

Módulo 1: Análisis Literario

¡Bienvenidos al curso! A lo largo de estos módulos se verán y se practicarán medios para poder analizar medios literarios e incluso audiovisuales, al igual como formas de interpretar el contenido que se te presenta en estos medios. Antes de comenzar a analizar literatura, es importante tener las herramientas que te permitan describir aptamente tus ideas de una manera estandarizada dentro del lenguaje literario. Esto no solo te permite comunicar tus ideas, sino también identificar los elementos eficientemente. De igual forma a partir del módulo 5, aprenderemos sobre la creatividad e innovación, para saber cómo utilizar tu imaginación para solucionar problemas y crear distintas estrategias para poder avanzar en tu carrera.

1.1 Conceptos Literarios (Literary Devices)

Temas:

- Alusión: Una referencia sutil e indirecta a otra pieza literaria, obra, evento, o incluso personas. El uso de alusión confía en que el lector conozca estas referencias y esté familiarizado con trabajos o situaciones similares a las que el escritor intenta comunicar.
- Aforismo: Oración memorable considerada como una verdad general pasada por generaciones. En México estas también son consideradas como frases célebres, tales como *“El derecho al respeto ajeno es la paz”* y *“la tierra es de quien la trabaja”*.
- Eufemismo: Medio para hacer que una frase suene menos agresiva u ofensiva. Estas pueden ser frases enteras o simplemente sinónimos de palabras, tal como decir “persona mayor” en lugar de decir “viejo”.
- Analogía: Comparación entre variables, ideas o historias paralelas. [buscar ejemplo]

- **Hyperbole:** Forma de exagerar una oración por efecto dramático. Un ejemplo sería “Estoy tan lleno que podría explotar”.
- **Metáfora:** Comparación, comúnmente utilizada en poesía, en la se plantea una similitud entre dos variables que por lo general no poseen características similares. En contraste a lo que es una simile, la metáfora no utiliza conectores comparativos. Un ejemplo de esto es la frase “*tus ojos son un mar abierto en el que me podría perder*”.
- **Simile:** Una *simile* funciona igual que una metáfora, sin embargo, esta sí utiliza conectores comparativos. Un ejemplo es la frase “*ver tu sonrisa es como ver una noche llena de estrellas*”.
- **Sinécdoque:** El uso de una sola parte de algo para generalizar a todo el componente. Un ejemplo de esto es el decir “vamos a un café” en lugar de decir “cafetería”.
- **Personificación:** El darle cualidades humanas a objetos, lugares, o eventos. Un ejemplo sería una frase como “Mi querido mar estaba enojado ese día, me golpeaba con sus olas y gritaba con su viento”.
- **Presagiando (*foreshadowing*):** El presagiar, comúnmente conocido por su nombre en inglés de *foreshadowing*, ocurre cuando un autor alude a eventos futuros durante una historia, tales como futuras causas de muerte o conflictos aún no presentes.
- **Imaginar:** Cuando un autor describe tan claramente una escena, logra crear una clara imagen en la mente del lector.
- **Ironía:** Ocurre cuando lo opuesto a lo planteado ocurre. En literatura, comúnmente se implementa la *ironía dramática*, la cual ocurre cuando el lector sabe algo que los personajes aún no.
- **Yuxtaposición:** El poner dos ideas de cualidades opuestas juntas con el propósito de compararlas.
- **Oxymoron:** Esto ocurre cuando términos contradictorios se juntan para representar una idea nueva.

- Paradoja: Una situación lógica que implementa conceptos contradictorios. A diferencia de un oxymoron, esta es una oración que representa una idea o temática, mientras que un oxymoron solamente representa un concepto.
- Motif: Un motif es una idea recurrente dentro de una obra, sea literaria, musical u otra.
- Parodia: Una imitación exagerada de una obra o persona con el propósito de entretener. Una parodia es una forma de *alusión*, pero con el propósito de hacer al material imitado cómico.
- Persona: El tener una *persona* es tener una identidad ficticia por propósitos artísticos.
- Sátira: Obra literaria que critica aspectos, personas y situaciones de la vida actual. Este se verá más a fondo en el módulo 3.
- Simbolismo: Uso de temáticas, objetos, situaciones, entre otros, que representan ideas más grandes de lo que aparentan.
- Tema: Idea central de una obra.
- Tesis: Dentro de una obra literaria, esta es una frase que comprime y logra expresar
- Tono: La actitud que el escritor implementa en su obra, identificada por la dicción, selección de palabras y organización de las ideas presentadas. Una forma de identificar el tono de una obra es leerla en voz alta. Algunos ejemplos de tonos pueden ser *serio*, *sarcástico*, *formal*, *cómico*, *misterioso*, entre muchos otros.

1.1.2: Elementos para analizar ficción

Temas:

- Secuencia Narrativa: Esta es conocida como el plot de una historia. El plot consiste en el orden en el cual los eventos de la historia ocurren, al igual como el mensaje que el autor quiere transmitir con este mismo orden. El orden del plot puede ayudar a establecer patrones, manipular perspectivas, y en general se encarga de mantener un sentido dentro de la secuencia de eventos que ocurren dentro de la historia.

Un ejemplo de el plot siendo utilizado para manipular la perspectiva de la audiencia es la película *Knives out* (2019), en la cual el orden en el que los eventos son contados guía a la audiencia a cierta perspectiva respecto a los personajes, perspectivas las cuales no se establecerían en lo absoluto si los eventos fueran contados en un orden diferente.

- Personajes: Los personajes son los que progresan la historia. Estos tienden a tener 1 o 2 características definitorias, y la importancia de cada uno de estos debe complementar a la historia que se pretende contar. Los personajes de una historia pueden ser principales, secundarios, o extras, y estos se dividen en subcategorías dependiendo su papel dentro de la historia.
 - Personajes dinámicos: Estos son los personajes que pasan por algún tipo de cambio dentro de la historia (también conocido como *arco*) a causa de una fuerza mayor que los incita a cambiar. Por lo general, los personajes más importantes de una historia tienden a ser los más dinámicos. Un ejemplo de un protagonista dinámico es Hercules en *Hercules* (1997), quién presencia su cambios dinámicos al enterarse que es hijo de Zeus, y de nuevo al sacrificarse para salvar a Meg.
 - Personajes estáticos: Estos son los personajes que no pasan por ningún cambio, sin embargo son activos dentro del desarrollo de la historia. Por lo general, villanos en historias infantiles tienden a ser personajes estáticos, ya que la complejidad en villanos puede ser confuso para niños.

- Personajes redondos o *fluidos*: Estos personajes son en un sentido dinámicos, sin embargo sus posturas dentro de la historia es más compleja de lo que aparenta inicialmente. Estos pueden ser personajes con acciones positivas en un instante, y en otro acciones que lastiman a los demás. Actualmente en la televisión, los protagonistas fluidos han sido los personajes más memorables, tales como Walter White en *Breaking Bad* o Tony Soprano en *Sopranos*.
- Personajes Simbólicos: Los personajes simbólicos son los que, como su nombre lo indica, simbolizan algo más grande dentro de la historia, sea una temática, un compás moral, o un recordatorio para los demás personajes. Un ejemplo de un personaje simbólico es el Tío Ben de Spiderman, el cual simboliza las tres cualidades mencionadas anteriormente.
- Personaje de abasto: Estos personajes tienen a representar arquetipos sencillos y no reaccionan ante ningún cambio. No poseen nada de complejidad y apoyan para agregar dimensión a una historia.
- Espacio Narrativo: Es espacio narrativo es el/los lugares en donde los eventos de la historia ocurren. Este puede ser en base a una locación real o puede ser un lugar completamente ficticio. Por lo general, la selección de espacio narrativo complementa a la historia que se está contando y el tono que se pretende transmitir, tal como utilizar un espacio como Inglaterra y que tu historia sea fría con lluvia, o un lugar como Puerto Vallarta y que tu historia sea soleada pero calurosa.
- Narrador: El narrador es la persona o perspectiva en la que se está contando la historia. El narrador puede ser omnisciente, también conocido como en 3ra persona, o puede ser desde la perspectiva de un personaje, conocido como 1ra persona. En el aspecto de 3ra persona, el narrador puede darle al público tanta información como se está desarrollando en la historia, o más información que la que los personajes conocen, creando una *ironía dramática*. En el aspecto de 1ra persona cuando el narrador es un personaje dentro de la historia, este puede ser un narrador de confianza o un narrador que **no** es de confianza y manipula los

eventos de la historia para su beneficio. En obras literarias rara vez se implementa lo que es conocido como 2da persona, el cual implica que el narrador te esté contando a tí los eventos que te están pasando *a tí* (“Tú caminabas por los pasillos del palacio de Buckingham”).

- Conceptos Literarios: Como fue mencionado en el tema anterior, los conceptos literarios funcionan como herramientas para analizar a obras literarias desde un lente más estructurado. Los elementos mencionados anteriormente como alusiones, metáforas, temas, motifs, entre muchos otros cuentan una capa nueva de la historia que quizá a simple vista no es tan aparente.
- Mundo y Representación de la realidad: Particularmente en obras de ficción, el autor pretende generar un mundo el cual pueda proclamar como una realidad (a esta acción se le conoce como *mimesis*). El mundo ficticio puede aludir a elementos del mundo real, tal como lugares, lenguaje, periodos, entre muchos otros.

1.1.2.2: Viaje del Héroe

Temas:

El viaje del héroe es una herramienta estructural comúnmente utilizada para demostrar un arco de crecimiento dentro del personaje principal, al igual como un medio de progresión para la historia que se está escribiendo. Los 12 niveles del viaje del héroe pueden reflejados en la siguiente imagen:



MUNDO ORDINARIO

- **Mundo Ordinario:** El primer nivel es el mundo ordinario, es cual funciona para que el contraste entre la vida pre y post el llamado a la aventura tenga un mayor impacto. En esta etapa es donde el personaje se da a conocer, sus motivaciones, problemas y características que lo definen.
- **Llamada a la aventura:** La llamada a la aventura es la fuerza que intenta persuadir al héroe de salir de zona de confort.
- **Rechazo a la llamada:** Sin embargo, esta llamada inicial a la aventura es rechazada por el héroe a causa de inseguridad y miedo de salir de su zona de confort.
- **Encuentro con el mentor:** El héroe debe hablar con su mentor para obtener la motivación de aceptar el llamado a la aventura. Este encuentro puede ser solamente motivacional, o puede incluir entrenamiento, conocimiento, o consejos para poder continuar su viaje exitosamente.
- **Travesía del umbral:** En este punto, el héroe deja lo que es conocido como el mundo ordinario y cruza al mundo especial, y por ende a partir de este punto no hay vuelta atrás.

MUNDO ESPECIAL

- **Los aliados, los enemigos, las pruebas:** Al entrar al mundo especial, el héroe se enfrenta con nuevos elementos que retan sus habilidades. En este punto es donde encuentra a personas en las que puede confiar con motivaciones e ideales similares a las suyas, al igual como a la fuerza antagonista que complica su viaje.

- Internamiento en la caverna más profunda: Al llevar a este nivel, el héroe debe tomar un paso atrás y reorganizar sus principios, intenciones y objetivos dentro de ahora el mundo especial. Aquí se conoce como el punto más profundo del arco del personaje.
- La odisea. Muerte y resurrección: Durante la odisea, el héroe es enfrentado por una crisis de vida o muerte, en la cual debe enfrentar sus mayores miedos y retos, o incluso estar al borde de la muerte.
- Recompensa. El elixir del conocimiento: Al haber sobrepasado sus peores miedos durante la odisea, el héroe es recompensado. Esto puede ser económicamente, románticamente, moralmente, o en general cualquier aspecto que enriquezca su vida.
- Regreso con persecución: Este punto también es conocido como la gran lucha final. En el punto más climático de la historia, el héroe logra regresar a su conocido mundo ordinario, sin embargo, cambiado por los eventos que vivió.

MUNDO ORDINARIO

- Nueva resurrección: La nueva resurrección es conocida como el punto que purifica al héroe para lograr volver al mundo ordinario como una persona desarrollada a como inició.
- Retorno con el elixir del conocimiento: La última recompensa para el héroe dentro de todo su viaje. Este elixir del conocimiento lo beneficia como persona dentro del mundo ordinario.

1.1.2.3: Análisis de Cine:

Temas:

- Tipo de contenido: Este se puede analizar en base al diálogo e interacciones entre los personajes. El contenido puede consistir desde el mensaje que se pretende comunicar, las referencias que pretende aludir, los personajes que intenta parodiar, entre muchas otras cosas.

- Contenido Explícito: El contenido explícito es el contenido que fácilmente se puede identificar, ya que este es mencionado directamente por los personajes o aparece en pistas visuales completamente claras. Un ejemplo de contenido explícito se puede ver en la película *The Irishman* (2019), en donde claramente demuestran que la persona del mundo real, Jimmy Hoffa, fue asesinada por Frank Sheeran.
- Contenido Implícito: El contenido implícito no es tan obvio pero igual identificable si la audiencia está poniendo atención. El contenido implícito corre el riesgo de ser subjetivo dependiendo a la audiencia o incluso de no ser identificable en lo absoluto para una porción de tu audiencia, sin embargo, cuando este es hecho correctamente puede elevar a la historia que se está contando. Un ejemplo del contenido implícito es en la película *Forrest Gump* (1994) en donde se alude implícitamente que la enfermedad mortal que Jenny contrajo es el SIDA.
- Abordaje de interpretación: Medios de entretenimiento audiovisuales pueden ser percibidos de distintas formas dependiendo el contenido, estructura y forma.

Algunas formas de interpretación son

- Interpretación formalista: La interpretación formalista se basa completamente en la evidencia concreta para desarrollar opiniones y conclusiones.
- Interpretación narrativa: La interpretación narrativa se desarrolla en base a elementos narrativos vistos a lo largo del módulo.
- Interpretación realista: La interpretación realista se basa en qué tan cercano a la realidad se encuentra la obra audiovisual.
- Interpretación contextualista: La interpretación contextualista interpreta a la obra en base al contexto en el que se encuentra. Este tipo de contexto puede ser social, cultural, socioeconómico o periodico.
- Interpretación psicológica: La interpretación psicológica se basa en la psicología de los personajes y sus acciones.

Conclusión:

¡Gracias por leer el módulo! Con este conocimiento ahora podrán identificar arquetipos, términos, y estructuras dentro de obras literarias y audiovisuales que les permitirá desglosar los elementos de la historia, al igual como captar sub-narrativas nuevas que no son tan notorias a simple vista. A continuación verán algunos ejercicios para practicar los temas vistos a lo largo del módulo.

Ejercicios:

Selecciona los conceptos literarios que se encuentren en los siguientes enunciados.

1. “Hace tanto calor que me estoy derritiendo”

- a. Anáfora
- b. Hipérbole**
- c. Analogía
- d. Personificación

2. “Muertos Vivientes”

- a. Tono
- b. Imaginar
- c. Simile
- d. Oxymoron**

3. “Eres tan brillante como el sol”

- a. Imaginar
- b. Paradoja
- c. Simile**
- d. Metáfora

4. “Él es de huesos anchos” para decir “gordo”

- a. Eufemismo**
- b. Anáfora

- c. Metáfora
 - d. Paradoja
5. “Yo solo sé que no se nada”
- a. Aforismo
 - b. Analogía
 - c. Paradoja**
 - d. Personificación

Identifica el tipo de narrador dentro de los siguientes enunciados.

1. “Después de un largo día, llegué a mi departamento, aventé mi maleta al piso y salté a mi cama”.
- a. 3ra persona
 - b. 1ra persona confiable**
 - c. 1ra persona no confiable
 - d. 2da persona
2. “Ana y Sofía salieron del trabajo a las 6pm y fueron a un café a platicar”
- a. 3ra persona**
 - b. 1ra persona confiable
 - c. 1ra persona no confiable
 - d. 2da persona
3. “Yo solo estaba caminando tranquilamente por el callejón hasta que me encontré al cuerpo ya muerto”
- a. 3ra persona
 - b. 1ra persona confiable
 - c. 1ra persona no confiable**
 - d. 2da persona

Referencias

- Abrams, M.H. & Harpham, G.G. (2013). *A Glossary of Literary Terms*. Cengage Learning. Recuperado de https://books.google.com.mx/books?hl=en&lr=&id=X7-iAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=literary+terms&ots=IEsDppKMNy&sig=gAURXwh_c0zEEwxSYoTNYX8PQeM&redir_esc=y#v=onepage&q=literary%20terms&f=false
- Regan, M., Raine, M. & Litch, M. (s.f). *Film Analysis*. Yale film Analysis. Recuperado de <http://filmanalysis.yctl.org>
- S.A. (2021). *All the Different Types of Characters in Literature*. Master Class. Recuperado de <https://www.masterclass.com/articles/guide-to-all-the-types-of-characters-in-literature#5-character-types-that-appear-in-fiction>
- S.A. (2011). *AP Language and Composition: Glossary of Literary and Rhetorical Devices*. Yale Learning. Recuperado de https://yale.learningu.org/download/f10e0a0e-1866-4958-9058-11e84f35ad24/H2976_APEngLangGlossary.pdf
- Vogler, C. (2003). *The Stages of the Hero's Journey*. Tallinna Ulkool. Recuperado de <https://www.tlu.ee/~rajaleid/montaazh/Hero%27s%20Journey%20Arch.pdf>