciones y comprender las razones de su origen, empecé a sentir la necesidad de utilizar el color para expresar la textura emocional que complementara los conflictos internos de los personajes. Comencé a incorporarlo y, al hacerlo, noté cómo la historia adquiriría un matiz de fantasía que solo había vislumbrado en mi cabeza. El proceso resultó fascinante, ya que en un lapso de tres semanas logré descubrir una nueva dimensión de la historia, una que no se relata en el texto, sino que se manifiesta a través del color. Al intentar entender la función de este elemento como medio para revelar escenarios ficticios, me topé con varias de sus funciones en el ámbito de lo fantástico. Para empezar, el color ayuda a **evocar emociones**, ya que contribuye a crear sensaciones específicas para diferentes sucesos en la historia. Por ejemplo, el color rojo, según el contexto, puede evocar situaciones de violencia y terror, así como también puede fomentar un ambiente acogedor y placentero; todo depende de la intención detrás de su uso. Otra función, en la que el color influye para crear escenarios fantásticos, tiene que ver con su aplicación para **construir mundos**; una ciudad bajo el agua puede utilizar el azul y blanco como vehículo para transmitir **mensajes** de realeza y magia dentro de una sociedad acuática. Asimismo, el color juega un papel crucial en la creación de **contraste, profundidad y dimensión** al resaltar elementos del escenario ilustrado, a través de la oposición entre un color cálido y uno frío. Finalmente, influye en la **percepción** del espectador, ya que mejora la recepción de los acontecimientos al intensificar el tono sensorial de los escenarios mediante su uso. Por ejemplo, la utilización de colores vibrantes puede generar una sensación de alegría y entusiasmo, mientras que los colores oscuros pueden evocar misterio y suspense.

Una característica importante a destacar en la aplicación del color en mis dibujos tiene que ver con el contraste entre el color azul y el color rojo. Utilicé estas dos tonalidades con el objetivo de diferenciar la lucha entre la libertad, el dominio y la transformación.

Simbología del rojo y el azul

Sin ser consciente de las razones que me llevaron a utilizar el color azul y el color rojo como factores de asociación al carácter, temperamento y naturaleza de mis personajes, descubrí cómo mi elección contribuyó a enriquecer la parte abstracta que define la esencia de las dos fuerzas que, en la ficción, protagonizan el conflicto: armonía vs. desequilibrio. Visto desde la perspectiva tradicional de culturas milenarias, los colores están asociados a lo natural del entorno y de las acciones del hombre en el mismo, pues significar un color según los valores asociados no tiene ningún sentido por sí solo. Tomando el azul y el rojo como colores de contraste, de conflicto, hago uso de sus diferencias, primero como elemento de definición visual entre la psicología de uno y otro personaje; sin embargo, al conocer los valores que representan, pude entender mejor la razón de mi elección. Mientras el azul está relacionado con características como la espiritualidad, el rojo tiene vínculos con características de aspectos dominantes como el poder. En términos generales, el color azul se ha vinculado con elementos de la naturaleza como el agua y el cielo, y tradicionalmente ha sido relacionado con la tranquilidad, la paz, la espiritualidad, la pureza y la feminidad. En contraste, el rojo se vincula con el fuego, la sangre y la energía, y se ha asociado con la fuerza, el poder y la masculinidad, así como con el dominio. No obstante, es importante mencionar que el hecho de asociar cualquiera de estos dos colores con alguna característica en particular no debe ser tomado como un rasgo absoluto. Si bien el color azul está asociado al agua, esta puede poseer características positivas como elemento dador de vida y cosecha; también puede suponer la destrucción al tener un comportamiento catastrófico. Por lo tanto, la elección de colores en mis personajes no corresponde a solo un matiz de su personalidad, sino a la gama de temperaturas

que posee el color como característica de uno u otro personaje. De la misma manera en la que el demonio ejerce la manipulación sobre la mujer, también posee miedos que provienen de sus limitaciones sobrenaturales. Es por ello que el color rojo puede significar un rasgo de poder, pero también puede describir un momento cálido; de nuevo, todo depende de la situación, contexto y entorno en el que se desarrolle la ficción. En relación con la conexión de mis personajes protagónicos, la simbología de los colores tiene una perspectiva mucho más vinculada a la naturaleza y prácticas antiguas que ejercían una fuerte asociación con el color; por ejemplo, en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo en las guerras, el color rojo de la sangre es una característica de fácil asociación. Del mismo modo, el azul tiene un fuerte nexo con el cielo y el mar, cuyo color evoca paz. Dos ejemplos del área cinematográfica sobre el uso del color azul y rojo en la simbología de fuerzas se pueden encontrar en la película de *Conclave* (2024), la cual ilustra las dificultades que enfrenta el cardenal Lawrence al ser nombrado responsable de dirigir la votación para elegir al nuevo papa. En esta pieza cinematográfica se destaca una vestimenta roja para los cardenales, mientras que las monjas siempre llevan atuendos azules. Por otro lado, en la serie animada *Blue Eye Samurai* (2023), que narra la historia de Mizu (agua), una mujer mestiza que vive en el Japón del período Edo (siglo XVII) y que busca vengarse de los hombres blancos a quienes culpa de su condición de paria. Es una guerrera que se disfraza de hombre para cumplir su objetivo, ya que como mujer no podría cazar a sus enemigos. La protagonista se presenta siempre en tonos azules, mientras que su principal adversario es un hombre occidental que exhibe su tiranía a través de tonalidades rojas en su piel, cabello y vestimenta. Además, el conflicto de la protagonista se intensifica tras el acoso que sufrió en su infancia por parte de los niños del pueblo al tener ojos azules, resultado de un mestizaje derivado de la violación que sufrió su madre asiática por parte de saqueadores europeos. Siguiendo con la simbología del contraste entre estos dos colores, en la cultura japonesa, el color rojo simboliza la vida, la energía, la pasión, el fuego, el sol y la buena fortuna. En cambio, el azul está asociado a la tranquilidad, la paz interior y una vasta profundidad.

Aplicando todo lo anterior al entorno en el que se desenvuelven los personajes de *La redención de un espíritu triste*, primero, debo admitir que la selección de los colores, si bien no fue consciente, sí estuvo influenciada por las sensaciones que me produjeron los acontecimientos de la historia.

Al comienzo de la narración, el ambiente natural del bosque nocturno, junto con la tristeza de la mujer al despedirse de su esposo, me llevó a imaginar una atmósfera en tonos azules para evocar una sensación de calma en el proceso de asimilación de la muerte. Sin embargo, utilicé tonos violetas, morados y rosas para crear, en una de las ilustraciones, una sensación de magia vinculada a la espiritualidad y al abrigo que el bosque ofrece a la mujer. Por otro lado, cuando El Demonio de las Almas Tristes hace su aparición, pensé en agregar colores grises como una manera de plasmar sobre el dibujo la transición hacia el peligro y la vacilación del personaje principal. Durante el transcurso de los hechos y el progreso del dominio del antagonista sobre la protagonista, utilicé colores rojos, naranjas y grises para definir la personalidad opresora del demonio, para demostrar el poder progresivo que este iba ejerciendo sobre la mujer. En contraste, el color azul se mantuvo constante en la vestimenta femenina como una forma de demostrar que, a pesar de los conflictos que en ella están deambulando, su esencia no ha sido corrompida. A medida que la mujer gana confianza, los colores cálidos asociados al poder (rojo y naranja) comienzan a integrarse con las tonalidades azules, reflejando un cambio en la perspectiva de la protagonista. El rojo redefine su enfoque, transforma sus valores negativos en símbolos de prosperidad, energía, buena fortuna y pasión. En el balance simbólico entre el azul y el rojo, la mujer, al concluir la historia, evidencia que, a pesar de las incertidumbres que enfrentó, siempre mantuvo su identidad femenina (el azul), al mismo tiempo que fortaleció su autoconfianza al adoptar nuevos valores (el rojo), los cuales fueron redefinidos por el aprendizaje que tuvo que afrontar tras la pérdida de su esposo. Esta incorporación de colores es, al mismo tiempo, la incorporación de todos los valores en la

construcción de su nueva identidad. Esta redefinición de valores va a contribuir a sí misma para enfrentarse a su contexto y explicar su mundo. Por lo tanto, la simbología del color azul en contraste con el rojo son elementos que ayudan a explicar su evolución de paradigmas.

De la idea a la dramaturgia

Antes de considerar la relevancia de mi herencia familiar en el proyecto, la motivación que convirtió la idea en realidad fue mi anhelo por crear una propuesta escénica corporal que contara una historia. Durante meses, mi mente se perdió en la búsqueda de una excusa que me permitiese desarrollar un montaje escénico y corporal con una idea fija que vagaba entre múltiples posibilidades: ¿y si se tratara de un hombre que ha perdido a su esposa a causa de una enfermedad, lo que lo sumerge en un estado de profunda tristeza que lo lleva a quitarse la vida en busca del fantasma de su amada? ¿Y si la mujer se suicida porque guarda un secreto tan terrible que provocaría la ira de su marido? ¿Y si el protagonista, por accidente, mata a su esposa mientras intenta protegerla de un ladrón? ¿Y si todo ocurre en medio del bosque, bajo la luna llena? ¿Y si los personajes están vestidos como los samuráis de las películas? ¿Y si se utiliza un lenguaje poético para crear la atmósfera de que existe magia en mi mundo?

Los fragmentos de estas ideas eran diversos, pero siempre hubo constantes: la muerte, la tragedia de un matrimonio, la naturaleza, fantasmas, la intervención del mundo sobrenatural, una estética oriental influenciada por películas, una lucha incesante por no ceder ante las dudas y una serie de imágenes nítidas con escenarios típicos de una estampa japonesa. Desde el instante en que la idea comenzó a tomar forma en mi mente, la figura de un hombre con cabello largo y rostro afilado estuvo presente como el protagonista; su apariencia era la de alguien triste y resentido en la superficie, pero con una gran vulnerabilidad y nobleza en su interior. Todo encajaba perfectamente en el ámbito de la imaginación, pero fue al trasladar la idea a la palabra escrita que decidí cambiar el género del personaje principal.

¿Por qué?

Al parecer, había estado buscando el camino durante tanto tiempo que, sin darme cuenta, me había convertido en parte de él. En el fondo, era yo quien deseaba hablar a través de mi personaje. Era yo intentando vivir en un mundo de ficción para comprender cómo esta realidad alterna podría explicar la naturaleza de quien soy. Era yo satisfaciendo una necesidad. El primer reto en el ámbito disciplinario se encontraba en la dramaturgia y en la elaboración de un personaje que me facilitara expresarme a través de él, sin que mi voz prevaleciera sobre la suya. El concepto estaba listo para ser convertido en realidad, pero la pregunta del "¿cómo?" estaba en suspenso.

¿Cómo iniciar? ¿Qué decir? ¿Qué presentar como escena inicial?

El arte como interrogante: así comienza la reflexión interna que establece el fundamento para la materialización de las ideas, es decir, convertir en tangible el motivo que me llevó a sentarme frente a una hoja en blanco y, por breves instantes, detener el tiempo. Luego surge una disposición total para viajar a través de la imaginación, explorando diversas realidades donde todo es posible. De repente, tras un prolongado periodo de búsqueda, la mirada interna identifica algo, una idea viable para iniciar una nueva historia; ese camino me condujo por un sendero de fragmentos de tiempo y espacio hasta la silueta de un personaje sin rostro.

En ese instante, una voz se hizo presente: "Reconoces la figura de una mujer por la fineza de sus manos y lo delicado de sus movimientos. No entiendes por qué, pero te identificas con ella; comprendes su dolor y las preguntas que habitan en su mente. No la conoces, pero sabes quién es; la contemplas: está de pie frente a una tumba, pensando del mismo modo en que tú piensas frente a ese cuaderno. ¿Qué le dice al difunto?", reflexionas en tu mente, pero es el personaje quien balbucea: "¿Por qué me dejas sola?". Es esta pregunta de la silueta sin rostro la que desencadena una serie de conexiones internas.

Su carga simbólica es tan intensa que provoca un nudo en la garganta y una sensación de lástima; la escena conmueve y las manos adquieren vida. Se escribe. Las primeras líneas son apenas impulsos superficiales: la mente desahogándose.

Tiempo después, regresé al texto y examiné lo que había escrito. Ya no me cautivaba como antes, pero la idea continuaba siendo interesante; aún me emocionaba, y eso me impulsó a volver a la silla y a la hoja en blanco. Ahora, con más calma y control, me adentré nuevamente en el mundo ficticio y observé otra vez a la mujer sin rostro: seguía ahí, sentada frente a la tumba, esperando a que le permitiera hablar. Entonces comencé a observar de forma externa el escenario que la rodeaba: un bosque con hojas teñidas de azul, una luna brillante, el aire acariciando su figura. Percibí enojo y, por alguna razón, recordé la sensación de soledad. Ese recuerdo me llevó a evocar un comentario de mi suegra: “Qué curioso se siente la casa cuando nadie habla; parece que el ambiente se vuelve pesado”. Su juicio me recordó que tampoco me agradaba la sensación de vacío que genera un espacio habitado por personas que no conversan.

A continuación, imaginé a la mujer sin rostro sintiéndose tan sola como mi suegra, pero tan incómoda como yo ante la ausencia de respiraciones cálidas. Entonces pensé, detuve el tiempo, fijé la imagen y escribí: “La noche está muy callada, ¿lo sientes...?”

La mujer sin rostro ahora tiene voz. La escena tomaba forma.

Las primeras palabras que registró el lápiz estaban dotadas de intención poética, al menos en el imaginario de mi cabeza: “Me veía como un narrador omnisciente evaporándose entre la atmósfera de lo que atestiguaba mi imaginación. Me sentía planta-testigo a la vez que autora-personaje. Sentía cómo mi cuerpo se convertía en la voz que daba voz a mi imaginario interno. Una voz con decisiones propias y libre albedrío. Al escucharla, me escuchaba a mí misma, desahogando pensamientos a través de un cuento que se hizo tangible en la tinta de

una pluma que jugaba entre la prosa y el verso de forma espontánea". Pensaba en la naturaleza como un conjunto de fuerzas que otorgaba protección y cariño a quien así lo deseara. Percibía a la mujer como una silueta vulnerable, pero capaz de despertar a una entidad triste, sombría y paciente, aguardando el instante preciso de su aparición.

Proceso de análisis de texto

Ante la necesidad de profundizar las razones que mueven las acciones de mis personajes y reconociendo el compromiso de mi directora de proyecto, la Dra. Rosa María Sáenz Fierro, por el estudio de los mismos, propuse utilizar las horas de asesoría correspondientes al tercer semestre del periodo agosto–diciembre de 2024, con la finalidad de examinar *La redención de un espíritu triste* como un ejercicio de análisis del texto dramático. Como punto de partida, la Dra. Sáenz Fierro expuso una clase sobre "*La teoría del drama: lectura y análisis de la obra teatral*", basada en el texto de Kurt Spang, abordando conceptos como situación, acción, historia y suceso.

Spang (Spang, 2010, págs. 104-109) sostiene que toda narrativa de ficción requiere ciertos elementos fundamentales como los personajes, el espacio (dónde) y el tiempo (cuándo), los cuales deben entrelazarse de manera coherente para posibilitar el desarrollo de la historia. A lo largo de la narrativa, esta interconexión se manifiesta principalmente a través de la acción y del evento. De acuerdo con Spang, la situación puede entenderse como un corte transversal en un momento específico del drama, que revela la combinación funcional de los elementos dramáticos figura, espacio y tiempo. Cuando la interacción entre estos elementos genera conflicto, se produce una *situación dinámica*; si, por el contrario, no existe conflicto, se trata de una *situación estática*. La acción dramática, en cambio, se define como una modificación libre e intencional de una situación. Para su análisis, Spang propone una estructura tripartita compuesta por: una situación inicial, la modificación de esa situación y, finalmente, una situación transformada (Spang, 2010, págs. 104-109).

Con base en estas explicaciones teóricas, se creó una metodología de trabajo en la cual el texto dramático debería estructurarse o dividirse en microsecuencias. Como aclaración, una microsecuencia es una unidad temporal y espacial en la que uno o más personajes generan dentro de la historia un contexto para un evento importante. Este hecho puede, además, asentar las bases de un posible conflicto o confrontación en el futuro. Es importante señalar si cada microsecuencia es estática o dinámica, argumentando dicha categorización; además, cada una debe ser nombrada con un título que resuma la información de la unidad temporal correspondiente.

Tabla 1

Análisis de Microsecuencias.

TÍTULO Y RESUMEN	SÍNTESIS CRÍTICA + SITUACIÓN Y SU MOTIVO
El eco de una despedida. En el bosque, la mujer lleva a cabo en soledad el rito funerario.	<i>Situación estática.</i> Es la presentación de la protagonista. Aunque se encuentra arraigada al dolor, no presenta ningún cambio emocional.
Entre la razón y el duelo. La mujer, por respeto a los deseos del marido, guarda en secreto su muerte .	Tensión entre el deber y la voluntad. <i>Situación estática.</i> El duelo es reciente, por lo tanto, no avanza en su proceso emocional..
Entre el bosque y la ausencia. Ella se desahoga con el bosque.	<i>Situación estática.</i> La mujer sigue asimilando la pérdida, no hay transformación interior todavía.
El canto del bosque. Los espíritus intentan guiarla.	<i>Situación estática.</i> Porque aunque recibe guía, ella aún no actúa ni cambia.
El visitante oscuro. Entra en escena el demonio de las almas tristes.	<i>Cambio de acción dramática:</i> Aparece una fuerza negativa que rompe la quietud <i>Situación dinámica.</i> El arribo de este ser oscuro altera el equilibrio y genera un cambio en el conflicto.
El peso de existir. El demonio cuestiona e implanta dudas en la mujer.	<i>Cambio de acción dramática:</i> Lucha entre negación y la razón. <i>Situación dinámica.</i> El dialogo provoca un enfrentamiento emocional que da paso a las dudas.
El demonio y la tentación del dolor. El demonio manipula el sufrimiento de la mujer.	<i>Cambio de acción dramática:</i> La mujer empieza a transformarse (aunque sea desde el dolor). <i>Situación dinámica.</i> Porque el conflicto se intensifica al entrar en cuestionamientos directos.
El vacío de la ausencia. La mujer suplica al esposo que regrese de la muerte.	<i>Cambio de acción dramática:</i> Momento de clímax existencial, la protagonista se siente sola. <i>Situación dinámica.</i> El vacío se vuelve más grande, lo que genera un cambio interno.
Confesión forzada.	<i>Situación dinámica.</i> Porque el demonio destaca las inseguridades de la mujer para dejarla vulnerable.

El demonio aprovecha el trauma para debilitarla.

Las palabras que desconciertan al demonio.

La mujer es profundamente honesta en cuanto a su relación con el esposo.

Entre el sueño y la negación.

La mujer quiere escapar mediante el sueño; el Bosque la advierte.

El delirio del consuelo oscuro.

El demonio agota su espíritu; el bosque intenta que escuche su voz.

La batalla por la voz de la mujer. Bosque y demonio luchan para ser escuchados.

Entre la voz del dolor y la voz de la memoria.

Con un gesto el demonio revela su deseo y queda desarmado.

El despertar de la voluntad.

La mujer reconoce lo patético del demonio.

Cambio de acción dramática: Por primera vez el demonio se queda sin recursos para jugar con el estado emocional de la mujer.

Situación dinámica. La mujer tiene un breve instante de autonomía.

El demonio agota de nuevo a la mujer.

Situación dinámica. Porque cae en la ilusión de la paz emocional y el conflicto avanza peligrosamente.

Situación dinámica. El demonio gana terreno sobre la mujer y el bosque no logra conectar con su alma.

Situación dinámica. Confrontación simbólica y emocional entre el demonio, el bosque y los pensamientos de la mujer.

Situación dinámica. La mujer siente lástima por el demonio y eso cambia el juego de poder. Ella con total reconocimiento de sí misma se enfrenta a la sombra oscura.

Cambio de acción dramática: Recupera identidad, fuerza y voluntad.

Situación dinámica. Toma una decisión irreversible: honrar al difunto, tomar la espada y enfrentar al demonio. (clímax).

Tabla 2*Tabla de Símbolos y Significados*

Símbolo	Descripción en la historia	Significado / Interpretación simbólica
El bosque	Entorno vivo que observa, protege y guía a la mujer.	Representa la protección y el orden natural del ciclo vida–muerte. Es la voz de la razón profunda y la conciencia.
El silencio	Acompaña los momentos más profundos del duelo.	Simboliza la ausencia y el paso hacia la aceptación.
La espada del esposo	Objeto que guarda el peso del vínculo entre él y ella.	Representa la dignidad, el legado y la fuerza interior que él dejó en ella.
La tela, la peineta y el incienso	Objetos personales que sirven como ofrendas.	Representa el vínculo con las tradiciones y el respeto al difunto.
Los espíritus del bosque	Presencias que ofrecen apoyo.	Son el entorno amable que sostiene y guía a la mujer.
El demonio de las almas tristes	Entidad manipuladora que se alimenta del sufrimiento ajeno.	Encarnación del dolor no resuelto, la autodestrucción, la negación y la ilusión oscura.
El viento	Es la voz de las entidades espirituales.	mediante la fuerza o la suavidad de su movimiento, advierten, cantan y protegen.
La noche	Tiempo donde transcurre toda la acción.	Simboliza el instante, el momento de mayor silencio para el enfrentamiento que se avecina.
La tumba del esposo	El lugar donde inicia la aventura del héroe.	Simboliza la resistencia a avanzar y el punto de aceptación.
El sueño / la ilusión oscura	Es la máscara invisible que ayuda a eliminar el dolor.	Se trata de un estado de negación donde el demonio gana poder.
El canto del bosque	Voz insistente que intenta guiarla hacia la verdad.	Representa la claridad emocional.
La voz del demonio	Discurso que agota el estado emocional de su víctima.	Es la fuerza que hiere y empuja a la mujer hacia su destrucción emocional.

Modelo actancial para el análisis de la redención de un espíritu triste

Cuando hablamos de un modelo actancial, nos referimos a una metodología para comprender el *porqué* de las acciones de los personajes, pero no desde su función emocional, sino como actantes, es decir, como fuerzas que impulsan la toma de decisiones y cómo estas impactan en su evolución y el progreso de la historia. Basado en las propuestas de Greimas, Propp y Souriau, el presente análisis hace uso del esquema propuesto por Anne Ubersfeld, quien desarrolla un modelo actancial dirigido a la estructura dramática del teatro (Ubersfeld, 1989), en la cual se coloca al sujeto del texto dramático como eje central entre el destinador y

el destinatario, mientras que el objeto se coloca en medio del ayudante y el oponente. Esto con la intención de colocar al objeto como la parte central del conflicto.

El modelo propone seis funciones básicas:

Sujeto (S): Quien emprende la búsqueda del objeto del deseo.

Objeto (O): Es lo que se desea, lo que se persigue; puede ser material o simbólico.

Ayudante (AY): Es la fuerza o entidad que facilita la obtención del deseo (objeto).

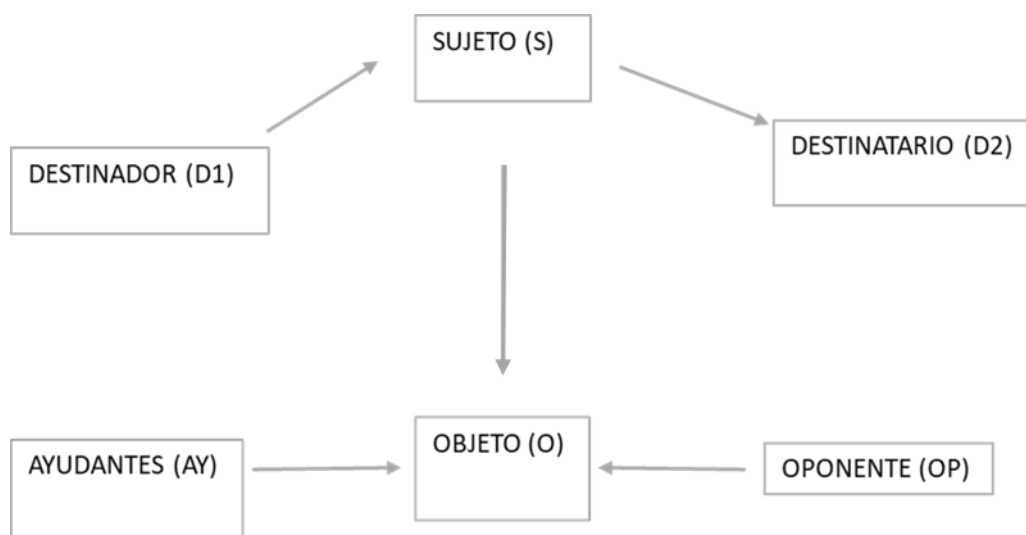
Oponente (OP): Es la fuerza que obstaculiza o limita la acción del sujeto.

Destinador (D1): Es aquello que motiva o impulsa la búsqueda.

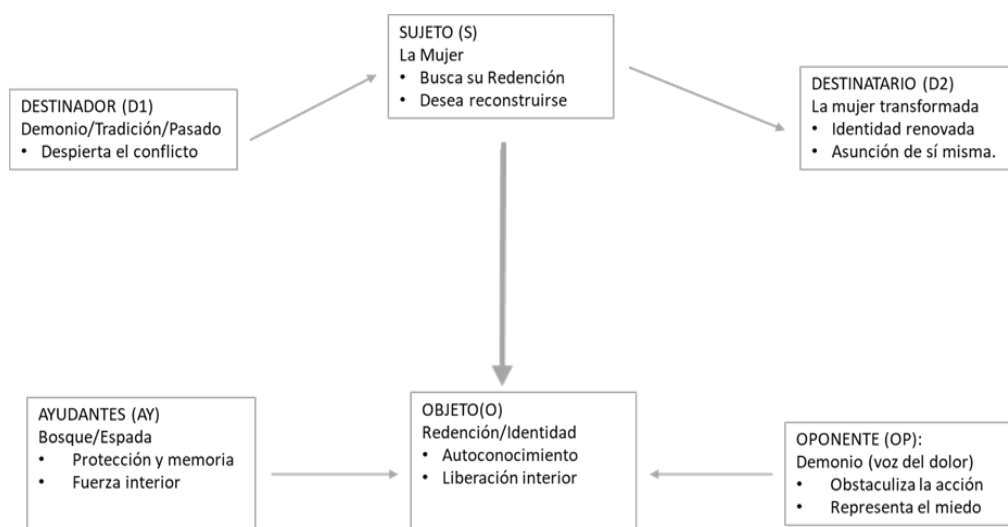
Destinatario (D2): Es quien recibe el beneficio del logro alcanzado.

En resumen, el modelo actancial es un recurso que sirve para obtener información sobre la dinámica de los personajes, su función en la historia, los impulsos que los mueven y la razón que los hace o no avanzar en el relato.

Esquema del modelo actancial de Anne Ubersfeld para el texto dramático



Modelo de Anne Ubersfeld aplicado al texto



Explicación de las funciones actanciales

Sujeto (S). La mujer es el sujeto central del relato. Su búsqueda articula el eje de una lucha externa contra un demonio y otra lucha interna con las ataduras simbólicas de su pasado.

Por lo tanto, se trata de un sujeto **fracturado** impulsado por el deseo de redención. **Función actancial:** Representa la razón de la acción dramática, el movimiento de la historia.

Objeto (O). Se trata de una necesidad personal: la reconciliación consigo misma. La posibilidad de reconstruir su vida a pesar de la pérdida, el dolor y las ataduras con su pasado. El objeto en este caso es simbólico y existencial: la redención. **Función actancial:** Es la guía de la protagonista, el motor que arroja perspectiva y no la deja caer.

Destinador (D1). Se trata del antagonista, el agente que activa el conflicto, la razón de la inestabilidad del personaje principal. Encarna la culpa y despierta las dudas de la protagonista. **Función actancial:** Es la fuerza que obliga al sujeto a moverse.

Destinatario (D2). Se trata de lo que va a obtener el sujeto una vez que haya logrado pasar los obstáculos: el reconocimiento de su identidad. Ella es sujeto y destinatario de su propio proceso de cambio. **Función actancial:** Se trata de la transformación adquirida.

Ayudantes (AY). En este caso nos encontramos con dos fuerzas: La entidad espiritual del bosque que, mediante sus cantos, ofrece protección emocional ante la manipulación del demonio. La espada, como símbolo que guarda la memoria del esposo y los aprendizajes adquiridos. Ambas fuerzas actúan como mediadores. **Función actancial:** Facilitan el tránsito hacia la redención, recordándole al sujeto su fuerza y su propósito.

Oponente (OP). Se trata de las razones del demonio: su extrema soledad, que opera como la voz de la culpa, induce el dolor y crea la sombra que limita al sujeto y le impide avanzar. **Función actancial:** Encarna la resistencia al cambio.

Síntesis interpretativa. En base al modelo actancial de Ubersfeld, es posible observar una lucha entre dos polos metafóricos: Las ataduras con su pasado (demonio / tradición) y la transformación (espada / bosque / libertad). El trayecto del sujeto (la mujer) es, por tanto, un

proceso de cambio que deriva en autoconocimiento y emancipación. La acción dramática no reside en el enfrentamiento físico, sino en la confrontación del miedo y la intuición.

Tabla 3

Configuración del Esquema Actancial

Función.	Elemento.	Simbolismo.
Sujeto (S)	La mujer.	Búsqueda de redención e identidad.
Objeto (O)	Redención/Autoconocimiento.	Reconstrucción interior.
Destinador (D1)	Demonio/Tradición.	Desencadenante del conflicto.
Destinatario (D2)	La mujer transformada.	Identidad liberada.
Ayudantes (AY)	Espíritus del Bosque/Espada como símbolo.	Protección, memoria, intuición.
Oponente (OP)	Demonio.	Obstáculo, miedo, estancamiento.

Fabula, tema, tesis y conflicto

A partir del análisis previo, se definen la fábula, el tema, la tesis y el conflicto de la historia.

Fábula: Tras la muerte de su esposo, una mujer en profunda tristeza se refugia en un entorno de desconfianza que la conduce a una lucha por su reconstrucción personal. Sin embargo, su estado anímico hace eco en oídos de un demonio solitario en busca de almas en pena para devorar. Ante el peligro, la mujer deberá prestar atención a dos fuerzas simbólicas que le ayudarán a no caer en las manipulaciones que el demonio intentará ejercer sobre ella, es decir, la presencia del bosque y la espada de su marido. En la confrontación, el demonio se opondrá al objetivo tratando de preservar las ataduras emocionales que desde pequeña moldearon la vida de la mujer con el fin de evitar su progreso como individuo. La mujer, con

ayuda de los espíritus del bosque y la espada, transforma las razones de su propio sufrimiento en conciencia, madurez y renacimiento interior. De este modo, la fábula cuenta el recorrido de una mujer que, al confrontar la sombra de su propio sufrimiento, consigue transformar el duelo en revelación: un trayecto hacia la conciencia del ser, a través de la muerte.

Tesis: El enfrentamiento con la oscuridad, metáfora de la confrontación con el demonio, muestra que únicamente en el recorrido de su propio sufrimiento la mujer puede restablecer su identidad. El duelo, en este caso, se utiliza como el medio que conduce a la transformación de uno mismo. En síntesis, la tesis trata de la redención como la plenitud que se logra a partir del diálogo entre la herida y la conciencia.

Tema: Tomando el bosque como escenario del tránsito espiritual, el tema principal radica en la transformación del sufrimiento en conocimiento. Otros subtemas presentes en la historia pueden ser: La búsqueda de identidad femenina a través del duelo, lucha entre ser y lo que crees que puedes ser, preservar la memoria como registro del pasado.

Conflicto: El conflicto principal es interno y simbólico: se presenta como un debate entre la muerte de la persona y el renacer de la persona. Una lucha entre lo que fui, lo que soy y lo que quiero ser.

En síntesis

La *fábula* expone el tránsito de un alma hacia su propia redención.

La *tesis* sostiene que el proceso de transformación nace del diálogo con uno mismo.

El *tema* aborda el duelo como proceso de conciencia.

El *conflicto* se define como la tensión entre las ataduras del pasado frente a las posibilidades del futuro.

Análisis de los personajes

En base a lo anterior, es posible realizar una descripción breve que defina a los personajes desde la parte simbólica, metafórica y humana respectivamente.

La mujer

Es la fuerza que mueve y acciona todo a su alrededor. Es el pasado y sus limitantes, el presente y su realidad, el futuro y la oportunidad. Es la resistencia y la transformación. Es el sujeto frente a la tragedia transitando el camino del héroe.

El difunto

Es la causa de la pena de la mujer; no obstante, su recuerdo se manifiesta como legado y memoria. Su figura orienta y acompaña. Representa el inicio de una nueva vida que no niega la muerte, sino que la transforma en una nueva oportunidad.

El demonio de las almas tristes

Es la representación de la resistencia, del anhelo por una ilusión del pasado, y crea con ello una voz interna que busca someter al alma vulnerable mediante la culpa, el dolor y las dudas. Es un ser solitario que gusta de confundir a sus víctimas para burlarse de su fragilidad. No es solo una figura maligna, es el reflejo de su propia tristeza transformada en agresión.

Los espíritus del bosque

Presencias benéficas que protegen el balance natural del bosque. Su silencio es calma y su canto, advertencia. Actúan como la conciencia moral del relato y como eco de una sabiduría ancestral.

La espada

Símbolo de valor, memoria y fe, la espada encarna la responsabilidad de seguir adelante. El peso de su hoja afilada es un recordatorio del poder que tiene el hombre con sus decisiones: matar no es una opción, defenderse, sí.

Conclusión global

En síntesis, los personajes constituyen un elemento simbólico del duelo, representando una fuerza particular que mueve el accionar de los personajes: la mujer (el cambio), el difunto (la memoria), el demonio (la resistencia), los espíritus (la razón) y la espada (la autoestima). De este modo, la situación presentada se convierte en una alegoría acerca de la capacidad de la memoria para la resiliencia, y el dolor como elemento de revelación del ser.

Reflexiones finales del proceso

Entre el miedo y la redención: un viaje hacia la transformación interior

Tomando el análisis anterior como punto de partida para este capítulo, el miedo como eje de transformación captó mi atención. Siguiendo las palabras del escritor y sacerdote jesuita Carlos G. Valles, quien define la redención como “la liberación del miedo”, comprendí que toda la estructura del texto gira en torno a esa idea. La redención no es destino, es camino: el gesto de enfrentar lo que paraliza y, al hacerlo, descubrir una forma de libertad.

Proveniente del latín *metus*, el miedo es una emoción primigenia. En los animales, protege, alerta; en el ser humano, persiste. Incluso cuando la amenaza desaparece, su huella permanece, moldeando la memoria y el deseo. Este residuo emocional es el terreno donde nace la ficción: un espacio donde lo temido puede ser observado, transformado y, finalmente, comprendido. En la tradición espiritual japonesa, el miedo no es solo amenaza, sino territorio de tránsito. Según Cora Requena Hidalgo (2023), las almas deben atravesar ese espacio oscuro antes de alcanzar la luz, y es precisamente en ese umbral donde se manifiesta la compasión de las deidades. El miedo, así, se revela como experiencia de purificación: una antesala de la redención.

La ficción fantástica cumple un papel análogo. A través de lo simbólico, permite que el miedo se haga visible y pueda resignificarse. Susan Napier ha observado que el universo del manga y la animación japonesa ofrece refugios emocionales donde el dolor se transforma en

conocimiento (TDXx Talks, 2017); Bruno Bettelheim, por su parte, veía en los cuentos de hadas un instrumento de resiliencia, un modo de enseñar que el enfrentamiento con el miedo puede conducir al crecimiento interior (Bettelheim, 1994).

En el caso de la protagonista de esta obra, ese proceso adopta una forma espiritual cercana al *satori zen*, es decir, el reconocimiento súbito de la propia naturaleza, el cual no se alcanza mediante la calma, sino a través de la crisis. La pérdida despierta en ella una lucidez que la obliga a mirar su dolor como parte del aprendizaje. La redención, entonces, no consiste en escapar del miedo, sino en atravesarlo. Durante los dos años de mi etapa creativa, comprendí que esta historia era, en el fondo, una proyección. Lo que comenzó como una puesta en escena se transformó en un libro ilustrado: un viaje artístico que me permitió reconocermé en el proceso artístico. Descubrí que, al acompañar a mi protagonista, estaba acompañando mis propios miedos. Elegí el imaginario japonés porque su lenguaje simbólico me ofrecía distancia y claridad. En su folclore, los dioses son emanaciones naturales, manifestaciones de equilibrio más que de castigo. Esa visión me permitió construir una protagonista que no se enfrenta a un poder externo, sino a sí misma: su lucha es humana, su aprendizaje, introspectivo. El viaje de la heroína dialoga con el autodescubrimiento: su meta no es la victoria, sino la transformación del espíritu. Cada prueba simboliza una posibilidad de reconciliación entre el dolor y la conciencia. Al final, la mujer no huye de la oscuridad; la habita y la ilumina.

Inspirada por las enseñanzas de mis padres sobre el valor de la espera, la libertad, el esfuerzo y la sencillez, comprendí que este relato, aunque simbólico, también es biografía de aprendizajes. Es la expresión de un deseo profundo: reconciliar la herida con la esperanza, y entender que toda redención comienza en la valentía de mirar el miedo y confrontarlo.

El arte como espejo: entre la duda, la forma y la revelación

Me encontraba frente a la computadora observando la propuesta de un bosquejo que había mandado hacer unas semanas antes, como parte importante del diseño final en la experiencia que buscaba transmitir en las páginas de mi texto-*storyboard*.

Lo vi y me gustó. Lo imaginé en todas las páginas. Me fui a dormir un tanto ilusionada. Al día siguiente, la incomodidad cuestionaba la certeza de **mi gusto**. "*¿Por qué?*" fue la pregunta recurrente en mi cabeza, en mi cuerpo. Solicitando ayuda, pedí la opinión de otros. Algunos allegados expresaron aquella frase que deja vacíos internos: *Se ve muy bonito*. Desde hace tiempo me siento en conflicto con dicha expresión; en cierto modo me provoca rechazo. En la pregunta busco una respuesta que contenga *algo más...*, algo acorde a las dudas que en ese momento me llevaron a solicitar sus opiniones. Respuestas que me den certeza; pero intento ser comprensible conmigo y con aquellos que las dicen, pues su intención, pienso, no tiene otra finalidad que la de expresar empatía. Ellos no tienen la culpa. ¿Por qué la tendrían? Su oficio no es el del arte. El mío sí, pero su mirada será testigo y confesión de tal acontecimiento. Yo, en cambio, busco entenderme a través de la creación, busco transmitir una experiencia y con ello intento enriquecer aquella frase noble con *algo más*.

Persiguiendo una opinión más objetiva, encontré finalmente la razón de mis dudas matutinas: el boceto, más que complementar, diluía la naturaleza del proceso. El testimonio de la pluma y el papel se desvanecía en una versión contraria a la mía. El fondo que contenía el trabajo de casi dos años contrastaba con la intención original. Los bordes decorativos, las flores en las orillas, el color desértico del papel y su aire vintage no armonizaban con la falta de técnica deliberada de mis dibujos ni con la aparente sencillez del texto que los acompañaba. ¿Por qué atender mis dudas si, ocho horas antes, el diseño me parecía correcto? Quizás el primer impacto me distrajo. Tal vez la relajación de los sentidos afectó mi percepción total. Muchos factores pueden intervenir, pero reconocer la existencia de la duda fue lo que alertó mi

mente. Al observar mi proceso desde fuera, comprendí el miedo latente: imaginar el futuro de un producto que no me gustara. Esa posibilidad generó culpa, angustia y una pregunta crucial: ¿por qué es tan importante para mí que el diseño sea el adecuado? Presumo que el contraste de perspectivas me permitió entender la diferencia entre mirar y comprender. Tal vez ya lo sabía, pero no lo entendí realmente hasta que el proceso creativo fue desafiado por la posibilidad de un “no me gustó”.

Mis pensamientos hablan...

...Y ahí estaba yo, pensando en la importancia de la forma como canal de expresión. Sintiéndome culpable por la posibilidad de haber tomado una decisión errónea. Recuerdo haber experimentado la sensación de fusionarme con los personajes cuando imaginaba sus movimientos en papel; recuerdo conectarme emocionalmente cuando el dibujo se llenaba de color. Me sentía actriz y personaje a la vez. Escuchaba al bosque cantar y advertir, padecía junto a mi heroína, luchaba con ella, jugaba a ser su propio obstáculo. Me sentía niña y creadora libre, actriz de un teatro invisible entre el lápiz y la hoja en blanco. Fue abrumador, lo confieso: tanta libertad agobia. El futuro era tan vasto que su encanto produjo miedo, desequilibrio... y finalmente, iluminación. Comprendí entonces que dejar el diseño final al descuido del primer impulso no era una cuestión estética, sino existencial: el proyecto no solo era un producto artístico. Era yo, a través de la ficción. Mi hoja en blanco también era mi desenlace.

Y ahora, ¿qué sigue?

Uno: detener el diseño.

Dos: pensar, repensar, imaginar.

Tres: ¡Alto! ¿Qué quiero realmente?

Cada vez que releía mi texto, un nudo en la garganta se hacía presente —sobre todo en la página dos, cuando ella, la protagonista, conversa con su difunto esposo, con la muerte, con el vacío del bosque—. Pensé que era miedo... ¿Miedo a la muerte? No, no era tan simple.

27 de febrero de 2025.

Creo que tiene que ver con la libertad de llorar; la satisfacción de liberar recuerdos, mientras ella reconoce que él... ya no está.

Frente al proyecto, me descubrí espectadora de mi propia creación. ¡Catarsis! Quizás, una liberación nacida del reconocimiento. John Dewey, en *El arte como experiencia* (Dewey, 2008), sostiene que el placer estético reside en la mente de las personas y se manifiesta en la vida cotidiana. “Mente, personas, vida cotidiana, cualidad...” Me detuve ahí... ¡Cualidad!: aquello que define el estado de algo o alguien y entonces, me pregunté: ¿Qué cualidades posee mi obra para generar placer estético? Hablar de mi historia ficticia es hablar de mí misma a través de los personajes. No como autobiografía, sino como reflejo de lo que me formó: la muerte como inicio, el duelo como transformación, el pasado como reconocimiento, la tristeza como resiliencia, la memoria como punto de no retorno, la libertad como motivo, la persona como individuo.

En el diálogo y el dibujo, mi pasado transita, juega y dicta la naturaleza de esta historia.

Y en el centro, la intención. ¿O la necesidad?

Necesidad de dejar huellas.

De compartir experiencias.

De invocar recuerdos.

De guardar memorias.

De provocar un nudo en la garganta.

¿Pasar a la posteridad? No lo sé, no pienso en eso.

Creo que las huellas de una obra no son inmediatas; el tiempo las revela.

Complacientes, acertadas o erróneas, las opiniones revelan alternativas.

Finalmente, tras dos semanas de dudas, la naturaleza de mi obra se impuso.

De manera casi mágica, la decisión se anuló sola.

El contraste de técnicas se volvió evidente.

El encargo simplemente... se evaporó.

El inicio

La aventura comienza con un impulso. Una propuesta que vaga en un caleidoscopio de certezas poco certeras. Pensaba en una puesta en escena. Pensé en hacer uso de la *forma* del teatro japonés como espejo de mis ideas. Se cuestionó el porqué; de ello, emergieron dudas. Dudas matizadas en diferentes colores, algunas grises sobre mí, otras transparentes sobre mi proyecto y algunas otras de colores opacos como artista. Pero algo siempre fue constante, verdadero, honesto, real. Japón nunca fue un capricho, fue una necesidad. Es mi mente occidental buscando respuestas. El primer contacto real lo experimenté a través de una entrevista en Canal 22 sobre teatro *kabuki* al Dr. en Estudios Japoneses, Amuray A. García (Canal 22, 2017). Lo que me atrajo en aquel momento no fue la información histórica y académica del tema, sino la satisfacción con la que compartía su conocimiento. La apertura a otras maneras de abordar el *quehacer* del teatro. Días después fui víctima del asombro; por primera vez vi teatro kabuki en una plataforma de *streaming* (Netflix, 2022). Recuerdo la felicidad que sentí al ser parte de un evento totalmente ajeno. Ajeno a mis creencias, ajeno a mi educación, ajeno a las formas conocidas de hacer teatro. Recuerdo lo atractivo que resultó

estar frente a una serie de expresiones, movimientos, ruidos, pausas, miradas, sombras, misterios. Sentirme extranjera ante ese mundo fue seductor, extraño, pero sustancial. La singularidad de su espacio escénico me impulsó a descubrirme. En un inicio, definir por qué resultó complicado. Intenté ser congruente y coherente, pero el camino continuaba en proceso de esclarecerse. Fue complicado organizar las palabras que propiciaran un enunciado aceptable que satisficiera las particularidades de mis preguntas. Buscaba entenderme, necesitaba conocer las razones de mi inclinación. No obstante, en la deriva de la respuesta, me encontré con un cambio de decisión. Pase del imaginario escénico al vacío de la hoja en blanco. El futuro del proyecto transitaba más hacia lo sustancial de mi búsqueda que hacia lo racional de mi respuesta. Presenté la idea con cierto nerviosismo anclado a una imagen mental que aprisionó mi confianza. La intuición estaba ejerciendo su fuerza, y yo confiaba en ella porque en el fondo sabía que ella confiaba en mí.

Memoria

En la mesa, un sacapuntas, un lápiz común, hojas de máquina y una mente sumida en posibles escenarios. De ahí, el recuerdo. Recuerdo haber leído el texto, recuerdo a mis personajes entre las sombras de la imaginación, recuerdo el sonido de las hojas y unos ojos tranquilos, recuerdo sus manos delicadas y la tierra bajo sus uñas, recuerdo una tela pálida y unos cabellos largos, recuerdo la emoción del primer esbozo tomando forma. Recuerdo un momento de silencio y asimilación. Recuerdo el primer dibujo, recuerdo la primera secuencia: algo torpe, un tanto contenida, quizás principiante, pero con un potencial posible. Recuerdo una voz interna diciendo: "Sigue". Recuerdo pensar el dibujo en términos de teatro. Me senté frente a los materiales con la misma actitud con la que abordaba un texto dramático. Desde mi posición como dibujante, traduje mis ideas utilizando las herramientas que como actriz había adquirido. Formule acciones y actitudes poniendo a disposición mi corporalidad. Mientras leía, asimilaba; después, interpretaba. Mientras interpretaba, el cuerpo modificaba su dramaturgia y

con ello la dirección del dibujo adquiriría rumbo. En consecuencia, me adentré al mundo de referentes visuales. Búsquedas específicas en Google me ayudaron a concretar mis ideas. En el explorador, un historial de peticiones se resume en: dibujos de manos, dibujos de rostros de mujer llorando, dibujos de mujeres samuráis, dibujos de demonios japoneses, dibujos de hombres entrenando samuráis, dibujos de mujeres japonesas pensando, dibujos de bosques japoneses, dibujos de seres monstruosos de Japón, dibujos de espada samurái, dibujos de plantas en Japón, dibujos de mujeres de perfil derecho, dibujos de perfil izquierdo, dibujos de ropa tradicional japonesa, dibujos de ropa de campo japonés, dibujos de espíritus del bosque, dibujos de espíritus de películas de Hayao Miyazaki, dibujos de animes y demonios, dibujos de teatro kabuki, dibujo de fantasmas, dibujos de manos espeluznantes, dibujo de ojos asustados, dibujo de rostros escondidos entre las sombras, dibujos de cabello y naturaleza, dibujos de cabello y magia, dibujos de naturaleza y magia, dibujos de muchos etcéteras. Así transcurrieron algunos fines de semana y algunas horas que cada cierto tiempo se interrumpían por mi necesidad de pararme, estirarme, caminar en la casa o interrumpir un rato el proceso para alejarme de mi rincón creativo. De esta manera, el contenido de mis personajes me aprisionó al escritorio y me condujo a una exclusiva representación teatral que transitaba del texto a la imagen, de la imagen a la codificación y, finalmente, a la traducción en papel. Desde la silla, jugué a la ficción, personifiqué sus voces, traduje sus gestos y contemplé sus pausas. Lo hice junto al lápiz, junto a la hoja en blanco y frente al espejo. Busqué referentes visuales; algunos ayudaron a definir posturas y otros dimensionaron posibilidades. Algunos simplemente nutrieron la emoción. Confieso que en numerosas ocasiones adelanté tareas para poder tener fines de semana enteros dedicados a mis dibujos y así poder colocar sobre el suelo y la pared algunas secuencias terminadas que me permitieran vislumbrar el recorrido y la guía visual de la historia. De esta manera, en un constante vaivén entre mi realidad y la de mis personajes, el mundo ficticio cobró vida. Mientras tanto, ellos (los personajes) transitaban un espacio delimitado por la emocionalidad del blanco y el negro. Suficiente, pero no suficiente. Expresivo,

pero no del todo. Contenido. El dibujo parecía terminado, pero no se sentía terminado. Faltaba algo: el color. Compré marcadores de punto fino, compré acuarelas decentes y pinceles aceptables. Explore un poco. Exploré mucho. Coloqué sobre la mesa 204 marcadores de agua de distintos colores, algunos lápices, acuarelas y otros materiales. La decisión entre un color y otro se vio afectada por la incomodidad de no saber qué tanto funcionaría la elección. Pero algo era claro: debía transportarme al mundo de la ficción. Ese fue mi anclaje, mi guía de seguridad. En la combinatoria de tonalidades, la historia cobró voz, dramaturgia en lo no escrito, sino en lo percibido. De manera sutil, casi espontánea, la esencia del proyecto comenzaba a manifestarse en medio de decisiones tomadas por la escucha de una intuición que persiste. Con ello, un poco de introspección se hizo presente: recuerdo estar sentada frente a la mesa con todos los materiales revueltos, libres y sucios. Recuerdo mis manos con manchas de colores. Recuerdo a mi yo de la infancia pasar horas ilustrando mis sueños, recuerdo pensar que de grande quería ser "pintora", recuerdo lo bien que se siente el silencio al dibujar, recuerdo que nunca me gustó pintar de forma correcta, recuerdo pensar que la vida no se expresa así. Recuerdo los espacios en blanco, mis manos en pausa y un lápiz titubeante; recuerdo seguir dibujando, recuerdo crear.

Un paréntesis sobre el proceso

Durante la lectura del libro *El mundo fantástico de la literatura japonesa* (Requena Hidalgo , 2023, pág. 72), me topé con un pie de página que hablaba sobre cómo Latinoamérica y Japón habían sido diluidos a las formas y costumbres del pensamiento occidental. La autora de la cita era Susan Napier, profesora de estudios japoneses en Boston. Su comentario provocó curiosidad, indagué un poco y encontré una plática de TEDx en YouTube. Lo que llamó mi atención fue la descripción que hizo sobre una de las páginas del manga japonés Akira. Naipier describe cómo, al toparse con la imagen de un enorme cráter negro que ocupaba

toda la hoja, se dio cuenta de que estaba ante algo completamente diferente a lo que había experimentado en otros cómics:

Era oscuro, extraño y hermoso, y pensé que alguien debería escribir sobre el anime. Al año siguiente salió la versión animada de Ikeda y enseñó al mundo que la animación podía ser mucho más que dibujos animados, que podía ser apocalíptica, innovadora, que invita a la reflexión (TDXx Talks, 2017, 7:42).

Naipier aprovechó este impulso para redactar el primer libro académico sobre la animación japonesa, titulado *Ikeda: El castillo ambulante*. Lo realizó con la preocupación de que su obra pudiera ser vista como trivial, carente de rigor y como un simple entretenimiento infantil. Sus temores se materializaron, ya que los destacados intelectuales no comprendían a Susan y, aún menos, el anime. Sin embargo, con el tiempo, sus cursos sobre anime comenzaron a ser valorados como una disciplina importante.

Me aventuré al proyecto con la fe puesta en una sensación derivada de un futuro posible. El trayecto de la aventura no solo materializó una idea, también produjo cambios y reconocimientos. En el aire, flotaba una interrogante, un desencadenante que surgía del vacío sentido y degustado de una realidad que generaba cuestionamientos, un interés por la fugacidad del cambio que percibía en un entorno que me afectaba. ¿Por qué el hoy se olvida tan rápido? ¿Por qué el ayer deja de tener importancia? ¿Por qué el futuro genera vacíos? ¿Por qué los días festivos ya no tienen eco? ¿Por qué las respuestas tienen que ser tan realistas? ¿Por qué la magia es para niños? ¿Por qué la costumbre se vuelve rutina? ¿Por qué lo cotidiano dejó de ser importante? ¿Por qué los sueños se interrumpen? ¿Por qué esas preguntas me importan? ¿Por qué soy como soy? ¿Para qué encontrar la respuesta?

Pensaba el arte como vehículo de creación, como un lugar de expresión, de exposición de ideas, pero no como el lugar de las respuestas posibles. Me adentré a mi proceso creativo

como parte de la costumbre. Una costumbre aprendida e imitada. Pero esta vez, el terreno del juego me condujo a otro camino: el descubrimiento. Ya no se trataba de hacer teatro, sino de entenderme a través de sus variantes. Me encontraba en el sitio donde el entorno había dejado preguntas detonantes a la deriva de un mundo de sensaciones incómodas. En el vacío, mi yo externo, mi yo interno se develaba cada vez más honesto. La herencia alzaba su voz; lo hizo en la necesidad de entender la práctica de mis prácticas, en la ritualidad de mis costumbres derivadas, transformadas y redefinidas en un presente que sigue evolucionando. Así fue que la pregunta encontró su lugar, a través de una disciplina en espera. Entender mi herencia en la textura del color y la expresividad de las líneas. Escucharme en el terreno de la fantasía, porque ahí todo es posible y las respuestas no tienen límites. Ahí, en lo comfortable de la imaginación, encontré: ¿Quién soy? Ahí, en el lugar donde *todo sucede*, encontré las herramientas para explorar mi discurso, procesar experiencias y enfrentar desafíos. Es la aventura del personaje expresando mi pasado. Es la elección de una cultura definiendo el porqué. Son las alternativas de un mundo ficticio orientando respuestas. Es la satisfacción de concretar la sensación de un vacío particular en un objeto específico.

El cierre

Fecha: 29 de agosto de 2025

Lugar: Centro Cultural Quinta Gameros

El día no era caluroso ni frío; podríamos decir que estaba equilibrado. El reloj marcaba las 3:00 p. m. y, tal como se había acordado, llegué al lugar con la intención de preparar la presentación. Sin embargo, la realidad me trajo algunos imprevistos: el lugar estaba cerrado, nadie abría y el tiempo seguía su curso

A las 3:40 p. m., un guardia se acercó y me preguntó qué necesitaba. Rápidamente le expliqué la situación y, con paciencia, fue por las llaves y abrió la puerta principal. Comenzaba a sentirse el calor y el tiempo no dejaba de correr.

El reloj marcaba las 4:10 y el evento iniciaba a las seis. En compañía de mis colaboradores nos apresuramos a colocar todo: por mi parte, acomodé dos mesas plegables, retazos de tela a manera de manteles, hojas llenas de dibujos, bocetos y materiales utilizados durante el proceso. Por otro lado, se organizaba el acomodo de los instrumentos, micrófonos, teclados y se ecualizaba el sonido con la ayuda de dos integrantes del equipo creativo.

A las 5:15 nos dimos cuenta de que los atriles solicitados para la lectura no habían llegado, pero ya no había tiempo para ir por otros, además, necesitábamos hacer más pruebas de sonido y voz. Al colocarme frente al micrófono entendí que la lectura, tal como la había planeado, no iba a funcionar: el salón tenía demasiado eco así que tendría que dejar de lado algunos matices de la lectura que se habían ensayado. Para entonces el reloj marcaba las 5:30, así que decidimos cambiarnos y prepararnos para la presentación.

A las 6:00 p. m. la gente comenzó a llegar, aunque algunos se quedaron afuera porque el guardia no permitió el acceso a quienes arribaron diez minutos después.

Entre improvisaciones no previstas y algunas sonrisas, se llevó a cabo la lectura y la presentación del libro. Finalmente, mi asesora de proyecto y representantes del departamento administrativo de la maestría pasaron al frente con unas palabras que ayudaron a contextualizaron y respaldaron el trabajo realizado.

Más allá de los imprevistos, la presentación marcó el cierre de un proceso académico y creativo que no solo constituyó la exposición pública de un resultado, sino también el cierre de una etapa de investigación, producción y reflexión.

Reflexión final

Al cielo se llega con las manos, recuerdo decir a mi padre, y en la memoria, yo me pregunto, ¿qué parte de mí se encuentra anclada a tal frase?

En la mujer que dibujo y en el demonio que imagino expongo mis propias luchas internas. En el bosque y la espada, el eco de mi familia. En la ficción aparecen mis sombras y mis luces, mis dudas y mis actos de fe. Allí se despliega un territorio donde el tiempo encuentra forma. Por eso, mi obra no es solo un trabajo académico. Es una parte de mí, de mi historia: un puente entre lo que fui y lo que todavía soy. A través del color, el trazo, el color y la palabra descubro quién soy, pero lo hago desde una realidad alterna.

“Al cielo se llega con las manos”, y al mirar mis manos asimilo esta frase. Se trata de no perder contacto con el entorno, no olvidar que, en medio de la vorágine de un mundo que corre y evoluciona en la superficie, sigo siendo humano, con todo lo bueno y lo malo que eso significa. Entonces comprendo que ese cielo no es un lugar lejano, sino un estado de conciencia: el entendimiento de uno mismo alcanzado a través del acto de estar en el hacer.

Anexos

Registro del proceso creativo



<https://drive.google.com/file/d/1i2ABf2K-nRseV9Oy9KS1zzp1fKUSX4GL/view?usp=sharing>

Storyboard original del proyecto:



https://drive.google.com/file/d/1rJeY8JQBS-8hYa_kFI79w2cIVP_Gp393/view?usp=sharing

Libro: versión final para imprenta:



<https://drive.google.com/file/d/1d2hIL1yvsJTgrtJtJsD2FRwDSTV6G3NH/view?usp=sharing>

Portada y contraportada del libro:



<https://drive.google.com/file/d/12cfhzJVDvgByagFSIt0DWVehXAzKBIdj/view?usp=sharing>

Bibliografía

- Berger, E. (Dirección). (2024). *Conclave* [Película]. FilmNation Entertainment.
- Hosokawa, S. (2016). *El manga se encuentra con Genjira técnica narrativa de Waki Yamato en "Asakiyumenishi". En Japón y Occidente: el patrimonio cultural como punto de encuentro*. Sevilla: Anjhara Gómez Aragón.
- Barrier, M. (2007). *The Animated Man A L I F E O F W A L T D I S N E Y*. California: University of California Press.
- Batlle, C. (2013). El Comic: una dramaturgia mestiza. *Estudis escenics*. .
- Benítez, G. (2021). [Publicación de Facebook]. Obtenido de No busques la iluminación...
- Bettelheim, B. (1994). *Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas*. Barcelona: CRÍTICA.
- Cameron, J. (Dirección). (1997). *Titanic* [Película]. 20th Century Fox, Paramount Pictures.
- Canal 22. (9 de Julio de 2017). *Teatro Kabuki* [video]. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=3ZvYZsIUdWA>
- Carver, R. (1982). Fuegos. *Antaeus*, 10-16.
- Darin McNabb. (11 de Diciembre de 2020). *Dewey, el arte, y la experiencia, pt. 1/2*. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=5sdgNg1fSBA&t=1088s>
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. España: Paídos Ibérica, S. A.
- Dubatti, J. (2011). *Introducción a los Estudios Teatrales*. México: Guillermo Palma Silva.
- Elliot, A. (Dirección). (2024). *Memorias de un Caracol* [Película]. Australia: Madman Entertainment .
- Konami (Dirección). (1999). *Silent Hill* [Película].
- Martínez Roman, J. (2016). *Manga y anime : La historia ilustrada*. Academia Universitaria Torres Quevedo.
- Ninja , T. (Dirección). (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [Película].
- Noizumi, A., & Green, M. (Dirección). (2023). *Blue Eye Samurai* [Película].
- Onoe II, M. (Dirección). (2022). *kabuki: Akadou Suzunosuke* [Película]. Netflix.
- Pauwels Louis, B. J. (1960). *El retorno de los brujos: una introcuccion al realismo fantástico*. Francia: Éditions Gallimard.
- Requena Hidalgo , C. (2023). El mundo fantástico d la literatura japonesa. Satori.
- Rosas Martinez, D. (Marzo de 2025). *teatrored*. Obtenido de www.teatrored.com: <https://teatrored.com/assets/pdfteatrored/metodosuzuki1.pdf>
- Spang, K. (2010). *La Teoria del Drama: lectura y análisis de la obra teatral*.

TDXx Talks. (9 de Mayo de 2017). *Cómo aprendí a dejar de preocuparme y a disfrutar de ser una experta en anime [vídeo]*. Obtenido de YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=zTZQhTI1ss0&t=17s>

Ubersfeld, A. (1989). *Semiótica Teatral*. Madrid: Catedra Ediciones.

Valles G., C. (2008). *Crece: Tareas y dones de la madurez personal*. Editorial Sal Terrae.

