



FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado:

Una mirada en los siglos de la Violencia Simbólica. Videos musicales con mayor vista a nivel mundial en la plataforma virtual Youtube.

Presentado por el (la, los, las) estudiantes (s):

Nombre	Cédula	Código
<u>María José Tafur Semano</u>	<u>1020778072</u>	<u>201172037</u>

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación por las siguientes razones:

- Plantea una metodología significativa y novedosa para el análisis de los productos de la cultura visual.
- Demuestra un trabajo riguroso en la metodología de análisis de datos y sus interpretaciones.
- Se reconoce su interés por el estudio de imágenes de la cultura popular como objeto de análisis.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA ¹
Jurado 1- lector	<u>Diego Romero</u>	<u>[Firma]</u>	<u>4.7</u>
Jurado 2 -lector	<u>Elkin Idánwaga</u>	<u>[Firma]</u>	<u>4.8</u>
Jurado 3 -asesor	<u>Martha Oyala</u>	<u>[Firma]</u>	<u>4.7</u>
Jurado 4 - asesor	<u>Mónica Eraso</u>	<u>[Firma]</u>	<u>4.7</u>

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 4.7

DISTINCIONES _____


Fecha: Febrero 24/2015

¹ Para la emisión de la nota de sustentación, es indispensable que los jurados se encuentren presentes.

UNA MIRADA EN BÚSQUEDA DE LA VIOLENCIA SIMBÓLICA
Videos musicales con mayor vista a nivel mundial en la Plataforma Virtual
YouTube

María José Tafur


Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Bellas Artes
Licenciatura en Artes Visuales
Bogotá
2016

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela de Pedagogía</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 3 de 203	

1. Información General	
Tipo de documento	TRABAJO DE GRADO
Acceso al documento	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. BIBLIOTECA FACULTAD DE BELLAS ARTES
Título del documento	TITULO DEL TRABAJO DE GRADO
Autor(es)	TAFUR SERRANO, MARÍA JOSÉ.
Director	AYALA MARTHA; ERASO MÓNICA.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2016. 202 p.
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. UPN
Palabras Claves	VIOLENCIA SIMBÓLICA, HABITUS, CAMPO, ACCIÓN PEDAGÓGICA, MUNDO VIRTUAL, MUNDO VISUAL, YOUTUBE.

2. Descripción
<i>Tesis de grado que expone una investigación llevada a cabo en el escenario de YouTube, comprendiendo la influencia que ha acogido dentro de la vida cotidiana a partir del 2010, se utiliza una muestra documental de los 5 videos con mayor vista a nivel mundial a razón de analizar, cuestionar e identificar posibles vestigios de Violencia Simbólica en los relatos visuales expuestos por dichos videos.</i>

3. Fuentes
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS
Botero, C. (2000) Un modelo para la investigación documental: Guía teórico práctica sobre construcción de Estados del Arte con importantes reflexiones sobre la investigación. Medellín: Ed. Señal Editora.
Bourdieu, P. (2010). El sentido social del gusto: Elementos para una sociología de la cultura. Buenos Aires: Ed. Siglo Veintiuno.
Bourdieu, P. (2007). El sentido práctico. Argentina: Ed. Siglo Veintiuno.
Bourdieu, P. (1998). La dominación masculina. Barcelona: Ed. Anagrama
Dussel, I. (2006). Educar la mirada: Políticas y pedagogías de la Imagen. Buenos Aires: Ed. Manantial.
MEDIOS AUDIOVISUALES.
Jae-Sang, P. (15 de Julio 2012). Gangnam Style [ARCHIVO DE VIDEO]. RECUPERADO DE HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=9BZKP7Q19F0
Bieber, J. (18 de Enero, 2010). Baby [ARCHIVO DE VIDEO]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=kffacxfA7G4
Swift, T. (10 de Noviembre, 2014). Blank Space [ARCHIVO DE VIDEO]. RECUPERADO DE https://www.youtube.com/watch?v=e-ORhEE9VVg
Perry, K. (20 de Febrero, 2014). Dark Horse [ARCHIVO DE VIDEO]. RECUPERADO DE https://www.youtube.com/watch?v=0KSOMA3QBU0
Perry, K. (12 de Agosto, 2013). Roar [ARCHIVO DE VIDEO]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=CevxZvSjLk8

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Ministerio de Educación</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 4 de 203	

4. Contenidos
<p>Se realizó una Investigación documental de los 5 videos con mayor vista a nivel mundial en la plataforma de YouTube (el 17 de Agosto de 2015), para analizar e indentificar en los relatos visuales y literales de los videos posibles vestigios de la Violencia Simbólica, para ello se planteó abordar las nociones que originan dicha Violencia en la teoría social de su autor Pierre Bourdieu, haciendo énfasis en los conceptos <i>Habitus</i> y <i>Campo</i> a fin de utilizarlos como categorías de análisis para revisar los fotogramas y las letras que componen los videos, para finalizar se expone una propuesta teórica que evidencia los hallazgos encontrados en el estudio.</p>

5. Metodología
<p style="text-align: center;">Se abordó una metodología documental de acuerdo a los propósitos investigativos del trabajo, en el que se buscaba dotar de sentido un fenómeno social y simbólico en los relatos visuales, de manera que la metodología documental articuló una serie de datos separados e inconexos para extraer nuevas comprensiones.</p>

6. Conclusiones
<p>Un aspecto relevante que demuestra un vestigio de Violencia Simbólica en relación al concepto de <i>Autoridad Pedagógica</i> propuesto por Bourdieu es la <i>Autoridad o poder</i> que se le añaden a los artistas principales de los videos, debido a que configuran ídolos o imaginarios de influencia no sólo para su <i>campo</i> artístico musical, sino para los espectadores que se dotan de aspectos simbólicos inmersos en el acto de reproducir un video, debido a eso se concluye que el sentido pedagógico que aporta el campo de lo visual es relevante, en tanto existe a modo de símbolos que produce conocimientos que deben ser resignificados, analizados y tensionados en función de contribuir a una mirada consciente que replantee lo que ve en su cotidianidad social, a razón de evitar una mirada que contribuya a reproducir la Violencia Simbólica, por ello se propone contemplar los escenarios visuales como espacios configurados para la creación de conocimiento que aporta a la educación de las Artes Visuales.</p>

Elaborado por:	TAFUR SERRANO MARÍA JOSÉ
Revisado por:	<i>Mónica Gao</i>

Fecha de elaboración del Resumen:	25	02	2016
--	----	----	------

AGRADECIMIENTOS

De ante mano quiero agradecer a Dios que ha hecho posible mi existencia, iluminando cada suceso que acompaña mi vida con su fuerza, sabiduría y amor.

A mi familia una de las bendiciones más valiosas en mi vida.

A mis tutoras por sus guías, sus críticas, su tiempo y su conocimiento que fueron de gran aporte para mi trabajo.

A mis amigos que siempre estuvieron brindándome su mejor energía para este proceso.

Y a todas y cada una de las personas, imágenes, objetos, sensaciones y experiencias que ha transcurrido en mi vida ya que de alguna manera han consolidado algunas de las ideas y curiosidades que expresan este documento.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios y a todas las bendiciones que le ha regalado a mi existencia. También le dedico este trabajo a las personas que en algún momento se encuentren con estas ideas y puedan leerlas, compartirlas, discutirlos, exponerlas, debatirlas, etc.

Una mirada en búsqueda de la violencia simbólica

Videos musicales con mayor vista a nivel mundial en la Plataforma Virtual YouTube

María José Tafur
Universidad Pedagógica Nacional

RESUMÉN:

Este documento presenta una investigación llevada a cabo en la plataforma virtual de *YouTube*, en la que se tomó una muestra de los 5 videos musicales con mayor vista a nivel mundial dentro del período de agosto del 2015, para realizar un estudio que permitiera cuestionar las producciones audiovisuales que en la actualidad consumimos en dicha plataforma, teniendo en cuenta la influencia que ha acogido en los últimos cinco años para la vida cotidiana.

En vista de esto, se asume que la generación actual se encuentra atravesada y configurada simbólicamente por una doble vía visual – la real y virtual- que no solamente atañe la situación o problemática de un país o nación, sino por la imagen presentada y representada de lo que es el mundo en las redes virtuales, por consiguiente se contemplan los relatos audiovisuales ofrecidos por dichos videos a fin de analizarlos en búsqueda de vestigios de *Violencia Simbólica*.

PALABRAS CLAVE: Violencia Simbólica, Habitus, Campo, Acción Pedagógica, mundo virtual, mundo visual, YouTube.

A look in search of symbolic violence

More music videos ahead worldwide in Virtual Platform YouTube

Authors: María José Tafur

SUMMARY

This paper presents a research conducted in the virtual platform YouTube, in which a sample of 5 music videos more ahead worldwide in the period from August 2015 was taken, to conduct a study that would question the productions audiovisual currently we consume in the platform, taking into account the influence it has received in the past five years for everyday life.

In view of this, it is assumed that the current generation is crossed and symbolically shaped by a double visual way - the real and virtually not only concerns the situation or problems of a country or nation, but for the image presented and represented what it is the world in virtual networks, thus audiovisual stories offered by such videos to analyzing them for traces of Symbolic Violence contemplated.

KEYWORDS: Symbolic Violence, habitus, field, pedagogical action, virtual world, visual world, YouTube.

Contenido

1. Problema	12
1.1 Planteamiento del problema.	12
1.2 Justificación	16
1.3 Antecedentes Investigativos	21
1.4 Objetivos.....	30
1.4.1 Objetivos Específicos	30
2. Referentes Teóricos	31
2.1 Sentidos y Miradas: Orígenes de la noción de la Violencia Simbólica en la Teoría de Pierre Bourdieu: Las Relaciones de Dominación	32
2.2 Acción Pedagógica como forma de dominación: El papel de las instituciones (Escuela, familia, Religión).	36
2.3 La Dominación Masculina.....	40
2.4 Categorías centrales para descifrar el movimiento invisible de la Violencia Simbólica.	46
2.5 El concepto de Habitus en la teoría social de la Violencia Simbólica.....	47
2.6 El concepto de Campo en la Teoría de la Violencia Simbólica.	48
3. Diseño Metodológico.....	51
3.1 Tránsitos epistemológicos y metodológicos:.....	51
Investigación Documental	51
3.2 Etapas del Proceso Metodológico.....	53
3.2.1. Etapa Preparatoria.....	53
UNIDADES DOCUMENTALES	56
3.2.2 Etapa: Recolección y Descripción de datos.....	58
3.3.3 Etapa: Interpretativa por núcleo temático	59
Categorías de interpretación y análisis	59
CAMPO:	60
4 Etapa: Resultados.....	61
5 Etapa: Propuesta Teórica.	83
1. Las plataformas virtuales como mecanismos de Autoridad Pedagógica.....	83
Conclusiones.....	86
6. Recomendaciones	104

7. Bibliografía	105
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS:	105
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS.	107
REFERENCIAS MEDIOS AUDIOVISUALES.	108
ANEXOS	109
ANEXO A.	110
ANEXO A-1.	117
ANEXO A-2.	118
ANEXO A-3.	121
ANEXOS B.	123
ANEXOS B-1.	130
ANEXO B-2.	131
ANEXO B-3.	135
ANEXO C.	136
ANEXO C-1.	142
ANEXO C-2.	143
ANEXO C-3.	147
ANEXO D.	149
ANEXO D-1.	154
ANEXO D-2.	155
ANEXO D-3.	159
ANEXO E.	161
ANEXO E-1.	166
ANEXO E-2.	167
ANEXO E-3.	170
TABLAS INTEPRETATIVAS	172
VIDEO N. 1	172
RESULTADOS	175
PERSONAJES / ESCENARIOS	175
PROTAGONISTA (H) VIDEO N. 1	175
RESULTADOS	176
PERSONAJES (M), (H) VIDEO N.1	176
DESCRIPCIÓN INTERPRETACIÓN LETRA/ VIDEO N.1	178
VIDEO 2.	180

RESULTADOS	181
DESCRIPCIÓN INTERPRETACIÓN LETRA/ VIDEO N.2.....	183
VIDEO N. 3	185
RESULTADOS	185
RESULTADOS	188
DESCRIPCIÓN INTERPRETACIÓN LETRA/ VIDEO N.3.....	191
VIDEO N. 4	193
RESULTADO.....	195
DESCRIPCIÓN INTERPRETACIÓN LETRA/ VIDEO N.4.....	197
VIDEO N. 5	199
DESCRIPCIÓN INTERPRETACIÓN LETRA/ VIDEO N.5.....	202

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema.

La visualización de la vida cotidiana no significa que necesariamente conozcamos lo que observamos.

(Nicholas Mirzoeff, 1999).

Si bien, a partir de la aparición de la Internet y el éxito social que ha tenido en las prácticas cotidianas de la actualidad, se ha visibilizado el papel de las imágenes dentro del mundo, debido a que gran cantidad de información distribuida en el servicio de la World Wide Web (WWW o la Web)¹ además de los documentos de hipertexto, los de mayor circulación corresponden a los de hipermedios en los que la utilización de las producciones audiovisuales se han vuelto herramientas provechosas para diferentes aspectos que demandan la sociedad.

Por esta razón es innegable que en la actualidad nos vemos enfrentados a diversas posibilidades que nos ofrece el mundo, en las que -aparentemente- se nos es permitido conocer, percibir, crear, interpretar, sentir y determinar lo que este significa gracias a las innovaciones tecnológicas que nos permiten acceder a cantidad de información -visual y sonora- facilitándonos un acceso más inmediato para conocer diferentes sucesos que hacen parte de la realidad global a través de la representación visual que se nos presenta y representa constantemente.

Así pues, es evidente como hoy día se han venido transformando las concepciones que tenemos del tiempo y del espacio, en tanto sólo necesitamos de un dispositivo

¹ World Wide Web: Comúnmente conocida como la web, es un sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedios interconectados y accesibles vía Internet. Con un navegador Web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, videos u otros contenidos multimedia, y navegar a través de estas páginas usando hiperenlaces. La web se desarrolló entre marzo de 1989 y diciembre del 1990 por el inglés Tim Berners- Lee con ayuda del belga Robert Cailliau, publicado en 1992.

tecnológico -ya sea un Smartphone, ordenador o Tablet para trasladarnos a otra "realidad" e introducirnos en el mundo virtual que nos permite comunicarnos e informarnos en interconexión con el mundo entero.

"La vida moderna se desarrolla en pantalla (...) Cada vez son más numerosas las personas que miran atrás utilizando aparatos que van desde las tradicionales cámaras fotográficas hasta las videocámaras y webcams o cámaras web. Al mismo tiempo, el trabajo y el tiempo libre están centrándose progresivamente en los medios visuales de comunicación, que abarcan desde los ordenadores hasta los DVD (Digital Video Disk). Ahora la experiencia humana es más visual y está más visualizada que antes: disponemos de imágenes vía satélite y también de imágenes médicas del interior del cuerpo humano. Nuestro punto de vista en la era de la pantalla visual es crucial (...) Éstas formas de visualización se enfrentan ahora al deseado de los medios visuales de comunicación interactivos como Internet y las aplicaciones de la realidad virtual (...) En esta espiral de imaginaria, ver es más importante que creer. No es una mera parte de la vida cotidiana, sino la vida cotidiana en sí misma" (Mirzoeff, 2003, p. 17).

Ahora bien, podría decirse que en la actualidad tenemos ciertas ventajas para el acceso y distribución de la comunicación en comparación de unos años atrás en donde la única forma en la que podíamos tener algún dato o información, tanto de carácter nacional como mundial eran los medios tradicionales de la comunicación como la televisión, la radio o el periódico, que si bien hoy día siguen funcionando, se han dejado un poco atrás, quizá por las necesidades y facilidades que ha traído consigo el mundo virtual, como lo es, la posibilidad de escoger la información a la que queremos acceder a diferencia de los medios de comunicación tradicional que distribuyen una información previamente seleccionada. A causa de ello es comprensible que la internet se constituya como un espacio democrático, de opinión y del público, dado que es accesible, visible y construido por todos los que habitamos e ingresamos a dicho mundo.

De ahí que, en esos detalles tan propios que han erigido al mundo virtual, es dónde posiblemente podamos encontrar o entender el origen -consciente o inconsciente- de la necesidad que se ha instaurado en los deseos de la generación actual para ingresar y hacer parte del universo virtual creado, representado, personificado con medios visuales.

Uno de los rasgos más chocantes de la nueva cultura visual es el aumento de la tendencia a visualizar las cosas que no son visuales en sí mismas. Este movimiento intelectual cuenta con la inestimable ayuda del desarrollo de la capacidad tecnológica, que hace visibles cosas que nuestros ojos no podrían ver sin su ayuda (...) Una de las primeras personas que destacó estos descubrimientos fue el filósofo alemán Martin Heidegger, quien los denominó el crecimiento de la imagen del mundo. Declaró que «una imagen del mundo [...] no consiste en una fotografía del mundo, sino en el mundo concebido y captado como una imagen. La imagen del mundo no cambia por haber dejado de ser medieval y haberse convertido en moderna, sino porque mundo se ha convertido por completo en una imagen y eso es lo que hace que la esencia de la edad moderna sea diferente» (Heidegger, 1977, pág. 130). (Mirzoeff, 2003, p. 22).

Por tanto puedo señalar desde mi propia experiencia, que para la gran mayoría de seres humanos nacidos entre finales de los años 80s hasta el año actual, se ha convertido de vital importancia el acceso a la Internet, especialmente para ingresar a las páginas de Facebook, Twitter, Gmail, YouTube e Instagram entre otras, que se caracterizan por facilitar la publicación de autorretratos fotográficos e imágenes de la cotidianidad y contexto de cada persona.

De igual modo es interesante observar cómo dichas plataformas han adoptado un rol o papel protagónico dentro de la vida social al denegarles a las personas que ingresan al mundo virtual el control, producción y circulación del material visual que se publica en éstas. Un ejemplo claro que evidencia tales características es la plataforma virtual de *YouTube* que ofrece a las personas un espacio de entretenimiento creado por los

mismos usuarios, rompiendo las barreras de fama o popularidad, debido a que el material audiovisual ya sea de comedia, musical u ocio es realizado por personas del común, que poco a poco gracias a la popularidad de este escenario, se han convertido en los nuevos personajes famosos o de influencia para la generación actual.

De tal forma, considerando que en ²*YouTube* los personajes famosos o reconocidos ya no son los mismos iconos que el entretenimiento y la televisión ha fundado, como también la influencia que tienen las imágenes, los imaginarios, iconos, actores, personajes, gustos e intereses para la construcción de la identidad de cada sujeto social, me incumbí en examinar cuáles eran los ³videos con mayor vista a nivel mundial en ésta plataforma, con el fin de conocer qué tipos de producciones audiovisuales estaban adquiriendo importancia en la vida visual de las personas a nivel mundial.

En esa búsqueda encontré que los videos de mayor vista, correspondían a los del ámbito musical comercial, en esa medida me pregunté ¿por qué esos videos son tan populares?, si se tiene en cuenta que dicha plataforma ofrece ciertas posibilidades para que el trabajo o las producciones audiovisuales realizadas por personas que no son famosas sea visibilizado y popularizado dentro del mundo virtual, en consecuencia con lo anterior, me interesé por indagar sobre las formas de ver, actuar, ser, representar y pensar qué se están exponiendo en dichos videos, surgiendo la siguiente pregunta:

¿Cuáles son los rastros de *Violencia Simbólica* que transitan en los videos musicales con mayor vista en la plataforma de *YouTube*, -entendiendo que dicha Violencia instruye e

² YouTube: "*Transmite tú mismo*", es un sitio Web en el cual los usuarios pueden subir y compartir un videos. Aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión y videos musicales, así como contenidos amateur como videoblogs. Fue creado por antiguos empleados de Paypal (Empresa Estadounidense del sector comercio electrónico, permite pagar en sitios web así como transferir dinero entre usuarios de correo electrónico), en febrero del 2005, en octubre del 2006 fue adquirido por Google Inc (Es una compañía subsidiaria de la multinacional estadounidense Alphabet Inc, especializadas en productos y servicios relacionados con Internet, Software, dispositivos tecnológicos y demás, su principal producto es el motor de Internet Google así como también el correo electrónico Gmail.) Actualmente YouTube es el sitio Web de su tipo más utilizado en la Internet.

³ Video Clips o videos musicales: Es un cortometraje, realizado para su fusión en video, televisión y a través de portales de internet, que ofrece una representación visual de una canción.

inculca sumisiones simbólicas apoyadas en unas "expectativas colectivas" socialmente inculcadas (Bourdieu, 1999)?

1.2 Justificación

Entendiendo la incidencia de las nuevas tecnologías en las prácticas cotidianas de nuestra vida actual, es evidente cómo se ha transformado la manera en la que aprendemos, conocemos, exploramos, sentimos y vemos el mundo. Por ello, en mi posición tanto de espectadora y consumidora del mundo audio-visual cómo en la de mi labor de estudiante formada en una Licenciatura en Artes Visuales, consideré importante tener en cuenta los sucesos que vinculan a las imágenes e imaginarios de nuestra cotidianidad, comprendiendo que éstos hacen parte de lo que nos construye y nos representa a diario, sobre todo porque he visto cómo estas páginas virtuales han estado presentes dentro de la construcción de mi identidad (física, emocional, espiritual), y tal vez de la identidad de la generación actual manifestada y expuesta segundo a segundo en cada publicación de una imagen, video, meme, fotografía de una pantalla de celular, ordenador o Tablet.

Por tanto pensando en la labor en la que me he formado en el programa de la Licenciatura en Artes Visuales, he descubierto que las imágenes y lo visual, no sólo han estado presentes desde el momento en el que decidí hacer parte de la Licenciatura, sino desde la primera vez que abrí los ojos, que me vi en un espejo, que me vi en una fotografía, que vi programas de televisión, que ingresé a una página en internet, que compartí fotos, que veo fotos, y que entiendo que existe la imagen del otro, en tanto me reconozco en otros y me diferencio de otros.

La imagen es hoy uno de los modos de representación más extendidos. Ciertamente, es ésta una etapa "oculocéntrica": el ojo al servicio de la vigilancia, el ojo del poder, el ojo del

espectador, el ojo del consumidor, y así podríamos seguir una taxonomía cada día más exhaustiva y siempre incompleta. Si “ver, conocer y dominar” fue una secuencia epistemológica y política central para la modernidad del siglo XVIII, la actual expansión de los medios audiovisuales extiende y transforma ese régimen de representación. La nuestra es una sociedad saturada de imágenes, donde la tentativa de territorializar lo visual por sobre otros registros de la experiencia no deja, sin embargo, de evidenciar cierta anorexia de la mirada, cierta saturación que anestesia y que banaliza aún las imágenes más terribles, que nos insta como educadores a pensar una nueva pedagogía de la mirada (Dussel, 2006, p.5).

Así pues, con la convicción de que la imagen es una producción humana que a lo largo del tiempo nos ha permitido dar un aspecto sensitivo a nuestra vida, con el simple pero no menos importante hecho de, imaginar, encuentro que, al problematizar lo que implica la imagen, el ver y la construcción de la mirada, se abre una posibilidad para aportar a una educación actual, desde la particularidad misma de la imagen, que es y se manifiesta en la sociedad dentro del campo de lo visual, en la creación mental de deseos, sueños, anhelos, odios, miedos, amores, esperanzas, ídolos, etc.

En esa medida me situó en el rol que he vivido a diario como estudiante, persona y formadora de una Licenciatura en Artes visuales en la que he sentido que mi voz al estar formada y conectada con la contemporaneidad de esas voces a las que he pretendido y pretendo guiar, se convierte en una voz que se revisa así misma para comprenderse y comprender a toda una generación hija de la tecnología, de lo visual -sobre todo- en las plataformas virtuales de comunicación.

Por ende, considero relevante para investigar y ser investigado lo que nos es frecuente en nuestro día a día al igual que respirar, como lo es lo cotidiano, lo que nos hace vivir, lo que nos motiva a ser, lo que nos hace pensar, lo que nos hace desear, lo que nos hace juzgar, lo que nos entretiene, lo que nos cautiva, lo que nos hace mirar.

La mirada es retícula intensa sobre una inconmensurable variedad de experiencias. Pero también, como señala Jacques Derrida, la mirada convoca a autoridades, instituciones, filiaciones. Al fin y al cabo, ¿no será que “se necesita más de un ojo, se precisa de ojos para que nazca una mirada? (Dussel, 2006, p.12)

Entre tanto, me adhiero a las premisas pedagógicas, que propone Inés Dussel en su libro originado por el Seminario Internacional: “*Educación la mirada: políticas y pedagogías de la imagen*”, en el cual señala la importancia de tener una educación *visual* para provocar un trabajo intelectual en la reflexión ética y política del papel de las imágenes en actualidad, teniendo en cuenta que es frecuente encontrar que las imágenes están presentes en la formación docente y la enseñanza ya sea como pasatiempo, como ilustración, como portada o incorporadas a las prácticas de enseñanza más clásicas como la lectoescritura. (Dussel, 2005).

Además, me afilio a otra de sus propuestas expuestas en su texto, y es la de quebrantar una *mirada anoréxica* frente a la función de las imágenes, es decir, a darle un papel fundamental a las manifestaciones visuales dentro de un campo intelectual, por dicha razón comprendiendo que la circulación y manipulación de algunas imágenes repetitivas no son aspectos transparentes y simples, nace mi interés por articular el concepto de “*Violencia simbólica*” entendiéndolo que ésta es, una “violencia que arranca sumisiones que ni siquiera se perciben como tales, apoyándose en unas “expectativas colectivas”, en unas creencias socialmente inculcadas (Bourdieu, 1999, p. 173).

Por consiguiente tomando como fenómeno de estudio a la Violencia simbólica, intento entrever en esas realidades imaginarias del mundo virtual –audiovisual– de la plataforma YouTube, si podría o no reproducir esa violencia aparentemente abstracta, en la idea transparente y simple de entretenimiento, en el acto de escuchar y observar un video musical, a causa de ello, presento éste proceso investigativo como una posibilidad auto-reflexiva de la vida visual cotidiana en el escenario de YouTube concibiendo el peso que

ha adquirido para la construcción actual de la mirada de las personas que ingresan a dicho mundo.

Con lo anterior puedo decir, que el recorrido investigativo llevado a cabo podría relacionarse con algunas de las intenciones de los *estudios visuales*⁴, en tanto se justifica en por deseo de generar una perspectiva crítica, desmantelada e interesada en analizar unas presuposiciones y creencias simbólicas añadidas a la imagen / sonido que se exponen y reflejan como parte de nuestra cotidianidad virtual.

De manera que, para la presente investigación son asumidos los procesos de articulación social, cognitivos y simbólicos que hoy día se visibilizan en las redes a modo de prácticas socialmente relevantes en las plataformas virtuales que funcionan como espacios pedagógicos, en tanto logran a través de la imagen presentar unos saberes (ser, hacer y entender en el mundo) que en el cotidianidad se convierten en extensiones cimentadas necesarias para la visualidad misma.

(...) Ahora bien: tan pronto como cae el telón del dogma alrededor de tales prácticas, o digamos, tan pronto como la tensión iniciática de los estudios que se organizan a su propósito se estructura no tanto en vistas al sostenimiento implícito de una fe asentada en los valores específicos de un conjunto de prácticas y sus resultados materializados, sino más bien alrededor de la vocación de un análisis "no cómplice" del conjunto de procesos mediante el que se efectúa socialmente la cristalización efectiva de tales "valores", necesariamente se produce un desbordamiento de la circunscripción

⁴ Los estudios Visuales para ésta investigación, son entendidos como trabajos de análisis y crítica cultural, en el que se somete un abordaje de las prácticas de producción de significado y de efectos culturales en nuestro tiempo. Por esta razón, se posibilitan entrecruces de disciplinas, disposiciones analíticas y modos de abordaje, el intercambio de herramientas y conceptos, el entendimiento conjunto y reciproco de metodologías y maneras de hacer críticas y análisis, en una puesta que permita toda expansión, toda deriva y todo cruce, todo desvió y desinencia diferencial, en los que participan el abordaje del estudio de los actos del "ver" como actos de significado y valor cultural. (Brea, J, 2009: "Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales"). Los Estudios Visuales, según José Luis Brea, aceptan que aparecen cada vez más el dominio de la experiencia- en imágenes- que se deciden que no son arte-, pero que a su vez son productoras de sentido o significación social y que se encuentran potencialmente para convertirse en la generación de efectos de socialidad y subjetivación, mediante la producción y distribución de imaginarios de identificación que se multiplican y acrecientan cada día gracias a las herramientas visuales que hacen parte de la cotidianidad . (Brea, 2009).

tradicionalmente delimitada del campo(...) tan pronto como tales "estudios culturales sobre lo artístico" se constituyen sobre bases críticas, se derrumba el muro infranqueable que en el dogmáticamente asociadas a sus objetos separaba a los artísticos del resto de los objetos promotores de procesos de comunicación y producción de simbolicidad soportada en una circulación social de carácter predominantemente visual. De tal manera que entonces, y necesariamente, tales estudios críticos sobre lo artístico habrán de constituirse, en efecto y simplemente, como "estudios visuales" –o si se quiere, y valga esta perífrasis como la mejor descripción que en mi opinión puede darse, estudios sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad. (Brea, 2009, p. 3)

A causa de esto, se plantea que éste proceso de estudio concurre a expandir la brecha entre las imágenes que se consideran importantes dentro del campo de estudio de las Artes Visuales, porque entiende que además de las capacidad creativa de las imágenes u objetos de arte existe una potencialidad creadora en el análisis de la imagen y de lo visual para el conocimiento y reconocimiento de la vida visual cotidiana.

Por tanto al controvertir en las prácticas cotidianas que se naturalizan en nuestro diario vivir expuestas en las imágenes que circulan segundo a segundo en la sociedad cotidiana reflejada y manifestada en una pantalla que hoy día nos roban la atención y nos rapa la mirada se desvanece la barrera que impide que el Arte Visual se piense y se encuentre desde y en otros lugares o desde otros no lugares como lo pueden ser los espacios simbólicos. De ahí que, la investigación se argumenta al pretender generar ciertas conexiones- o desconexiones- con los diversos fines que se le atañen a las funciones de las Artes Visuales, dado que incluye el análisis de pequeños ensayos visuales que cuestionan una producción y consumo popular de la vida visual cotidiana, para de esa manera descomponerlos, entenderlos, fragmentarlos, desfragmentarlos congelando y cristalizando un compilado de relatos audiovisuales que pueden dotar nuevos sentidos en la tentativa de contraponerse a una vista alejada y fugaz.

Sumado a ello, se justifica al aventurar a ser una herramienta pedagógica de gran potencia, replanteando nuevas formas de análisis en las que se utilizan otras voces, otras miradas, desde distintas disciplinas de análisis a razón de examinar las relaciones y

creencias sociales inmersas en lo visual, asimismo ésta investigación logra desestabilizar los contenidos, dado que entiende que las imágenes educan y por ende no sólo están dentro de las grandes obras artísticas- reconociendo que lo son- sino también en la vida misma expuesta constantemente en una representación visual, de manera que se viabilizan los escenarios virtuales "virtuales" a modo de espacios cargados de bienes simbólicos dispuestos a generar nuevos conocimientos conferidos al análisis, crítica u opinión frente a lo que consume visualmente e incluso a nuestro rol de espectadores de lo que producimos, publicamos o compartimos en dichos escenarios, especialmente cuándo nos compete una labor educativa en la visualidad.

1.3 Antecedentes Investigativos

Entre las investigaciones consultadas en bases de datos, se tuvieron en consideración los trabajos que han dedicado su estudio, al fenómeno de la *Violencia Simbólica* de Pierre Bourdieu, ya que en éste tipo de investigaciones se hacen visibles los desafueros generados por los mecanismos de violencia simbólica que se han legitimado en un intento de universalizar y naturalizar el pensamiento, la conciencia, el lenguaje, el cuerpo, los gustos, el espacio y las prácticas que suceden en la sociedad contemporánea. También se tienen en cuenta aportes investigativos, en el marco actual de la educación puesto que la emergencia de las nuevas tecnologías, las redes y plataformas virtuales han cambiado las dinámicas dentro de la misma, lo cual es importante para esta investigación, sin embargo, es importante aclarar que las investigaciones desarrolladas en la línea del marco educativo y las redes, no tienen una relación directa con el fenómeno de la *Violencia Simbólica*.

En ese sentido Del Val, F., Noya, J., & Pérez, C. (2014), en su trabajo: "*Autonomía, sumisión o hibridación sonora. La construcción del canon estético del Pop-Rock*", se proponen en su investigación averiguar qué variables socioculturales han influenciado la producción y la jerarquización de la concepción del "canon estético" en el género

musical del Pop- Rock, en el contexto de español. De tal forma analizan cuáles son las categorías estéticas que determinan el “gusto” en los músicos, grupos y obras de mayor predominio en este género, para ello recurren de la sociología de Bourdieu, especialmente por su monografía *Las reglas del arte* (2012) , porque en esta el autor trabaja sobre la constitución del campo literario en la Francia del siglo XIX, constatando que la misma consagración artística es un acto cuya eficacia reside en las relaciones que lo constituyen y en él se producen, de modo que, en dicha constitución juega un papel importante para la cultura dominante, que impone y legitima ciertos parámetros del gusto para que determinadas obras tengan mayor éxito- tanto económico como simbólico-. Por consiguiente ésta investigación genera una analogía con Bourdieu en su estudio realizado en el campo literario, para tomarlo como ejemplo y aplicarlo al contexto musical en un interés de indagación acerca de la construcción de una moral estética en el rock, cuestionando, si en el mundo de la música popular anglosajona se puede observar una legitimación artística (estética y autentica) y si dicha legitimación es gracias a los medios masivos de comunicación, que construyen un canon estético para universalizar el gusto.

Esta investigación genera aportes para la construcción del presente estudio, ya que tiene en cuenta una producción del “*campo cultural*” y *simbólico* de la teoría de Pierre Bourdieu, que hace evidente que existen ciertos mecanismos dominantes que legitiman aspectos tan subjetivos y personales como el “gusto”. Sin embargo vale aclarar que pese a que Bourdieu no tuvo la intención explícita de aplicar su modelo teórico al campo musical popular, propone una ciencia de las obras culturales que tienen como objeto de estudio la producción y el valor de las mismas.

«...el productor del valor de la obra de arte no es el artista sino el campo de producción como universo de creencia que produce el valor de la obra de arte como fetiche al producir la creencia en el poder creador del artista...» (Bourdieu, 2002, p. 339, cursivas en el original).

Así mismo en España, de Calcaran Huguet, Montserrat (2013), realiza una investigación titulada *"Entre la academia y el mercado. Las universidades en el contexto del capitalismo basado en el conocimiento"*, en el cual aborda la problemática del proceso de la Universidad Europea, que se ve transformada, manipulada e influenciada por el mundo capitalista del mercado en la sociedad actual. Para ello recurre a la crítica "de la Universidad y la Academia" que realizaron los sociólogos Pierre Bourdieu y Jean Claude Passeron, al igual que a los análisis formulados por Stanley Aronowitz y los investigadores del llamado capitalismo académico, que trabajan el contexto de la Academia y la Universidad europea a partir de los movimientos estudiantiles y del profesorado en los años del 68, generados por las profundas desigualdades sociales que la Universidad tiende a reproducir configurándose a modo de dispositivo que oculta una selección de elites, en tanto su accesibilidad no es abierta para todos los ciudadanos, pese a ello dicho aspecto se vuelve invisible al promoverse como una entidad que brinda una formación "aparentemente igualitaria". Tanto para Bourdieu y Passeron es necesario revelar como "el campo educativo" configura un espacio atravesado por las relaciones de poder, configurando unas estructuras mentales que organizan las prácticas y las representaciones que se establecen en la sociedad, de tal forma ponen en duda el naturalismo del éxito intelectual, oponiéndose a creer que el éxito académico se conciba como un don biológico o "natural" que se origina por un efecto gratuito de la inteligencia que algunos dispondrían y otros no. Para ellos el éxito intelectual es el resultado de una "herencia cultural" o "capital cultural" que está atravesado por una serie de recursos, habilidades, saberes, experiencias, etc, que los individuos de clases educadas y acomodadas pueden cultivar en el marco de las relaciones familiares en relación con las posibilidades de acceso al capital simbólico que sus posicionamientos tanto económicos como simbólicos les facilitan. Este aspecto, es uno de los tantos de lo que Bourdieu expone para hablar sobre la *Violencia Simbólica*, por ende lo acojo como antecedente teniendo en cuenta el contexto educativo en el que estoy inmersa no sólo

con esta investigación, sino en la formación constante en la que me aventuro en la tarea de pensar, idearme y replantearme en mi praxis pedagógica en las artes visuales.

De Sandoval Cervantes, Daniel (2013), desarrolla en México un trabajo titulado: *El Estado democrático de derecho en términos de dominación: la justicia constitucional y la violencia simbólica*, en el cual expone el tema alrededor de la producción y reproducción del derecho capitalista en términos del ejercicio del poder y de dominación, utilizando las nociones teóricas de Michael Foucault y Pierre Bourdieu, con el propósito de reflexionar, cómo la dominación y la *Violencia Simbólica* se ejercen a través de la moral, la ciencia y la construcción de identidad, mostrando la arbitrariedad y la exclusión de prácticas y sujetos subalternos que subyacen a su pretendida universalidad e imparcialidad. Tomo en cuenta su trabajo, porque problematiza las sensaciones en relación a la moral y cómo en tales emociones puede atacar inconscientemente la *Violencia Simbólica* al establecer ciertas premisas que sirven de patrones para la vida social de cada persona en la construcción de su identidad.

Hernández Méndez, Griselda (2013), realiza un proyecto en México titulado: *Habitus, estereotipos y roles de género. Percepciones de profesores y estudiantes*. Los aspectos mencionados por este trabajo fueron de gran aporte para mi investigación porque tensionan de alguna manera la noción de cuerpo al problematizar la construcción de género y sexo para la estructura dominante de los roles en sociedad, puesto que intentan revelar qué roles de género son culturalmente impuestos a hombres y mujeres, en las funciones reproductoras y conservadoras de la educación, que impiden a través de la imposición pasiva una reflexión que permita cuestionarse, si las estructuras binarias de femenino/ masculino, son sólo una creación social, camufladas como verdaderas a través de la imposición de lógicas y sustentos teóricos biológicos y científicos, que pretenden controlar las prácticas sociales a través de la universalidad y objetivación de las ciencias científicas. De esa manera la autora evidencia la *Violencia Simbólica* de Bourdieu, en las ideologías y concepciones que tienen los profesores y de

cómo estos pueden contribuir a reproducir estas lógicas que operan en la dominación del género masculino, por lo que recurre a entrevistar profesores, profesoras y estudiantes, con el fin de intentar recuperar la voz de ellos e indagar, si estos perciben y experimentan dichas imposiciones de manera "natural" o si han hecho algo para impedirla.

Aquino Moreschi, Alejandra (2013), Profesora- investigadora del Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social de México, realiza un estudio teórico titulado: "*La subjetividad al debate*", en el que reconstruye algunas discusiones que se han generado en torno a la subjetividad en el ámbito de las ciencias sociales, especialmente en la sociología, la antropología y los estudios culturales, con el fin de exponer los discursos que, para la autora, no se hacen explícitos al momento de analizar la producción de subjetividades en experiencias concretas. Su trabajo lo divide en cuatro apartados teóricos, iniciando con la recuperación de las propuestas de dos pensadores franceses (Michael Foucault y Félix Guattari), el segundo apartado lo dedica a los estudios culturales ya que estos se originan por problematizar el tema del sujeto y la subjetividad. El tercer apartado hace énfasis en la sociología para situar la discusión dentro de los debates sobre el sujeto, la estructura y la acción partiendo de dos autores: Pierre Bourdieu y Alain Touraine. Finalmente la autora en el cuarto apartado se dedica a analizar las discusiones entabladas en la antropología cultural, tomando como punto de partida la propuesta de Clifford Geertz, sobre la cultura como estructura de significados socialmente establecidos. Este trabajo genera aportes a mi estudio en tanto propone un trabajo juicioso discursivo, de las intenciones trabajadas por Bourdieu en el propósito de visibilizar una falsa naturalidad existente en los significados que estructuran la sociedad.

El trabajo realizado por Álvarez Larrauri, Selene (2009) en México, titulado: "*Bio-intersubjetividad, Violencia simbólica y campo familiar*", lo utilizo como un aporte y enriquecimiento teórico de las apuestas teóricas de Bourdieu, para desnaturalizar los mecanismos de *Violencia Simbólica* que se han incorporado en las prácticas y

concepciones sobre el cuerpo, en el que se retoman apuestas antropológicas y sociológicas, con el fin de cuestionar el papel del cuerpo como fenómeno biológico. Sugiriendo que es un lugar social inacabado, en construcción constante en su relación doble - a manera de espejo- con las fuerzas de "*habitus*" y las sociales de "*campo*". Recurriendo a la coincidencia de Jean Pierre Changeux y Thomas Csordas en relación con Pierre Bourdieu y Francisco Varela, ya que estos conciben la acción humana como un resultado de una emergencia viva que está permanentemente influenciada, transformada por las experiencias previas de los cuerpos en acción frente a situaciones sociales.

También consideró relevante la alusión que esta investigación añade a la "Violencia Simbólica" considerándola determinante para comprender las relaciones de dominación que se esconden en las relaciones de transición que no están basadas únicamente en lo económico, sino en el poder del *capital simbólico*, describiendo que la *Violencia Simbólica* es aquella que se ejerce sobre el agente con su complicidad, cuando él mismo contribuye a producir su eficacia, en la medida en que ayuda a estructurar lo que lo determina, es decir se refiere al hecho, de que los agentes reproducen las condiciones mismas de Violencia Simbólica, sin un reconocimiento de que ella misma es, violencia, ni de cómo los agentes mismos contribuyen a reproducirla, en ese sentido esta es, la aceptación del conjunto de supuestos fundamentales pre-reflexivos que los agentes sociales imponen por el simple hecho de tomar el mundo cómo "así es la vida", lo que opera como principio organizador y generador de las estrategias que permiten, en cuanto *habitus*, enfrentar estructuras externas muy distintas. Por ejemplo, el campo familiar inculca la imposición de casarse a las mujeres y a la de reproducirse a los hombres.

Debanne, Luciano y Meirovich, Valeria (2010), en su investigación "*El laberinto de la otredad: Sobre la propuesta de Pierre Bourdieu en torno a la cultura popular*"; realizan una aproximación a la obra de Pierre Bourdieu en Argentina, especialmente en los trabajos

realizados por dicho autor acerca de la "cultura popular". Recuperando las nociones de cultura y sociedad y la relación establecidas entre las mismas, indagan sobre el modo de estructuración y diferenciación en las sociedades, para finalmente desde y contra la propuesta de "cultura popular" proponer una concepción diferente que reconozca las potencialidades de las clases subalternas para romper con la dominación y subvertir, mediante la creación, el orden simbólico de lo dado. Por consiguiente, considero que esta aproximación se conecta con mi proceso investigativo porque propone un análisis que intenta alejar el velo que se impone para considerar estudiar el consumo y gustos reflejados en éxito social de la cultura popular (dominante) cotidiana.

Mencionadas las investigaciones que trabajan las teorías sociológicas y el concepto de *Violencia Simbólica* desde Pierre Bourdieu, es necesario abordar aquellas hacen una revisión a la importancia de las imágenes en la educación y el papel que está cobrando la tecnología como medio de reproducción de mecanismos audiovisuales de mayor circulación, como lo son las investigaciones de:

Suárez, G. (2014), realiza en España un trabajo titulado "Pedagogía Red", atendiendo a las necesidades que como profesor del Departamento de didáctica y organización escolar de la Universidad de Valencia, evidencia en la educación. Parte de la premisa de que la Internet nos ofrece un potencial educativo que va más allá de las aplicaciones y herramientas tecnológicas que nos ofrece, sugiriendo que la Internet es un entorno educativo distinto y complementario al aprendizaje formal del aula y que por ello es preciso definir una pedagogía de o para la Internet. Uno de los mayores aportes que éste estudio ofrece, es el de problematizar la pedagogía para redescubrir la educación en el contexto actual de la Internet, ya que para el autor es necesario enfatizar la importancia que tiene la pedagogía para exigirse pensar la tecnología como un espacio educacional alejado de tomar los hechos culturales y sociales a modo de artefactos, con el fin de contribuir a recuperar el asombro en los hechos y sucesos que se ven inmersos

en los usos sociales que estos tienen para la vida educativa de las personas que ingresan a la red.

También establece que para entender y enseñar en la Internet es importante actuar en red, proponiendo la "Pedagogía Red" como un escenario educativo que maneja ciertas particularidades socioculturales valores, hábitos, conocimientos y artefactos, que dan forma y orientan un modo particular de hacer educación. Por tanto expone que las personas pensamos, proyectamos y aprendemos con esta forma de hacer en red, por lo cual la pedagogía red debe pensar en lo educativo con todos los elementos simbólicos que le suceden.

(...) De la misma forma que la escuela, como el aula, promueve y pone en práctica una cultura educativa propia, aprender y enseñar en la red implica el ejercicio de una cultura educativa en red. Por ejemplo, al participar en un proceso de aprendizaje cien por cien virtual, en alguna actividad en línea complementaria al currículo o, simplemente, al buscar aprender o participar con otros en alguna actividad de aprendizaje en las redes sociales, formamos parte de un entramado de acciones diversas y distintas a la forma tradicional de concebir la acción educativa en el aula. ¿Dónde está el cambio cuando aprendemos en un entorno en red? Lo que añade Internet al aprendizaje son modos de acción social en red, unos modos de acción que rebasan la cultura de la interacción social y del acceso a la información típica en el aula. Con esos modos aprendemos y sobre esos modos cabe construir la reflexión de la pedagogía en red. (Suárez, G, 2014, p.3).

Es por ello que tomo de ésta investigación los retos que se han devenido con la conglomeración de imágenes, dispositivos y de cómo se puede posibilitar estos escenarios para afiliar a las personas a una educación que contemple las imágenes de la cotidianidad en los escenarios tecnológicos que se han vuelto una extensión misma para las personas de esta generación que ingresan constantemente a las redes.

De acuerdo a esta temática Llorens, L. (2014), en España realiza un trabajo "*Campus virtuales de gestores de contenidos a gestores de metodologías*", el cual aporta a mi investigación en tanto, repasa la evolución del uso de las tecnologías, para analizar las particularidades del mundo digital y las curvas que lo caracterizan, otorgándole una visión panorámica, estableciendo un marco de sentido a las distintas tecnologías utilizadas en el aula. Por ello considero importante señalar esta investigación, puesto que cuestiona nuevas formas de enseñanza en el contexto de la Universidad digital, intentado responder, si se está produciendo una revolución en la docencia universitaria, o si por el contrario se están manejando las metodologías tradicionales con nuevas herramientas.

La clave de este trabajo para mi estudio es que además de pensar la educación y las metodologías en la actualidad, reflexiona las herramientas tecnológicas, sugiriendo que aunque son sólo herramientas, pueden ser tan potentes- como se evidencia en la actualidad- para transformar modos de ver, sentir y hacer las cosas, por tanto no pueden ser ignoradas. Así también, describe algunos sucesos que han hecho posibles la tecnología y en especial la aparición de la Internet, destacando que estamos en la era multimedia y que los materiales que caracterizan a ésta ya no son sólo escritos, sino que en la actualidad manejamos imágenes, sonidos y video, los cuales son fáciles para intercambiar, descargar y visualizar, e incluso de realizar, en la medida en que no es necesario tener equipos sofisticados para hacer fotos, grabar videos, compartirlos y difundirlos, ya que con tan sólo un clic se reproducen, en los sitios Web populares, de esa manera comparto con la autora de éste trabajo la importancia que tiene el campo virtual en la vida cotidiana de las personas.

Meneses, M. (2010), en México, en su trabajo: "*La red es el mensaje*", problematiza la existencia de las redes sociales, lo cual es de gran interés para mi estudio ya que hacen parte de la experiencia cotidiana, constituyéndose como un fenómeno social, aparentemente favorable, puesto que, en que las redes sociales se permiten diversas

formas de interacción, sin delimitaciones físicas o temporales, reconociendo a las personas que acceden a éstas como parte del ciclo de la producción comunicativa. En ese sentido me parece interesante y oportuno para esta investigación el hecho de que la autora ponga en duda la “democratización” que a simple vista brinda la era digital, planteando la idea de, si realmente tenemos todos la posibilidad de acceder a toda la información de las redes virtuales, teniendo en cuenta que es evidente que algunas redes sociales tienen mayor dominio frente a otras, manifestadas en ciertas dinámicas de control que difunden con mayor circulación el uso a determinadas plataformas.

1.4 Objetivos

Analizar e identificar en los videos musicales con mayor vista a nivel mundial de la plataforma virtual de *YouTube*, posibles vestigios de Violencia Simbólica, teniendo en cuenta las siguientes categorías: *Habitus* y *Campo*.

1.4.1 Objetivos Específicos

- Examinar y describir cuáles son las narrativas visuales y literales (imagen/ letra) que presentan los 5 videos, a razón de considerar cuáles son los relatos o historias que éstos despliegan y si existe o no, una relación entre los temas de los videos que puedan indicar si hay una tendencia o una preferencia para dichos relatos , en consecuencia a *habitus* y *campo*.
- Examinar y describir cuáles son las relaciones que se estructuran en las narrativas de la imagen y la letra para los 5 los videos, teniendo en cuenta variables estéticas, físicas, corporales, actitudinales, etc, en cuanto *habitus*, para entender y exponer cuáles son las funciones (dominante/ dominado) delegadas para los personajes que emergen en los relatos del video.

- Analizar y exponer cuáles son los espacios y objetos en cuanto a *Campo* que le son añadidos a los personajes de los videos, con el propósito de cuestionar ¿cuáles son las representaciones asignadas en los roles femenino/ masculino, dominante/ dominado?.

2. Referentes Teóricos

Teniendo en cuenta que la construcción del presente estudio se encuentra atravesado por la noción de la *Violencia Simbólica*, es importante abordar sobre lo que ésta es, y las posturas de su autor- Pierre Bourdieu-. Por ello expondré en un primer momento los sentidos y miradas que originan el concepto de *Violencia Simbólica*, especialmente en las premisas principales que abarcan de una manera amplia el surgimiento de ésta en los intereses de su autor.

Del mismo modo, se concibe necesario para un segundo momento referenciar a groso modo lo que para el autor se evidenciaba como forma de *Violencia Simbólica* dentro del campo de la escuela, la familia y la religión, a razón de abordar el concepto de la *Acción Pedagógica* como forma de dominación dentro de estas esferas, principalmente con el fin de relacionar la función que cumplen dichos entes propuesto por Bourdieu, con la función que cumple hoy en día las plataformas virtuales, las redes sociales y los ídolos del momento en la vida educativa de los agentes sociales que tienen el acceso al mundo de la internet, en correspondencia al interés pedagógico que añade ésta investigación a los escenarios visuales, virtuales y al lugar educativo de la imagen en la cotidianidad del mundo actual.

Por consiguiente, para un tercer momento, desplegó una de las apuestas que visibiliza con mayor amplitud las relaciones de dominación para Bourdieu, dado que en sí misma evidencia un acto de *Violencia Simbólica*, y es la de la dominación masculina, la cual paralelamente se vuelve un punto importante para analizar en los videos, debido a las relaciones binarias: Dominante/ Dominado que pueden estar en juego en los espacios y

personajes configurados en las narrativas visuales, así mismo también en las narrativas añadidas a las historias o relatos de las letras de las canciones.

Finalmente, para un último momento, abordo las categorías de *Campo* y *Habitus* ya que dichas están en constante relación con la aparición de la *Violencia Simbólica*, por consiguiente, se convierten en esenciales para descifrar las manifestaciones solapadas de dicha violencia en las relaciones, posicionamientos y espacios que se configuran para tales historias que emergen y se estructuran dentro de la sociedad, para el caso de los videos, utilizo las categorías para analizar las relaciones y escenarios relatados en las narrativas visuales (fotogramas) y del mismo modo en las historias y temáticas que desarrollan las letras de las canciones, por justa razón preciso en las creencias y apuestas incorporadas en las manifestaciones en el cuerpo (*habitus*), escenificados en los roles estéticos que se le añaden a los personajes, espacios o lugares de los videos (*campo*).

2.1 Sentidos y Miradas: Orígenes de la noción de la Violencia Simbólica en la Teoría de Pierre Bourdieu: Las Relaciones de Dominación

Los sentidos y miradas que originan la noción de la “Violencia Simbólica”, son creados y expuestos por el trabajo sociológico del francés Pierre Bourdieu, quien es reconocido por su constante reflexión e investigación acerca del origen de la desigualdad social, no en términos económicos, ni de bienes materiales, sino en términos “simbólicos”⁵ haciendo especial ímpetu en todo su trabajo investigativo, contemplado entre los años sesenta y setenta en el que despliega todo un trabajo de campo⁶ dirigido al ámbito

⁵ Bourdieu se refiere a lo simbólico como aquello que se distancia de los aspectos materiales o productivos, sino que emergen en la conciencia colectiva de los agentes sociales, sin embargo es importante aclarar que para el autor orienta sus interrogaciones no por los símbolos, sino por las prácticas simbólicas, “tales como entrar y salir, llenar y vaciar, cerrar y abrir, atar y desatar, etc.” (Bourdieu, 2007, p.22). Véase P. Bourdieu, “*El sentido práctico*”

⁶ El trabajo de campo de Bourdieu y su reflexión en la construcción teórica de lo simbólico está en constante conexión, las nociones de capital simbólico y violencia simbólica aparecen en sus tempranos estudios en la sociedad campesina de la región de Argelia, en donde evidencia que la circulación de bienes ocurre mediante el cambio de dones, tanto materiales como simbólicos. (Bourdieu, 2007)

social, lo cual le permitió fundamentar todas sus posturas de pensamiento, al considerar que las diferencias, atropellos o injusticias sociales existen no sólo por las imposiciones sangrientas o agresivas del poder, sino por las construcciones que se entretajan en las relaciones sociales, que van más allá de lo material, como lo son las relaciones de valor afectivo, religioso, moral, ético y familiar. (Bourdieu, 2007)

“Las formas suaves y larvadas de violencia tienen tantas más posibilidades de imponerse como la única manera de ejercer la dominación y la explotación cuanto más difícil y reprobada es la explotación directa y brutal.” (Bourdieu, 2007, p. 206)

Para el autor, su trabajo lo integra dentro de un enfoque “constructivismo estructuralista”, en el que propone que la construcción del mundo se origina en la génesis social, la cual se encuentra mediada por unos *esquemas de percepción*, de pensamiento y acción que se estructuran en el mundo social mismo, substancialmente en los *sistemas simbólicos*, que se presentan y representan como aspectos objetivos desligados de la conciencia y la voluntad de los agentes sociales, dado que éstos pueden percibir que el origen de los sistemas de percepción se dan por aspectos *naturales* creados con el origen del mundo y no, por el universo o mundo social, como lo establece para su época Bourdieu.

En vista de ello, Bourdieu sugiere que las formas de producción y reproducción de los mecanismos de dominación, funcionan de acuerdo a unos ocultamientos del “poder” que se hacen invisibles en las estructuras sociales, a través de la construcción de creencias colectivas que tienen ciertas relaciones o hábitos naturalizados en ideales simbólicos, como lo pueden ser mitos, ritos, tradiciones, etc.

Del mismo modo, Bourdieu logra entrever que existen unos sistemas simbólicos⁷ en los cuales la cultura y el lenguaje son herramientas potentes en el ejercicio del poder, debido a que éstas pueden establecer supuestos que universalicen o determinen ciertas prácticas de la sociedad en las que las manifestaciones de violencia física o de manipulación directa no son las que realmente generan imposición o dominio.

De esa manera expone que, simplemente a través del solapamiento del poder en las demostraciones aparentemente "benéficas" se ejerce una forma de *Violencia Simbólica*⁸ que puede ser incluso más fuertes que la violencia física o la psicológica, en tanto ésta, parece no existir, puesto que ataca incorporándose en el conocimiento y en la comunicación, por esta razón para Bourdieu, los sistemas simbólicos son instrumentos de comunicación y dominación, que hacen posible el consenso lógico y moral, construyendo al mismo tiempo una reproducción del orden social establecido. (Bourdieu, 1998).

En consecuencia a ello, gracias a elementos culturales tan propios de la sociedad como lo son las creencias, los gustos, la apariencia estética, etc. Se ejercen inconscientemente arbitrarios e injustas sociales, dado que los sistemas simbólicos actúan a modo de mecanismos de clasificación bipolar que se enraízan en la oposición fundamental dominante/dominado, porque transforman y estructuran las relaciones de dominación y de sumisión en relaciones "normales" que son percibidas sin agresión o provocación

⁷ Para Bourdieu los sistemas Simbólicos del poder son instrumentos cargados de significados y significantes que pueden perpetuarse dentro de las estructuras de la sociedad, en los que pueden establecerse imaginarios que ofrecen los sistemas simbólicos del poder como única forma para que los agentes sociales adopten e interpreten el mundo.

⁸ La Violencia Simbólica es definida por Bourdieu, como una acción que se ejerce sobre los individuos con su propia complicidad, incluso de modo inconsciente por unas creencias socialmente inculcadas sustentadas en las "*expectativas colectivas*" que responden a un panorama amplio en el que no sólo habita un único modo de ejercer violencia simbólica sino que cada campo social es un mecanismo de violencia simbólica. "*Todo poder de violencia simbólica, o sea, todo poder que logra imponer significados e imponerlas como legítimas disimulando las relaciones de fuerza en que se funda su propia fuerza, añade su fuerza propia, es decir, propiamente simbólica, a esas relaciones de fuerza*" (Bourdieu y Passeron, 1996: p. 44).

alguna, cubriendo de esa manera una verdadera guerra en los capitales⁹ simbólicos del conocimiento, en la medida en que una cultura o determinados roles sociales dominan frente a otros sin percibirse como atropellos, causando de esa manera la aparición de la "Violencia Simbólica."

De ahí que para Bourdieu, sea importante fijarse en las apariencias desinteresadas de las relaciones económicas, aisladas de los asuntos materiales, para concernirse en captar a todas aquellas relaciones desinteresadas o gratuitas como las orientadas a producir un capital o un beneficio simbólico.

(..) La existencia del capital simbólico, es decir del capital "material" en cuanto es desconocido y reconocido, recuerda, sin invalidar no obstante la analogía entre el capital y la energía, que la ciencia social no es una física social; que los actos de conocimiento que implican el desconocimiento y el reconocimiento forman parte de la realidad social y que la subjetividad socialmente constituida que los produce pertenece a la objetividad. (Bourdieu, 2007, p. 196).

Específicamente, lo que hace que Bourdieu, se fije en éstos sistemas simbólicos de intercambio, es el hecho de trabajar y observar con sociedades desprovistas de escritura, que para acumular los recursos heredados del sistema del pasado y enseñanza, se dotan de aptitudes y disposiciones para reapropiárselos simbólicamente, lo cual da cuenta para Bourdieu, que ellos sólo pueden conservar sus recursos en un estado incorporado a saber de unas creencias que se adoptan dentro de las funciones de la vida misma presentes en las acciones cotidianas: ritos, tradiciones y memoria de una persona, así pues, establece que la escritura, funciona con una doble intención, la

⁹ El capital constituye para Bourdieu, lo mismo que para Marx, la base de dominación. Difieren, sin embargo, en la noción de capital. Para Bourdieu existen diferentes tipos de capital, de alguna manera intercambiables, básicamente cuatro: capital económico, capital cultural, capital social y capital simbólico, aunque en la práctica no siempre se reconoce incluso se niega, la conexión o la convertibilidad entre ellos. La conversión más poderosa es la transformación en capital simbólico de cualquiera de las otras formas, que de este modo, pasan a ser percibidas y reconocidas como legítimas. (Véase P. Bourdieu. 2007: " El sentido Práctico")

primera como una forma de asegurar o conservar una cultura, y la segunda como una forma de dominación, en tanto que, es a través de la escritura que se determina el conocimiento y se legitima con la aparición del sistema escolar.

La escritura permite sobrepasar los límites antropológicos -en particular los de la memoria individual- y libera de las restricciones que implican medios mnemotécnicos como la poesía, técnica de conservación por excelencia de las sociedades carentes de escritura; permite la acumulación de la cultura hasta ese punto conservada en estado incorporado y, correlativamente, la acumulación primitiva del capital cultural como monopolización total o parcial de los recursos simbólicos, religión, filosofía, arte, ciencia, a través de la monopolización de los instrumentos de apropiación de esos recursos (escritura, lectura y otras técnicas de desciframiento), a partir de allí conservadas en textos y no en la memoria. Pero el capital no halla las condiciones de su plena realización sino con la aparición del sistema escolar, que concede títulos que consagran de manera duradera la posición ocupada en la estructura de la distribución del capital cultural. (Bourdieu, 2007, p. 2001).

2.2 Acción Pedagógica como forma de dominación: El papel de las instituciones (Escuela, familia, Religión).

"La violencia simbólica es, esa violencia que arranca sumisiones que ni siquiera se perciben como tales, apoyándose en unas "expectativas colectivas", en unas creencias socialmente inculcadas"
(Bourdieu, 1999; p.173).

Con lo anterior se puede decir que, Para Bourdieu, el término de la "Violencia Simbólica", es indispensable en todo su trabajo sociológico, puesto que le da pie para explicar distintos fenómenos que se imprimen en la sociedad y que de alguna manera le dan origen a las relaciones de dominación que suscitan distintas funciones para cada

agente social, cargados de sentidos y significados que pueden determinar y categorizar distintos modos de hacer, ser, ver y sentir en relación al posicionamiento social que a éste se le delegue.

Por tanto se podría decir que Bourdieu, parte del interés por estudiar las instituciones culturales como matrices simbólicas de las prácticas sociales comprendiendo que no se constituyen casualmente sin intención alguna, sino que tienen un estrecho fundamento con las estructuras de dominación del poder, de esa manera entiende que existen ciertos mecanismos que sirven como agentes de reproducción que regulan y controlan las prácticas sociales, en las que se generan ejercicios de poder visibles en las relaciones de fuerza e imposición de unos sobre otros, de tal forma para el autor la sociedad está constituida por relaciones simbólicas de fuerza (dominante/ dominado). Bourdieu sustenta que dichas relaciones de fuerza se engendran mediante la *Acción pedagógica* que actúa como un sistema simbólico dominante, debido a que ésta inculca significados que se imprimen en las creencias, acciones, imaginarios de la sociedad.

“En una formación social determinada, la Acción pedagógica legítima, o sea, dotada de legitimidad dominante, no es más que la imposición arbitraria de la arbitrariedad cultural dominante, en la medida en que es ignorada en su verdad objetiva de Acción pedagógica dominante y de imposición de la arbitrariedad cultural dominante” (Bourdieu y Passeron, 1996, p. 37).

De manera que un aspecto importante dentro de la *Acción Pedagógica*, es la *Autoridad Pedagógica* que vendría siendo el rol o posición dominante dentro de la estructura social, dado que explica como ciertos roles o cargos dentro de la construcción social, tienen un valor simbólico más importante o con mayor prestigio dentro de las creencias de la sociedad.

Para Bourdieu, la mayoría de estos roles se encubren dentro de un sustento “objetivo” que se presenta como una verdad universal, un dogma o una tradición elemental para la

vida social, así pues propone tres estructuras principales que permiten moverse a la *Autoridad Pedagógica* en la mayoría de la vida de los agentes, los cuales son: la escuela, la familia y la religión.

En el caso de la escuela, Bourdieu estudió de la mano de Passeron¹⁰ cómo las instituciones escolares servían de mecanismos de reproducción de la dominación, en tanto que las instituciones escolares actuaban, de modo predominante, otorgando títulos y reconocimientos educativos, en especial a quienes pertenecían a situaciones privilegiadas en los ámbitos, sociales, culturales y económicos.

Por esta razón para estos dos autores, se hizo evidente que la estructura de la escuela aparentemente proponía un escenario de igualdad, en el que se escondían ciertos mecanismos de *Violencia Simbólica* en el poder de legitimar e imponer significados, disimulando las relaciones de fuerza o poder que éstas ejercen (Bourdieu, 1964). En esa medida para los dos autores, las instituciones escolares al posicionarse dentro de un rol objetivo a modo de juez, determinarían y estipularían qué aptitudes intelectuales comprenderían a un buen estudiante, aptitudes que muchas veces corresponderían a bienes culturales cosechados en el ámbito familiar, lo cual las instituciones escolares ignoraban al concebir el éxito intelectual como un tipo de "don" sobre natural que algunos dispondrían y otros no.

A causa de ello, empieza a detonarse la *Violencia Simbólica* para los dos autores, ya que observan en su trabajo investigativo que la mayoría de estudiantes a los que las instituciones reconocían por su don intelectual, provenían de clases altas, lo que demostraba que la inteligencia no tenía un fundamento en el "don" como lo hacía creer

¹⁰ Las investigaciones sociológicas realizadas por Bourdieu junto con la colaboración de Jean Claude Passeron, destacan los grandes estudios que se dedicaron al tema de la "Violencia Simbólica" estudiando los mecanismos sociales de la institución académica en sus trabajos: *Les héritiers. Les étudiants et la culture*, Bourdieu & Passeron, 1964-2009, *La reproduction: Eléments pour une théorie du système d'enseignement*, 1970.

o lo estipulaba la escuela, sino que el éxito intelectual estaba mediado por la influencia, bienes simbólicos y culturales que las familias podían heredarles a sus hijos.

En consecuencia de ello, para Bourdieu y Passeron, el rol de la escuela se convierte en un mecanismo que reproduce la *Violencia Simbólica* al legitimar o avalar ciertos conocimientos para los estudiantes que tienen el “don” intelectual, generando de esa forma una reproducción de la desigualdad social, dado que las clases dominantes se reafirman como dominantes al reproducir el orden social establecido en el que los agentes con mayores bienes simbólicos de capital cultural tendrían a ser siempre los de clases altas.

No obstante es válido aclarar que el hecho de que para Bourdieu, la escuela fuese un mecanismo de reproducción de la dominación del poder, también la concebía como un mecanismo de combate social, que podría transformarse de acuerdo al rol o papel que se configuraba un agente dentro de la misma, es decir que un agente de clase baja al obtener el “capital cultural” o conocimiento, podría combatir las injusticias sociales, posicionándose en otros roles sociales y transformando el juego.

Por esta razón, otro de los entes sociales que establece para el análisis de la reproducción de la *Violencia Simbólica* es el de la familia, ya que sugiere que, de la familia se desprende toda una serie de acciones perpetuadas en la tradiciones simbólicas que identificarán el grupo familiar, por ello propone que la familia es un ente cuya condición deviene a funcionar como un “campo” dotado de sentidos, en los que un grupo social se conglomera y construye a través de un lazo que se encuentra mediado por las condiciones sociales que legitiman o aceptan sus prácticas, en otras palabras la familia no se construye sólo por los agentes que la conforman, sino por las configuraciones que se dan a gran escala dentro de la sociedad y se normativizan en los grupos familiares como lo es: El matrimonio, las prácticas religiosas, el trabajo, etc.

Simultáneamente es allí donde Bourdieu, determina que existe un *arbitrario cultural*, dado que “la familia” se estructura en la sociedad como una necesidad natural, en tanto es una de las prácticas sociales más naturalizadas de la sociedad, a pesar de ello, para él la familia es una de las tantas construcciones de la sociedad, por el hecho de que es una ficción construida para la supervivencia de las personas ya que funciona como el primer ente que reproduce los condicionantes que controlan y ordenan a la sociedad.

De ahí que conciba a la religión como otro ente que reproduce a través de manipulación invisible de los afectos una forma de Violencia Simbólica, puesto que se ritualizan ciertas prácticas o creencias que se vuelven dogmas para la sociedad disfrazadas de actos naturales que actúan a favor de los roles ya establecidos por los actores dominantes.

Por ello, en relación a la presente investigación, se puede pensar que las redes y al mundo virtual, están sustituyendo o transformando las percepciones que se tienen del mundo, en la medida en que las plataformas virtuales se están configurando como los nuevos espacios para la vida social y educativa de las personas que tienen acceso al mundo en red, dado que en dichos escenarios confluyen cantidad de imágenes, sonidos y relatos que aglomeran todo un sistema de creencias, gustos, prácticas sociales, y modos de ser disimulados en unas prácticas naturalizadas o ritualizadas dentro del día a día como lo puede ser ver un video, escuchar una canción, subir una fotografía a una red social, compartir una noticia o incluso sólo ingresar diariamente a la Internet.

2.3 La Dominación Masculina

A través de la historia, la mujer se ha construido como femenina y dominada por los hombres, debido a que la sociedad occidental se organizó en una polaridad fundante entre hombres y mujeres, en la cual los hombres son los que detentan el poder mientras que a las mujeres les quedó el papel de ser lo otro, el no-ser, lo diferente del modelo predominante masculino. “(...) hay un

tipo humano absoluto que es el tipo masculino; (...) ya que considera su cuerpo como una relación directa y normal con el mundo que él cree aprehender en su objetividad, mientras considera el cuerpo de la mujer como apesadumbrado por todo cuanto lo especifica: un obstáculo, una cárcel”
(Beauvoir de, 1999:18).

Bourdieu, establece que uno de los aspectos que ha estructurado las relaciones de dominación a lo largo de la historia de la humanidad social, es la del orden sexual, percibiéndose como una alternativa ingenua y normativa, por ello, realiza un trabajo de análisis en las relaciones diferenciales del género (femenino/ masculino), para recordar que la historia aparece como eterno, que al final es producto de la eternización de unas instituciones (interconectadas) Familia, Iglesia, Estado, Escuela.

De manera que, propone reinsertarse en la acción histórica para negar la relación entre los sexos que han constituido la visión naturalista y esencialista (Biologistas y psicoanalíticas) (Bourdieu, 2000, p. 3), que declaran ciertas atribuciones físicas, sensitivas, emocionales, y psicológicas para el papel de la mujer y del hombre, manifestadas en la historia que ha construido y desigando condiciones para que el hombre se perciba en características fuertes, de poder y autoridad, mientras que a la mujer se le designe como su otro, su contrario u opuesto (debilidad, sumisión, sensibilidad), engrendado de esa manera una relación binaria de la sexualidad en tanto se concibe a la mujer a modo inferior y dominada, lo cual para el autor es un acto de “violencia simbólica” en sí mismo.

(...) Y siempre he visto en la dominación masculina, y en la manera como se ha impuesto y soportado, el mejor ejemplo de aquella sumisión paradójica, consecuencia de lo que llamo la violencia simbólica, violencia amortiguada, insensible, e invisible para sus propias víctimas, que se ejerce esencialmente a través de los caminos puramente simbólicos de la comunicación y del conocimiento o, más exactamente, del desconocimiento, del reconocimiento o, en último término, del sentimiento (Bourdieu, 2000, p.5).

A causa de ello para Bourdieu, la *Violencia Simbólica* en la dominación masculina se solapa en la constitución o devenir con la noción de femenino o feminidad como un asunto de sentido común, que percibe a razón de una estructura de la naturalidad biológica que ha determinado que el papel del hombre se relacione directamente con actos de fuerza, razón, lógica y a la mujer con actos del cuidado y el hogar, por ello Bourdieu asemeja al conocimiento científico en analogía de lo qué es el hombre, en tanto que éste en su posicionamiento masculinizado, ha sido el que ha determinado la historia, la guerra, la ciencia estableciéndose en un rol de poder y razón a diferencia de la mujer que se le ha relacionado con la naturaleza, la emoción, la hechicería o la magia¹¹.

Por dicha razón, a partir de su trabajo realizado en la Cabilia de los bereberes en el medio oriente, Bourdieu logra entrever cómo se fundan las relaciones binarias, sugiriendo que las construcciones bipolares que tenemos en la sociedad, se sustentan en las diferencias biológicas que tenemos en la anatomía de los órganos sexuales (Pene- hombre/ Vagina- mujer) afirmándose para el hombre *ser* poseedor y la mujer *ser* carente, por ende el hombre deviene superior y dominante y la mujer inferior y dominada. (Bourdieu, 2000).

Sumado a ello, expone que existe todo un sistema de oposiciones que establecen esquemas de percepción e interpretación (dominante/ dominado), no sólo dentro del rol o papel asignado para el hombre o la mujer sino en general de todos los estatutos configurados para la percepción universal del mundo.

(..) Alto/bajo, arriba/abajo, delante/detrás, derecha/izquierda, recto/curvo, seco/húmedo, duro/blando, sazonado/soso, claro/oscuro, fuera (público)/dentro (privado), etc. que para algunos, corresponden a unos movimientos del cuerpo (alto/bajo // subir/bajar, fuera/dentro // salir/entrar). (...) Los esquemas de

¹¹ Ver el P. Bourdieu. (2007). "El sentido práctico: El Demonio de la Analogía".
P. Bourdieu. (2000). La dominación Masculina.

pensamiento de aplicación universal las registran como diferencias de naturaleza, inscritas en la objetividad, unas diferencias y unas características distintivas que contribuyen a hacer existir, al mismo tiempo que las <naturalizan> inscribiéndolas en un sistema de diferencias, todas naturales, por lo menos en apariencia. (...) La división entre los sexos, parece estar <en el orden de las cosas> normal, natural e inevitable. Funcionando como esquemas de percepciones, tanto de pensamiento como de acción." (Bourdieu, 2000, p. 21)

Bourdieu, instauro dichos sistemas de percepción o división, gracias a la observación que realiza en su trabajo sociológico mencionado anteriormente en la Cabilia, dado que se da cuenta que existe una primera división binaria suscitada en las labores del trabajo, exponiendo que dichas labores para el rol femenino se relacionan con el hogar (Recoger, coser, tejer, barrer, moler, amasar y cuidar), mientras que las labores masculinas se destacan por suceder fuera del hogar (sacar al rebaño, labrar, sembrar, transportar, entre otras) (Bourdieu, 2007).

La mujer sigue a su marido; ella termina lo que él deja tras de sí"; "el trabajo de la mujer es liviano (fessus), pero no tiene fin". Es por intermedio de la división entre los sexos como la estructura de la práctica y de las representaciones rituales se articula con la estructura de la producción: los grandes momentos del año agrícola, lo que Marx designa como períodos de trabajo (...) (Bourdieu, 2007, p. 343)

De ahí que, un ataque de la *Violencia Simbólica* es percibir como normal y bueno los roles que se le ha asignado a la mujer dentro del hogar, y los roles que se le han asignado al hombre fuera del hogar, como también a las prácticas sexuales las cuales para la mujer están atadas a funciones reproductivas o maternas, en contraste con el hombre que se le asignan para su reivindicación, diversión o placer, a causa de ello para los hombres es natural o normal posicionarse dentro de las percepciones superiores y

asi mismo para las mujeres asumirse inferiores y dominadas, de manera que se construyen relaciones cotidianas en las que el hombre debe estar conquistando a la mujer a razón de probar su dominio.

No obstante es importante mencionar que los dominados como los dominantes están involucrados en ese campo o estructura de representación duales sobre la división sexual, que es aceptada consciente e inconscientemente por los dos, ya que tales estructuras se van imponiendo con cierta historicidad o tiempo que se asumen de esa manera, por consiguiente tales esquemas de creencias o ideas atraparían al hombre y a la mujer a unas formas de actuar percibidas, interiorizadas e incorporadas como su norma, convirtiéndose en un deber propio tanto para la mujer ser femenina y suave, como para el hombre ser masculino y fuerte. (Bourdieu, 2000).

¹²Grafico N° 1. Esquema sinóptico de las oposiciones pertinentes. Pierre Bourdieu (2007)

¹² Véase: P. Bourdieu. (2007). "El sentido práctico" P. 338
P. Bourdieu. (2000). " La dominación masculina" P.12

2. Esquema sinóptico de las oposiciones pertinentes



En consecuencia con el cuadro de las oposiciones pertinentes de Bourdieu, hago uso de las características que Bourdieu expone para el rol dominante y dominado, con el fin de utilizarlas como aspectos o variables fundamentales para el análisis abordado en los videos, dado que en las narrativas audiovisuales se evidencia la construcción de unos cuerpos, escenificados o representados en unas esencias y espacios que añaden ciertas funciones para las prácticas femeninas y masculinas en la sociedad, como lo es el hecho de que la mujer- en oposición al hombre- se presente en lugares o espacios restringidos al hogar.

“A través de la división sexual de las legítimas utilizaciones del cuerpo se establece el vínculo entre el falo y el logos: los usos públicos y activos de la parte superior, masculina del cuerpo, son monopolio de los hombres” (Bourdieu, 2000, p. 31).

De modo que, una de las variables que dotan de análisis a esta investigación son las características inmersas en la presentación que los 5 videos le asignan a el rol de la mujer y del hombre en sus funciones estéticas, físicas, psicológicas, emocionales como también a los espacios y objetos que le son asignados a cada rol, por consiguiente apropió dos categorías centrales que estiman las consideraciones anteriormente nombradas para la teoría de las relaciones de dominación de Bourdieu, puesto que son claves para llegar a entender si se da o no, la *Violencia Simbólica*.

2.4 Categorías centrales para descifrar el movimiento invisible de la Violencia Simbólica.

Se podría decir que las apuestas sociológicas de Bourdieu, siempre devinieron en un interés por entender, aprehender y visibilizar las realidades sociales como construcciones históricas y cotidianas de actores individuales y colectivos, bajo la mirada de que las formas de la sociedad de este mundo se construyen a partir de lo pasado, y que eso pasado se reproduce, se apropia, se desplaza, se transforma en las prácticas y en las interacciones de la vida diaria de los actores, en esa medida eso pasado construye las posibilidades del futuro, ya objetivadas e interiorizadas en las relaciones sociales.

En consecuencia, entendiendo que para Bourdieu en el mundo se establecen unas reglas (dominantes) claras que estructuran, condicionan y limitan los aspectos interiores y exteriores de los agentes del mundo social, el aspecto subjetivo es tensionado en la medida en la que el “sujeto” o el “agente”, tienen unas formas de ser y hacer

interiorizadas gracias a los aspectos objetivos que le son dados, a través de esas construcciones- impuestas y legitimadas- en el pasado, fundamentalmente por las relaciones que son establecidas en un sentido universal por el conocimiento científico, dado que éste avala lo que es o no, dentro de la construcción social, en vista de ello, se tienen en cuenta dos conceptos que posibilitan la existencia de la teoría de Bourdieu, en relación a la Violencia Simbólica, los cuales son "*habitus*" y "*Campo*".

2.5 El concepto de Habitus en la teoría social de la Violencia Simbólica.

La noción de *habitus* se convierte para la teoría social de Bourdieu, en el elemento asociado a la noción de ¹³*ethos* y ¹⁴*hexis*, centrados principalmente en esas inculcaciones sociales que se perpetúan en las condiciones objetivas del cuerpo para las relaciones de dominación que le son añadidas a las percepciones y acciones que los agentes sociales establecen para determinadas funciones o roles de la sociedad.

Así pues, para Bourdieu los *habitus* son, sistemas de disposiciones duraderas y transferibles, estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes, en otras palabras como principios generadores y organizadores de prácticas y de representaciones que pueden estar objetivamente adaptadas a un fin u orden específico reflejado en los pensamientos, percepciones y acciones que caracterizan a un agente.

De manera que el *habitus* es lo social incorporado- estructura estructurada – que se ha encarnado de manera duradera en el cuerpo como una segunda naturaleza, naturaleza socialmente constituida, el *habitus* no es propiamente "*un estado del alma*", es un estado del *cuerpo* es un estado especial que adoptan las condiciones objetivas incorporadas y convertidas así en *disposiciones* duraderas, maneras diferentes de

¹³ Ethos es una palabra griega referida al "carácter, personalidad o conducta" de un agente social.

¹⁴ Hexis es una palabra utilizada por Aristóteles para referirse a las cualidades de "posesión, disposición o estado activo" que determina la manera de ser de una persona tanto en su aspecto interno como externo reflejado en una conformación física, razón por la cual Bourdieu la apropia para hablar del *habitus* debido a que es la estructura hecha cuerpo por unas creencias socialmente estructuradas.

mantenerse y moverse, de hablar, de caminar, de pensar y de sentir que se presentan con todas las apariencias de la naturaleza. (Bourdieu, 1970).

Por otro lado, al ser inculcadas dentro de las posibilidades y las imposibilidades, las libertades y las necesidades, las facilidades y las prohibiciones inscritas en las condiciones objetivas, estas disposiciones duraderas (en términos de lo pensable y lo no pensable, de lo que es para nosotros o no lo es, lo posible y lo no posible,) son objetivamente compatibles con esas condiciones y de alguna manera pre-adaptadas a sus exigencias. Como interiorización de la exterioridad, el habitus hace posible la producción libre de todos los pensamientos, acciones, percepciones, expresiones, que están inscritos en los límites inherentes a las condiciones particulares –histórica y socialmente situadas– de su producción: en todos los ámbitos, aun los aparentemente más “individuales” y “personales” como pueden ser los gustos y las preferencias estéticas. (Bourdieu, 1970, p.15).

El habitus es, por un lado objetivación o resultado de condiciones objetivas y, por otro, es capital, principio a partir del cual el agente define su acción en las nuevas situaciones que se le presentan, según las representaciones que tiene de ellas. Dicho de otro modo, puede decirse que el habitus es, a la vez, posibilidad de invención y necesidad, recurso y limitación. Es plantear que lo individual, lo subjetivo, lo personal es *social*, es producto de la misma historia colectiva que se deposita en los cuerpos y en las cosas. (Bourdieu, 1970, p. 15).

A causa de esto el cuerpo cobra una importancia mayor en la medida en que Bourdieu lo expone dentro de una construcción interior (percepciones, creencias, pensamientos.) y una exterior (acciones, representaciones, conductas) que relacionada con el habitus se convierten en los principios generadores de reglas que reproducen y cimentan unos ordenes y unas lógicas dominantes hecha carne.

2.6 El concepto de Campo en la Teoría de la Violencia Simbólica.

El campo es una construcción conceptual de Bourdieu, que aproximadamente aparece en 1996, a partir de la lógica de entendimiento de las relaciones sociales cotidianas, en las que observa que existe una estructura de relaciones objetivas que suponen un espacio, un momento y unos actores determinados, que a su vez estructuran y se posicionan en la misma controlando y posibilitando sus prácticas dentro de la misma.

Así pues, el concepto de campo es definido como "*espacios de juego históricamente constituidos con sus instituciones específicas y sus leyes de funcionamiento propias*" (Bourdieu, 2006, p. 127- 142) Bourdieu los determina como espacios de juego, porque son espacios que están configurados por los intereses específicos de quienes ocupan y definen el campo y lo está en juego (enjeu), así como también los intereses específicos del campo que a su vez son irreductibles a los compromisos y a los intereses propios de otros campos, por tanto cada campo engendra así el interés (*illusio*)¹⁵ que le es propio, ya que es la condición de su funcionamiento. (Bourdieu, 2006, p. 11)¹⁶

Al no reducirse las apuestas de Bourdieu a los sistemas netamente económicos, la noción de *illusio* o interés que propone el autor, implica acordar que existe cierto juego social por el que vale la pena luchar y por el que se es posible tener el interés de ganar en aspectos a beneficios tanto económicos como simbólicos tales como el estatus, prestigio, etc, que cada campo va adquiriendo según estas luchas o intereses engendrados por los actores que lo juegan, generando con ello posiciones diferenciales en el marco de estructuras del poder.

¹⁵ La *illusio* es lo opuesto a la *ataraxia* (Ausencia de deseo o de temores): es el hecho de estar llevado a invertir (*investi*), tomado en el juego y por el juego. Estar interesado es acordar a un juego social determinado que lo que allí ocurre tiene un sentido, que sus apuestas son importantes y dignas de ser perseguidas. P. Bourdieu, "El sentido social del gusto". P. 11 P. Bourdieu y L. Wacquant, *Réponses, pour une Anthropologie réflexive*, París, Seuil, 1992, p. 92. [Respuestas. Por una antropología reflexiva, México, Grijalbo, 1995.]

¹⁶ P. Bourdieu. (2006). "El sentido social del gusto". P. 11

Por ende se puede agregar, que la estructura del campo es un estado de las relaciones de fuerza entre las instituciones y/o los agentes comprometidos en el juego, en esa medida, un campo es además un espacio en el que confluyen fuerzas que construyen unas luchas destinadas a conservar o transformar ese campo de fuerzas, es decir es la propia estructura del campo en relación a un sistema de creencias lo que está permanentemente en juego, en definitiva, se trata de la conservación o de la subversión de la estructura de la distribución del capital específico, que orienta a los más dotados del mismo, para diferentes estrategias "científicas", "intelectuales", dotadas de sentido y a los menos capitalizado a adoptar estrategias "ritualizadas" mitológicas o fantasiosas por así llamarlo. (Bourdieu, 2010, p. 12)

No obstante en esas luchas ya sea, para transformar o conservar la estructura del juego llevan implícitas también luchas por la imposición de una definición del juego y de los triunfos necesarios para dominar (Bourdieu, 2010, p. 12), de ahí que debe tenerse en cuenta que, para que el campo exista como campo, debe tener ciertas características y compromisos fundados por los agentes que se interesan por velar por sus presupuestos o creencias, por ello para Bourdieu es importante aclarar que *para que un campo funcione es necesario que haya gente dispuesta a jugar el juego*, en esa medida considera, que cada campo tiene cierta autonomía al elegir sus intereses o creencias.

Por esta razón hago uso de la categoría de *campo* para cuestionar en las narrativas visuales y literales de los videos, ¿cuáles son los espacios de juego construidos por éstos?, es decir ¿cuáles son las historias y temáticas que los videos narran en imagen/ letra? y ¿cuáles son las variables (dominante/ dominado) en relación al sistema de las oposiciones pertinentes que se escenifican para los espacios, objetos ,creencias y para los agentes o de las narrativas de los videos?

3. Diseño Metodológico

3.1 Tránsitos epistemológicos y metodológicos:

Investigación Documental

Aquí lo que interesa es buscar otras lógicas y otras perspectivas, trabajar sobre el acervo documental recogido para mirarlo desde otro lugar y con otros objetivos; buscar diferentes matices antes no tenidos en cuenta y penetrar en los textos para “hacerlos hablar” desde su propia capacidad significante. (Botero, 2000, p.28).

Del fenómeno a su comprensión:

De acuerdo a los propósitos de mi trabajo, resultó provechoso abordar un recorrido documental, teniendo en cuenta que me suscitaba un interés particular en el fenómeno social y simbólico de las imágenes que circulan en el periodo comprendido de las producciones audiovisuales de los videos con mayor vista a nivel mundial de la plataforma virtual de YouTube, de manera que, la investigación documental me permitió captar una serie de datos inicialmente inconexos, desarticulados, sin sentido, que al tener el fin de analizarlos con una mirada crítica y reflexiva, se dotaron de nuevas apreciaciones que me posibilitaron a nuevas comprensiones.

“Este recorrido inicia con una mirada reflexiva del investigador que le permite captar una serie de datos inconexos, desarticulados, sin sentido, con el fin de analizarlos críticamente para construir con ellos una coherencia, mediante un proceso de abstracciones que le posibiliten apreciar nuevos aspectos” (Botero,2000,p. 27).

Debido a que, en la investigación documental juegan un papel importante la interpretación, la crítica y la argumentación, tuve que llevar a cabo inferencias y

relaciones, en las que partí de una (Unidad de análisis)- es decir un fenómeno -, a un todo, para llegar a una comprensión teórica, que pudiera construir diversos caminos que me permitieran abordar un nuevo argumento, que explicará y totalizará una cierta visión que cuestionaba unos fenómenos documentados.

De esa manera la Investigación documental fue una manera “depurada” de ver la realidad, que quise estudiar, en este caso los videos musicales de YouTube, donde la recopilación que obtuve me demandó una fuerte interpretación, ya que me exigió de un esfuerzo y una revisión ardua que tuvo en cuenta el interés principal del estudio por encontrar indicios de la *Violencia Simbólica*, por ese motivo diseñe mis propias fichas de análisis a razón de relacionar la tarea documental con unas variables sujetas a las consideraciones que Bourdieu sugiere para encontrar dicha violencia.

Por ello es importante señalar la necesidad que tuve, de tener una aproximación hermenéutica¹⁷ para comprender el “fenómeno”, ya que de esa manera se me facilitó una aproximación que diera sentido, comprendiendo que en mi documentación hubo un análisis que no sólo estuvo atravesado por connotaciones semánticas, sino también por una carga emocional, crítica y subjetiva derivada tanto de mi contexto, como del contexto particular que delimitó cada unidad de análisis, así como también de mi pregunta por la *Violencia Simbólica*.

¹⁷ Hermenéutica del griego hermeneutike = tekhnē, es la ciencia universal de la interpretación y de la comprensión o entendimiento crítico y objetivo del sentido. Surge originariamente en el mundo griego a través de la interpretación técnica de los poetas, luego se desarrolla en torno a unas reglas para la interpretación de textos bíblicos (Orígenes, Tertuliano, Clemente). Se continúa en el renacimiento con la obra de *Flacius* (1567) y se proyecta en la modernidad con *Schleiermacher*. El problema central de la hermenéutica está en el “comprender” y la finalidad del método en comprender al autor mejor de lo que él mismo se comprendió. (Botero, 2000, p.33)

La hermenéutica muestra la necesidad de mirar las proposiciones y los significados en el contexto vital respectivo de la época en la cual surgen y de esclarecer el conjunto de experiencias que las rodean. (Botero, 2000, p.34). Para esta investigación es importante tener en cuenta una revisión hermenéutica desde un contexto y una apuesta contemporánea sensible a la alteridad del documento. De manera que dicha sensibilidad no presupone una neutralidad objetiva o un olvido de sí mismo, sino una forma clara de conciencia respecto de las propias presuposiciones y los propios prejuicios (Gadamer, 1976).

A causa de ésto la hermenéutica como ciencia de la interpretación, estructuró el proceso de construcción del estudio del fenómeno de mis unidades de análisis, para investigarlo, estudiarlo y llegar a comprenderlo, en la dialéctica del conocer y del ignorar, posibilitándome diseñar y recorrer un camino fragmentado en distintas etapas que me permitieron trascender de una única y primera lectura a una más detallada.

3.2 Etapas del Proceso Metodológico

3.2.1. Etapa Preparatoria.

Al iniciar esta investigación, tuve la doble necesidad de explorar y preparar sobre los fenómenos de estudio, es decir las unidades documentales que serían mi contexto o población a estudiar. Para tal fin, realice una búsqueda en la Web, para determinar cuáles eran los videos más vistos a nivel mundial en la plataforma de YouTube, teniendo en cuenta que tal escenario se ha convertido en esencial para las personas que ingresan frecuentemente al mundo de la red.

En consecuencia de ello, tome la decisión de seleccionar los videos musicales con mayor vista a nivel mundial dentro del escenario de *YouTube*, comprendiendo que es una plataforma que ha tomado popularidad dentro de la red y las noticias de corte mundial, dado a la alta visibilización de algunas producciones audiovisuales, las cuales pueden decirse que han irrumpido en la vida cotidiana para mayoría de personas que a pesar de habitar en distintos lugares o contexto del mundo, convergen en un punto, al tener acceso a la internet.

En vista de ello, para esta investigación fue importante entender que los escenarios virtuales se configuran como espacios de encuentro donde la mirada se introduce a elegir ciertas producciones visuales que dominan frente a otras gracias a sus reproducciones simbólicas en dicha red.

Asimismo se vió necesario exponer que a pesar de que el universo virtual se encuentre atado por unas demandas contextuales o locales, se siguen manteniendo ciertos ídolos y gustos por encima de otros gracias a la cobertura global que la Internet ofrece, en consecuencia de ello, esto es una clara evidencia que existe cierta monopolización de la mirada respecto a lo que se esta viendo o escuchando, puesto que artistas ya posicionados se siguen manteniendo dentro de estas lógicas de fama o popularidad, de ahí el interés principal de esta investigación por analizar y cuestionar en las percepciones y sentidos que se recrean para los personajes e historias de los videos al momento de darle clic y reproducir el video.

Por tanto en analogía a los funcionamiento de la *Violencia Simbólica* que operan a favor de un orden desigual establecido y aceptado en la persuacion y reproducción de relaciones diferenciales, se consideró necesario exponer los sucesos abordados en relatos visuales de dichos videos, dado que para el recorrido investigativo de éste trabajo fue relevante cuestionar sobre las historias que dichas producciones están presentado en sus narrativas visuales y literales, teniendo en cuenta que la cantidad de personas que las han visto en todo el mundo ha sobrepasado los limites convirtiéndolas en el top del momento.

Por otro lado, teniendo en cuenta que el número de vistas de cada video en la platarforma de YouTube, varía segundo a segundo de acuerdo a la reproducción que esté tenga por alguna persona que ingrese a ver el video, tuve que tomar en cuenta una página web que me diera datos verídicos y actualizados, lo cual YouTube no me permitía ya que en su plataforma tiene varios videos realizados por YouTubers que realizan videos informativos con estos datos y no eran una fuente confiable, puesto que los datos que arrojaban estaban atados al número de vistas en el que el youtuber había tomado en el momento de realizar el video, a causa de ello, la fuente que tome para



determinar la elección de mis unidades documentales fue la de un blog¹⁸ que actualiza diariamente un top 10 de los videos con mayor vista a nivel mundial en dicha plataforma, el día que realicé la toma de esos datos fue el ¹⁹17 de agosto del 2015, teniendo en cuenta que ese fue el día que inició mi recolección.

También establecí que, el número de unidades audiovisuales (es decir los videos) que tendría en cuenta para mi investigación serían los cinco 5 primeros videos más vistos en YouTube a nivel mundial, puesto que dicha plataforma ha tenido gran popularidad dentro del mundo de la internet aproximadamente desde el año del 2010 (pese a que se fundó en el 2005), así pues, decidí que para realizar un estudio más juicio tendría que tomar una muestra de la cantidad de años que han pasado a partir del 2010 hasta el año presente en que tome la muestra (2015) para un total de 5 videos.

¹⁸ Blog que utilice para extraer los datos fue el siguiente: <http://idcgblog.blogspot.com.co/>

¹⁹ El día de la toma de datos se eligió porque fue el día en el que comenzó la recolección de datos y sólo se tuvo en cuenta ese día teniendo en cuenta que los datos no varían mucho puesto que el posicionamiento de esos videos se mantiene en dichos estándares por la cantidad de vistas en las cuales se ha reproducido. Actualmente en el 2016, después de haber pasado 6 meses después de la toma de datos el posicionamiento de los videos sobre un top 10 es el siguiente: 1. Gangnam Style- PSY, 2. Blank Space- Taylor Swift, 6. Baby- Justin Bieber, 8. Dark Horse- Katy Perry, 10. Roar- Katy Perry. Como se puede evidenciar los videos siguen dentro de los estándares de los 10 más vistos, sin embargo han subido o bajado de posición. Entre los 5 videos que ahora se encuentra en el top y que robaron la posición anterior son: 3. See You Again- Wiz Khalifa, 4. Uptown -Funk ft. Bruno Mars, 5. Shake off- Taylor Swift. Vease más: <http://idcgblog.blogspot.com.co/>

UNIDADES DOCUMENTALES

Tipo Documento: Audiovisual/ Letra canciones	DATOS
Fecha toma de datos: 17 de Agosto 2015	
	Autor: PSY & Yoo Gun-hyung.
	Título Canción: ²⁰ Gangnam Style (강남스타일)
	Número de Vistas: 2. 395.608.519
	Discografía: ²¹ YG Entertainment
	Producción del video:
	Autor: Justin Bieber ft. Ludacris/ Christopher ²² "Tricky", Stewart, Terius "The Dream" Nash, Christopher Bridges, ²³ Christina Milian.
	Título Canción: ²⁴ Baby
	Número de Vistas: 1.200. 400. 727
	Discografía: Island, RBMG
	Producción del video: Tricky Stewart, The- Dream.
	Autor: Taylor Swift/ Max Martin & Shellback
	Título Canción: ²⁵ Blank Space

²⁰ Gangnam Style, es la canción más vista en la historia de YouTube, con 2.464.882.323 de reproducciones, convirtiéndose así en el vídeo más visto en la historia de la humanidad.

²¹ YG Entertainment es un sello discográfico y agencia de talentos fundada por Yang Hyun Suk.

²² Tricky Stewart es un productor y compositor musical Estadounidense .

²³ Christina Milian es una cantante de R& B, compositora, productora y actriz Estadounidense.

²⁴ El vídeo de «Baby» posee el récord no grato de ser el vídeo con mayor "No me gusta" en el portal de YouTube, con más de 5,4 millones de votos en contra superando cualquier otro vídeo musical.



Número de Vistas: 1. 094.031.846

Discografía: Big Machine & Republic

Producción del Video: ²⁶Max Martín y ²⁷Shellback



Autor: Katy Perry ft. Juicy J/ ²⁸Lukasz Gottwald, ²⁹Sarah Hudson, Max Martín, Henry Walter.

Título Canción: ³⁰Dark Horse

Número de Vistas: 1. 067.326.140

Discografía: Capitol Records

Producción del video: Dr. Luke, Max Martín, Cirkut.



Autor: Katy Perry / Max Martin, Lukasz Gottwald, ³¹Bonnie McKee, ³²Henry Walter.

²⁵ Blank Space logro en ocho meses de publicación, a las mil millones de reproducciones en VEVO, convirtiéndolo en el cuarto y el más rápido video en hacerlo. Es también el video musical más visto de una artista femenina tanto en YouTube como en VEVO, y el tercero en general. VEVO es un sitio web y plataforma a la carta de videos musicales. La empresa usa el servicio de *branding*, administrada en conjunto con Google, Sony Music Entertainment, Universal Music Group, Abu Dhabi Media Company y Arthur Music Company. Vevo preestrenó el servicio el 4 de marzo de 2009 en Estados Unidos mediante la plataforma de videos Youtube; fue inaugurado el 9 de diciembre del mismo año por el fundador Rolf Schmidt-Holtz. El servicio consiste en albergar, en cada canal de usuario, a los artistas de la industria de la música. Dicho material incluye videoclips, entrevistas y eventos miscelánea creados exclusivamente por la casa discográfica y seleccionados por la propia empresa.

²⁶ Max Martin es un compositor y productor musical Sueco, reconocido por llevar a la cima a artistas Pop, así como también por ecabezar la reactivación pop adolescente de los 90, elaborando una serie de éxitos para artistas de la época. Actualmente se conoce por ser uno de los letristas y productores más exitosos y prestigiosos de la industria de la música contemporánea ya que ha escrito y producido 21 éxitos que se han vuelto top 1 dentro de los 100 sencillos más vendidos en los Estados Unidos.

²⁷ Shellback, (Karl Johan Schuster) es un compositor y productor musical proveniente de Suecia.

²⁸ Dr. Luke, (Lukasz Sebastián Gottwald) es un músico cantautor y productor musical Estadounidense de ascendencia Polaca, conocido por escribir canciones principalmente de rock, es reconocido por ser uno de los compositores más exitosos de los últimos años.

²⁹ Sarah Hudson, es una cantautora Estadounidense, reconocida por ser la creadora del proyecto Ultraviolet Sound club de música pop.

³⁰ Dark Horse, el 22 de junio de 2015, el videoclip logró superar las mil millones de visitas en Vevo, convirtiendo a Perry en la primera mujer con este logro.

³¹ Bonnie McKee es una letrista y cantante Estadounidense, es reconocida por coescribir junto a otros artistas populares.

³² Henry Walter (Cirkut) es un reconocido músico, compositor y productor Canadiense.

Título Canción: ³³ Roar
Número de Vistas: 1. 1.029.567.542
Discografía: Capitol, Virgin, EMI
Producción del video: Dr. Luke, Max Martin, Cirkut.

3.2.2 Etapa: Recolección y Descripción de datos.

En esta etapa dediqué mi labor investigativa en desarrollar una descripción organizada de la información que cada unidad documental me brindaba, para ello fragmenté la recolección de material en 2 aspectos y elabore un conjunto de fichas para dicha recolección. F1. Reseña Bibliográfica , F2. Descriptiva y F3. Sinóptica. (Ver en anexos)

Comprendiendo que el interés principal de la presente investigación se encontraba atravesado por las narrativas visuales y literales que los 5 videos presentan al hacer clic, tuve en cuenta para las fichas Bibliográficas consignar los datos que referenciarían a grosso modo cada video, por ello en consecuencia del propósito que tenía la investigación por los relatos visuales de cada unidad de análisis, tome la decisión de distanciarme a realizar una búsqueda que tuviera en cuenta la producción de cada video, a razón de responder mi inquietud investigativa dirigida a comprender y cuestionar lo qué se reproduce en todo el conglomerado visual, en el momento de *ver* y *escuchar* el video, por lo tanto las demás fichas que elaboré para recolectar datos concerniente a mi pregunta tomaron en cuenta dos elementos fundamentales de los videos:

1. **Material visual:** Compuesto por un compilado de fotogramas que integra cada video. En este realicé una descripción de lo que narra la imagen.

³³ Roar, marcó el récord de más de mil millones de visualizaciones en el sitio web Vevo de YouTube, lo que lo convirtió en determinado momento en el cuarto vídeo más visto de YouTube.

2. **Material Literal:** Compuesto por la descripción de las narrativas las letras de las canciones de los videos.

3.3.3 Etapa: Interpretativa por núcleo temático

En esta etapa procedí a realizar el análisis del material recolectado por cada ficha y área temática. Para ello construí unas tablas y unas fichas de análisis con las categorías y sub temas relacionados con la teoría de la Violencia Simbólica de Bourdieu, que me permitieron llegar a una información cualitativa arrojándome unos factores e indicadores para cada aspecto del material recolectado y descrito anteriormente. F4. Cuantitativa y F.5 Comprensión teórica. (Ver en anexos)

Categorías de interpretación y análisis

HABITUS:

Retomando las categorías que establecí importantes en el marco teórico para visibilizar la Violencia Simbólica, utilicé el concepto de "habitus" para revisar los aspectos que se escenifican en el cuerpo, teniendo en cuenta que dicha Violencia ataca en las percepciones y creencias que se adoptan como reglas universales, en esa medida planteé necesario revisar en las representaciones que se le asignan a las características físicas y estéticas de los personajes de los videos, a fin de entrever cuáles son las funciones sociales que se le delegan al rol del hombre y la mujer y si existe o no una relación de dominación dotada de poder y sentidos simbólicos para las cualidades físicas y estéticas de los personajes que aparecen en dichos videos.

Por tal razón configuré unas variables en analogía con la teoría de Bourdieu para de esa manera alejarme de hacer unos señalamientos desviados de la Violencia Simbólica, recurriendo a los siguientes aspectos: Dominante: Rol o posición de autoridad / Dominado: Rol de inferioridad, que me arrojaron a cuestionar en los relatos visuales y literales ¿ Quiénes son los protagonistas? ¿ Quiénes son los antagonistas? ¿ Cuáles son sus características emocionales y estéticas?

Asimismo en relación al esquema sinóptico de las oposiciones pertinentes, creado por Bourdieu, considere relevante revisar las siguientes variables en las características del cuerpo y personalidad de cada personaje expuesto en los videos.

1. Movimientos Corporales: Rápidos/ Lentos, Fuertes/ Suaves
2. Gestos faciales: Amables/ Agresivos, Fuertes/ Suaves, Pasivos/ Neutros.
3. Objetos (cosas): Grandes/ Pequeños, Livianos/ Pesados
4. Atuendos color: Claros/ Oscuros, Brillantes/ Opacos, Coloridos/ Neutros

CAMPO:

La categoría de Campo la utilicé para comprender las estructuras que se escenifican en los videos en cuanto a la narrativa de las imágenes y de la narrativa literaria (letra de las canciones). Preguntándome ¿cuáles son los juegos y espacios creados para las historias de dichos videos (imagen) y canciones (letra)? ¿Cuáles son los espacios, objetos y funciones que se le añaden al rol del Hombre y de la Mujer?

En esa medida de acuerdo a la relación que generé anteriormente para la categoría de habitus, utilicé las variables de los sistemas de las oposiciones pertinentes para preguntarme acerca de:

1. **UBICACIÓN DEL PERSONAJE EN EL ESCENARIO:** Arriba/Abajo, Delante/ Detrás, En medio/ De frente.
2. **CÁRACTERISTICAS DEL ESCENARIO:** Privado/ Público, Abierto/ Cerrado, Húmedo/ Seco, Cálido/ Frío.

4 Etapa: Resultados

Los resultados arrojados en las ³⁴fichas y tablas diseñadas para analizar e interpretar los 5 videos en búsqueda de la Violencia Simbólica develaron los siguientes resultados expuestos en las ³⁵gráficas:

VIDEO N°1

CONVENCIONES PARA CADA PERSONAJE Y ESCENARIO



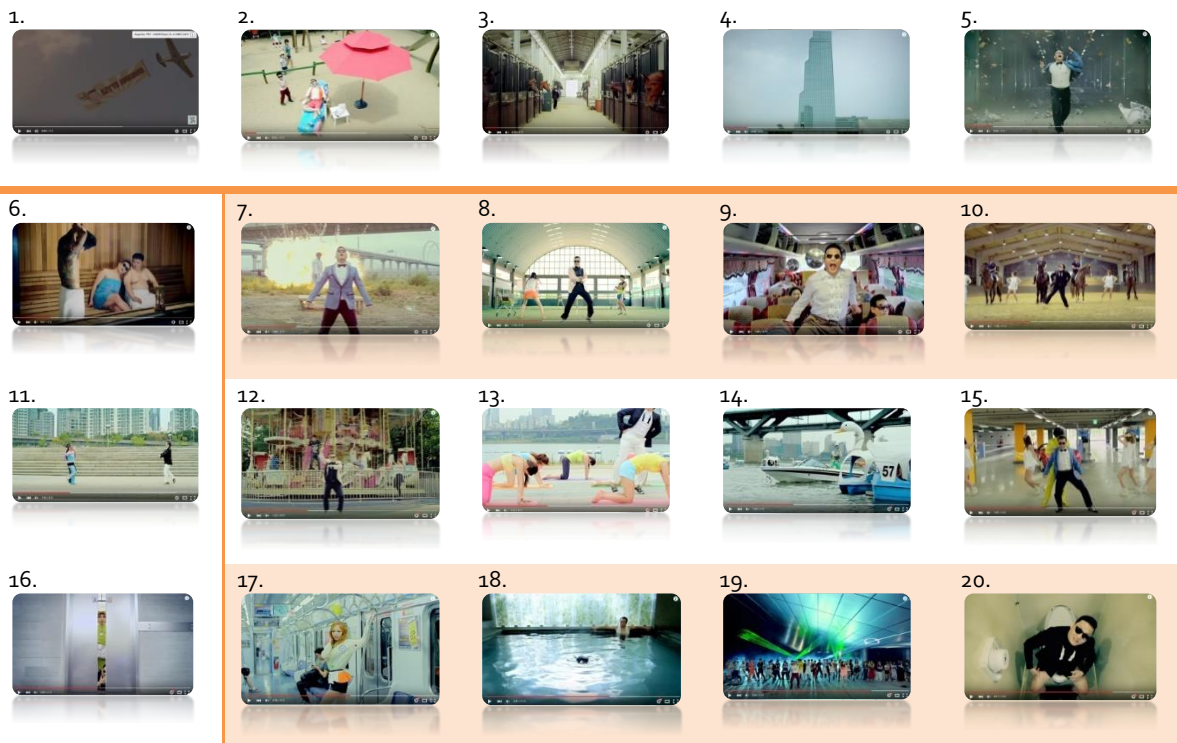
³⁴ Las fichas que elabore tuvieron en cuenta las categorías de *habitus* y *campo*, así como también unas variables mediadas por las características que se le añaden a los roles dominantes/ dominados (ver tablas). Los resultados generados se sacaron de un conteo cualitativo (descriptivo) en el proceso del análisis de cada video. Realice capturas (fotogramas) para fragmentar y descomponer cada escena para de ese modo, determinar la cantidad de personajes presentados en cada video, de ahí que enumere los personajes según su aparición en la historia como también definí cuántos escenarios planteaban cada video, asimismo determine cuáles eran los escenarios diseñados para cada personaje, para de esa manera fijarme en las características físicas, estéticas, corporales, espaciales y objetuales de cada escena y personaje. Del mismo modo, realicé un conteo en el que consignaba la cantidad de veces en las que aparecía un personaje (M) o (H) fijándome en gestos, acciones, movimientos (fuertes, suaves, lentos, rápidos) y así mismo para todas las variables según el personaje, escenarios expuesto segundo a segundo por cada video.

³⁵ Las gráficas expuestas fueron resultado del proceso anteriormente mencionado.



1. Chica Abanico, 2. Protagonista, 3. niño Bailarín, 4. Protagonista, 5. Protagonista, 6. Bailarinas, 7. Hombre Sauna, 8. Protagonista, 9. Hombre Tatuado, 10. hombres jugando, 11. Protagonista, 12. Bailarina negro, 13. Protagonista, 14. Mujeres corriendo, 15. Protagonista, 16. Bailarina azul, 17. Mujer Carrusel, 18. Mujeres ejercicio, 19. Protagonista, 20. Señoras bus, 21. Protagonista, 22. Hombre Amarillo, 23. Hombre Ascensor, 24. Protagonista, 25. Protagonista, 26. Chica metro, 27. Protagonista, 28. Hombre Jacuzzi, 29. Protagonista, 30. Protagonista, 31. Chica bailando, 32. Protagonista.

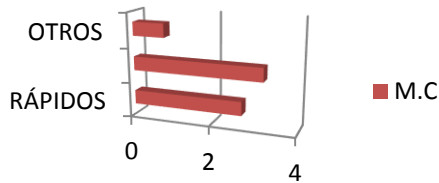
ESCENARIOS VIDEO:



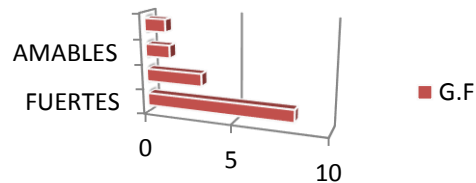
1. Cielo Avión, 2. Playa, 3. Establo Caballos, 4. Torre edificio, 5. Parqueadero papeles, 6. Sauna, 7. Puente explosión, 8. Salón tenis, 9. Autobus, 10. Salón cabaña, 11. Calle edificios, 12. Carrusel, 13. Asfalto ejercicios, 14. Lago lancha, 15. Parqueadero carro, 16. Ascensor, 17. Metro, 18. Jacuzzi, 19. Escenario baile, 20. Baño.

RESULTADOS VIDEO N. 1

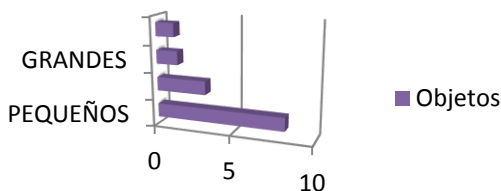
1. Figuras Personaje Protagonista Hombre (H), Video N. 1



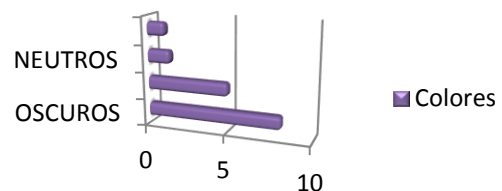
1. Figura Movimientos Corporales



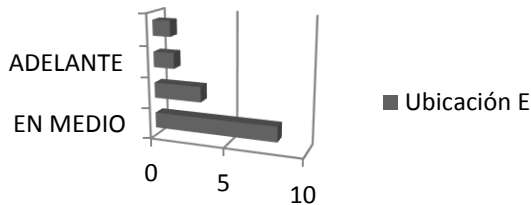
2. Figura Gestos Faciales



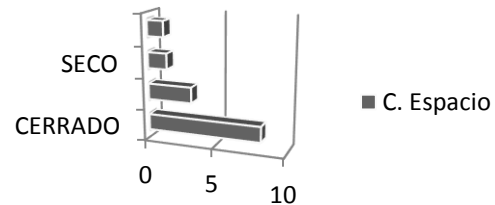
3. Figura Objetos



4. Figura Atuendo colores.



5. Figura Ubicación



6. Figura Características Espacio

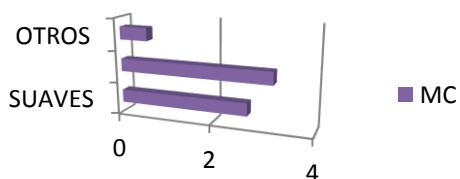
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE:

El protagonista del video es un hombre que se caracteriza por tener movimientos corporales rápidos y lentos ya que estos describen los pasos de baile que el personaje realiza en la mayoría de escenas. Sus gestos faciales destacan por ser fuertes y agresivos. Algo muy particular del personaje es que mantiene una apariencia seria y fuerte a pesar de que los pasos de su baile son de humor o comedia. El objeto que más caracteriza a este personaje son unos lentes pequeños de sol (En todas las escenas del video aparece con lentes). Los colores de su atuendo varían según la escena, pero en general se caracteriza por usar trajes oscuros variando la tonalidad de su chaqueta (Azul, rosa, blanca).

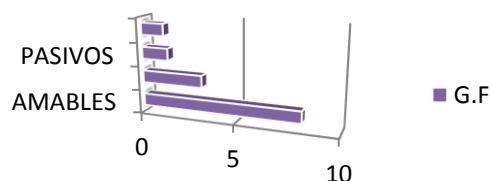
ESPACIO/ ESCENARIOS:

La ubicación del personaje siempre es en medio de cada escena. En su mayoría de pie, y delante de otros personajes. Los lugares en los que aparece en su mayoría se destacan por ser públicos, sin embargo en algunas ocasiones son escenarios cerrados.

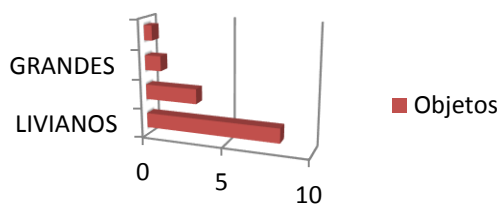
Figuras Personajes Mujeres (M), Video N. 1



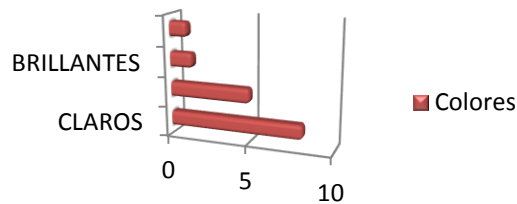
1. Figura Movimientos corporales.



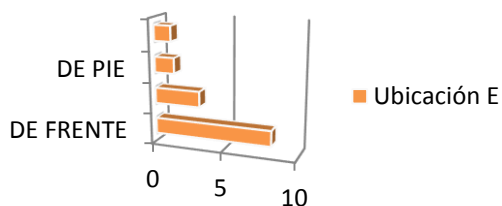
2. Figura Gestos Faciales.



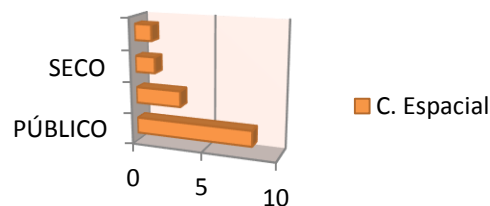
3. Figura Objetos.



4. Figura Colores Atuendos.



4. Figura Ubicación Espacio.



5. Figura Características espacio

OBSERVACIONES

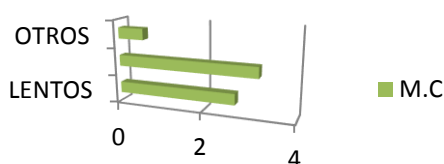
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

El personaje o rol de la mujer el video N. 1, se caracteriza por tener movimientos corporales suaves y lentos. Con gestos faciales amables, suaves y pasivos. Los objetos que se observan para los personajes de la mujer son pequeños y livianos (Pulseras, collares, gafas de sol, gorras, collares y aretes). La mayoría de los atuendos son claros y coloridos, en sólo una ocasión aparece una mujer con un vestido negro.

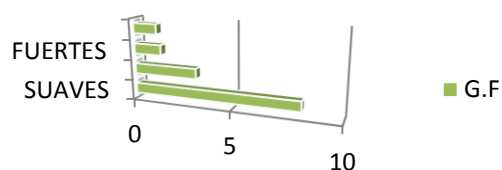
ESPACIO/ ESCENARIOS:

La ubicación de los personajes (M) destaca por estar al lado del personaje protagonista, de pie y en medio de las escenas, el único personaje (M) que destaca por tener la misma ubicación del protagonista es el del personaje (M) de las últimas escenas. Los espacios que mayor destacan en las escenas de tales personajes se caracterizan por ser públicos, cerrados, secos y cálidos.

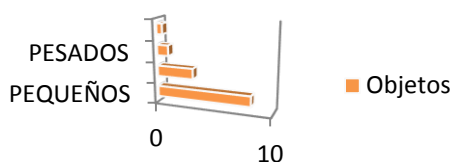
Figuras Personajes Hombres (H), Video N. 1



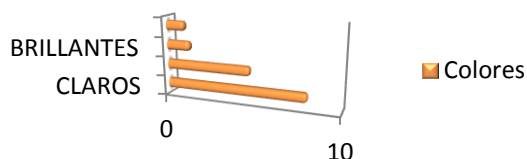
1. Figura Movimientos corporales.



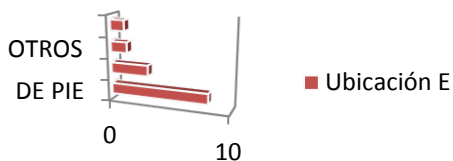
2. Figura Gestos Faciales.



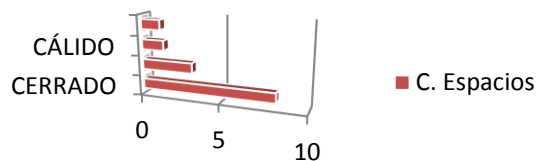
3. Figura Objetos.



4. Figura Colores Atuendos.



4. Figura Ubicación Espacio.



5. Figura Características espacio

OBSERVACIONES:

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

Los personajes (H) hombre que destacan en la aparición del video, se caracterizan por tener movimientos corporales lentos y suaves. Los gestos faciales, en gran parte de las escenas se caracterizan por ser suaves, neutros (es decir que en algunas ocasiones aparecen personajes (h) sin ningún tipo de gesto en su rostro), en una sola ocasión se observa a un personaje con gestos fuertes en contraste con el personaje protagónico. Los objetos que caracterizan a los personajes (H) son de cualidades pequeñas y livianas. Los colores de sus atuendos son claros, coloridos y brillantes.

ESPACIO/ ESCENARIOS:

La ubicación de los personajes (H) destaca por estar de pie, atrás del personaje protagónico o de los personajes (M). Los escenarios en los que aparecen se destacan por ser cerrados, privados y cálidos.

VIDEO N°2 CONVENCIONES PARA CADA PERSONAJE / ESCENARIO

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



1. Protagonista Guitarra, 2. Chica Lanzado, 3. Amigos protagonista, 4. Protagonista Bolos, 5. Chica camisa blanca, 6. Chica protagonista, 7. Grupo hombre, chica atrás, 8. Hombre gafas.

ESCENARIOS

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



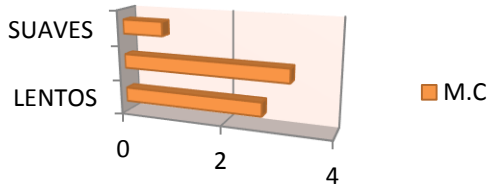
9.



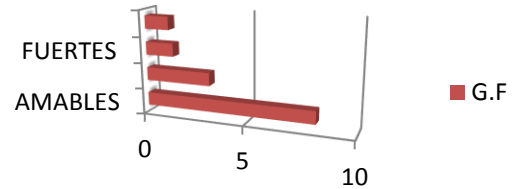
1. Calle Guitarra, 2. Escaleras eléctricas, 3. Salón bolos, 4. Escenario chicas, 5. Escenario chicos 6. Fondo rombos, 7. Pasillo, 8. Mesa Billar, 9. Frente pinos.

RESULTADOS VIDEO N. 2

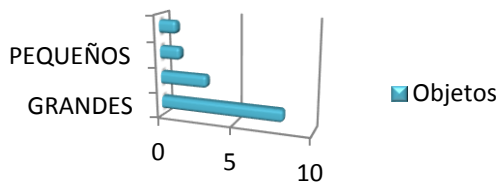
Figuras Personaje Protagonista Hombre (H), Video N. 2



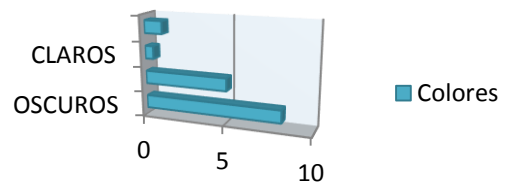
1. Figura Movimientos Corporales



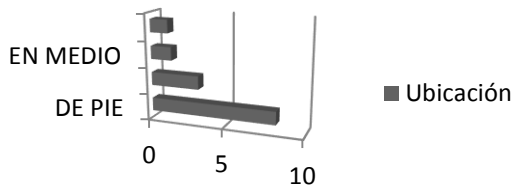
2. Figura Gestos Faciales



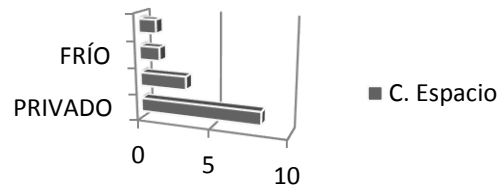
3. Figura Objetos



4. Figura Atuendo colores.



5. Figura Ubicación



6. Figura Características Espacio

OBSERVACIONES

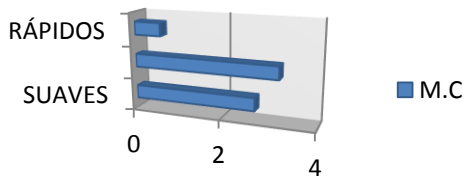
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

El personaje principal (H) del video N. 2, se caracteriza por tener movimientos corporales lentos, fuertes y suaves. En la mayoría de las escenas aparece realizando gestos faciales amables y suaves, en algunas ocasiones se le observa realizando gestos fuertes. Los objetos que caracterizan el personaje son de cualidades pequeñas y livianas. Los colores característicos de los atuendos del personaje son de colores oscuros y neutros.

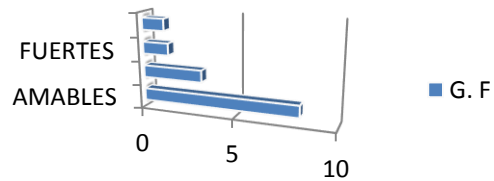
ESPACIO/ ESCENARIOS:

Los escenarios en los cuales aparece el personaje se caracterizan por ser privados cerrados y públicos, es el único personaje del video que se observa en un escenario público y abierto, en su mayoría los espacios destacan por tener cualidades frías.

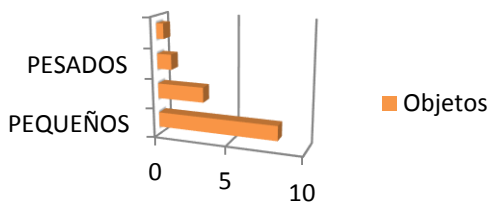
Figuras Personajes Mujeres (M), Video N. 2



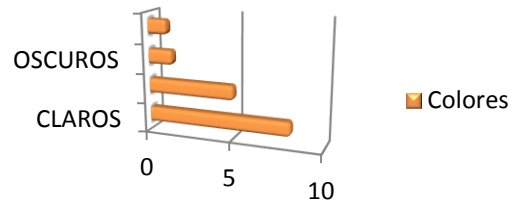
1. Figura Movimientos corporales.



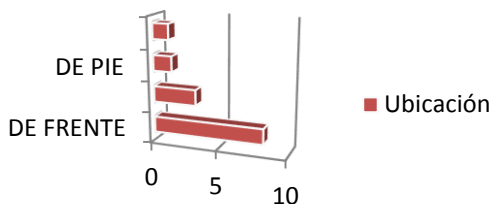
2. Figura Gestos Faciales.



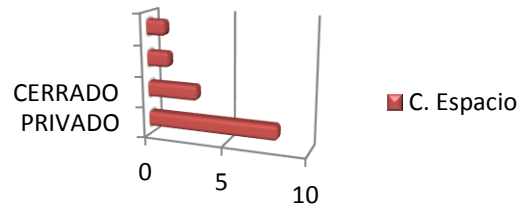
3. Figura Objetos.



4. Figura Colores Atuendos.



4. Figura Ubicación Espacio.



5. Figura Características espacio

OBSERVACIONES

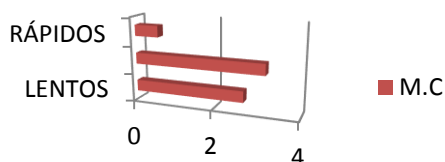
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

Los personajes (M) que destacan en las escenas del video, se caracterizan por tener movimientos corporales suaves y lentos. También se caracterizan por tener gestos faciales amables, suaves y en algunas ocasiones fuertes. Los objetos que les caracterizan a los personajes son pequeños, livianos (no se les observa muchos accesorios u objetos). Los colores destacados por sus atuendos son de tonalidades claras y coloridas.

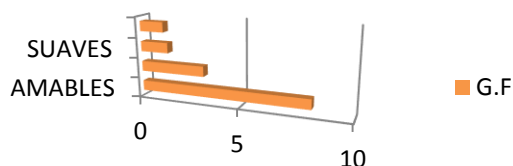
ESPACIO/ ESCENARIOS:

Los espacios que caracterizan la aparición de los personajes (M) en las escenas del video, son de cualidades privadas y cerradas. La ubicación de los personajes destaca por estar de frente del personaje protagónico, en medio y de pie.

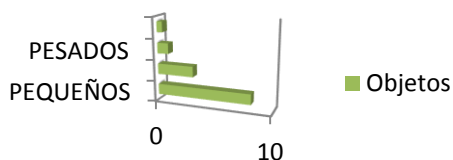
Figuras Personajes Hombres (H), Video N. 2



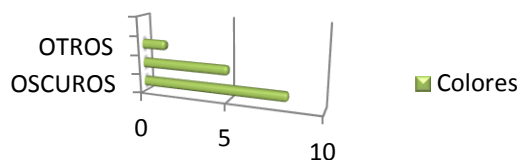
1. Figura Movimientos corporales.



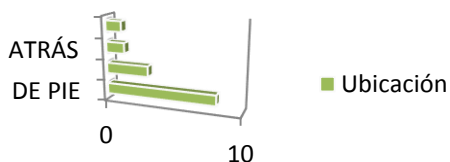
2. Figura Gestos Faciales.



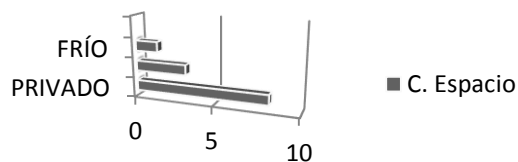
3. Figura Objetos.



4. Figura Colores Atuendos.



4. Figura Ubicación Espacio.



5. Figura Características espacio

OBSERVACIONES

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

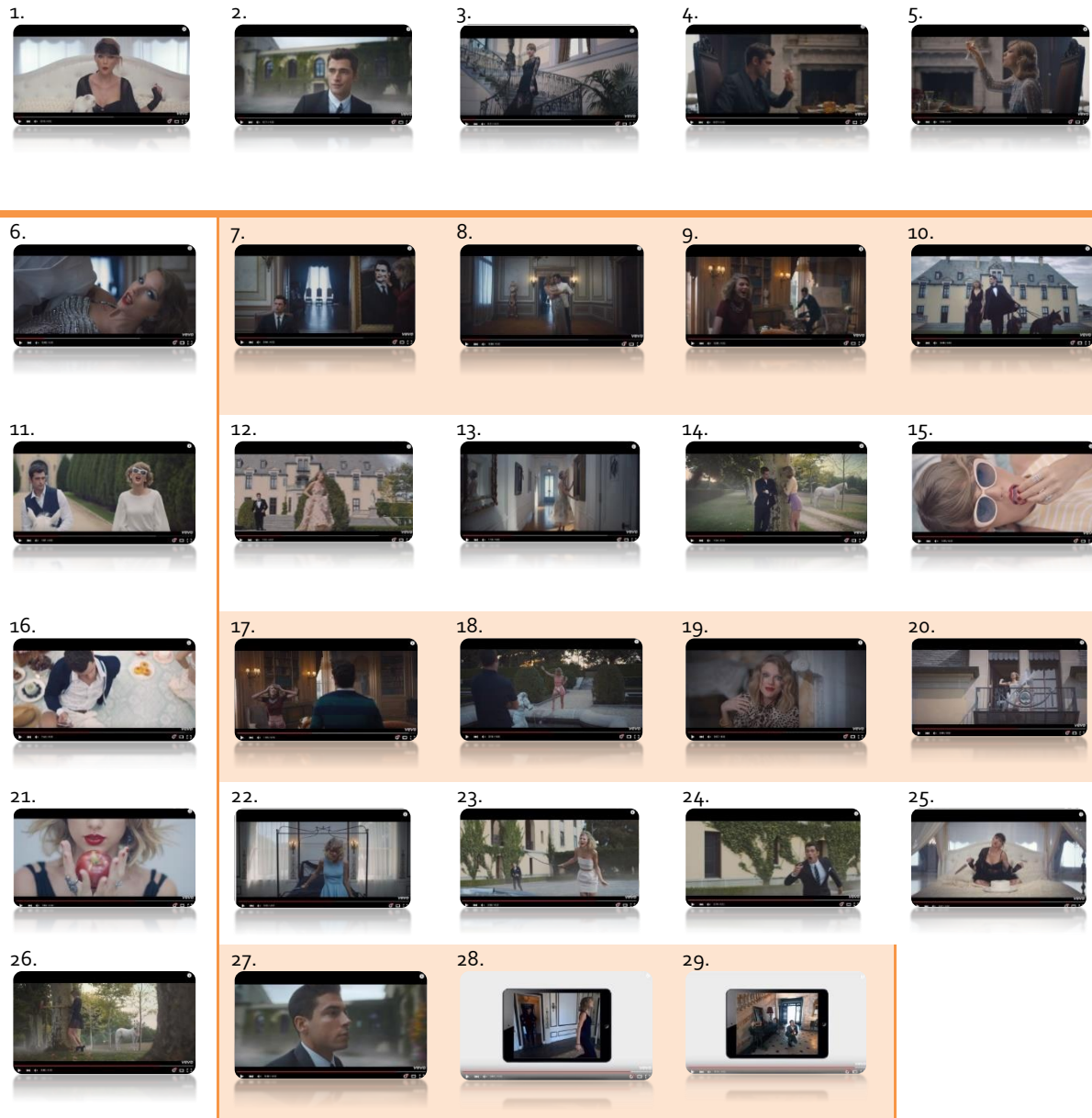
Los movimientos corporales que destacan entre las características de los personajes (H) son lentos, fuertes y rápidos. Los gestos faciales que se observan son amables, fuertes y suaves. Los objetos que caracterizan a los personajes son pequeños y livianos (Gafas de sol, gorras, cadenas). Los colores de los atuendos de los personajes destacan por ser oscuros y neutros.

ESPACIO/ ESCENARIOS:

La ubicación de los personajes en las distintas escenas, se caracterizan por estar de pie, en medio, de frente y atrás del personaje protagonista. Los espacios o escenarios se caracterizan por ser privados, cerrados y de tonalidades frías.

VIDEO N°3
CONVENCIONES PARA CADA PERSONAJE / ESCENARIO

PERSONAJES



1. Mujer protagonista, 2. Hombre, 3. Mujer Protagonista, 4. Hombre copa, 5. Mujer copa, 6. Mujer baile, 7. Mujer pintando hombre, 8. Pareja Baile, 9. Pareja bicicleta, 10. Pareja perros, 11. Pareja caballos, 12. Pareja corriendo, 13. Mujer pasillo, 14. Pareja árbol, 15. Mujer dulce, 16. Hombre celular, 17. Pareja discutiendo, 18. Protagonista celular, 19. Protagonista llorando, 20. Protagonista balcón, 21. Protagonista manzana, 22. Protagonista tijeras, 23. Protagonista palo golf, 24. Hombre traje, 25. Protagonista cuchillo, 26. Protagonista corta árbol, 27. Nueva pareja hombre, 28. Protagonista y hombre nuevo. 29. Hombre arrodillado.

ESCENARIOS

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



13.



14.



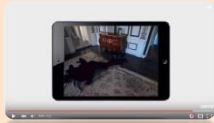
15.



16.



17.



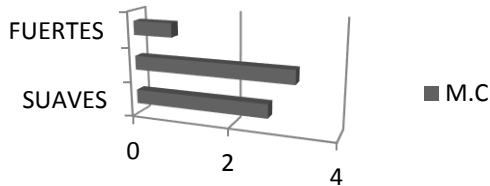
18.



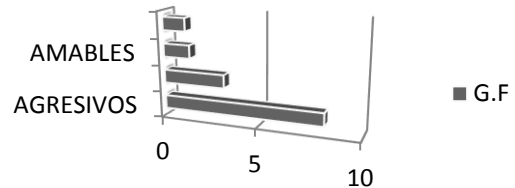
Mansión, 2. Cama protagonista, 3. Escaleras, 4. Comedor, 5. Salón baile, 6. Sala de estar, 7. Jardín perros, 8. Arbustos caballos, 9. Jardín, 10. Pasillo, 11. Árbol nombres, 12. Picnic, 13. Fuente, Picnic, 14. Pasillo Protagonista, 15. Balcón, 16. Salón blanco, 17. Salón alfombra, 20. Entrada.

RESULTADO VIDEO N. 3

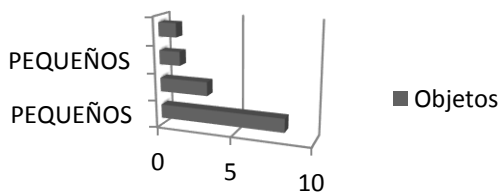
Figuras Personaje Protagonista **Mujer (M)**, Video N. 3



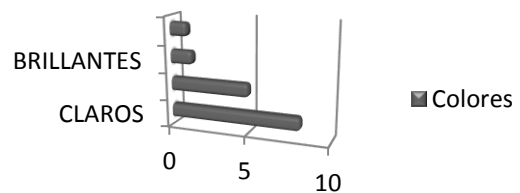
1. Figura Movimientos Corporales



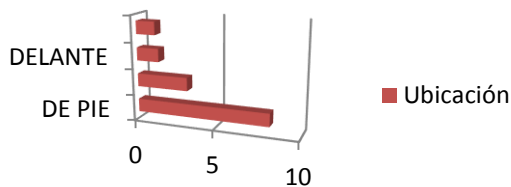
2. Figura Gestos Faciales



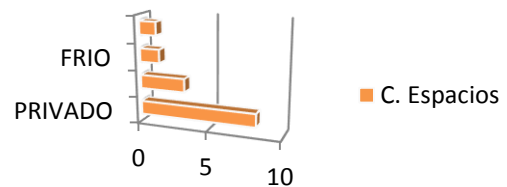
3. Figura Objetos



4. Figura Atuendo colores.



5. Figura Ubicación



6. Figura Características Espacio

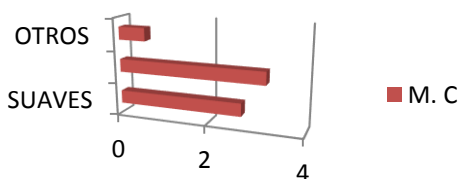
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

El personaje protagonista (M) se caracteriza por tener movimientos corporales, lentos y fuertes. En la mayoría de las escenas finales sus gestos faciales destacan por ser agresivos y suaves, mientras que en las escenas del comienzo sus gestos fáciles son amables. Los objetos que le caracterizan son pequeños y livianos (Collares, anillos, accesorios), en las escenas finales aparece con objetos pequeños y pesados (Cuchillos, hacha, palo de golf). Los colores que destacan en sus atuendos se caracterizan por ser oscuros y claros.

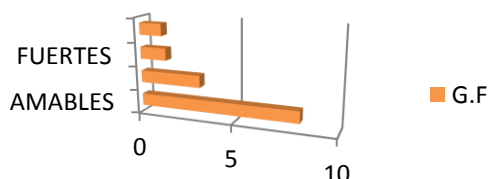
ESPACIO/ ESCENARIOS

La ubicación del personaje en las escenas en su mayoría se caracteriza por estar en medio, adelante y de pie. Los escenarios o espacios se destacan por ser privados, cerrados y de tonalidades frías y cálidas.

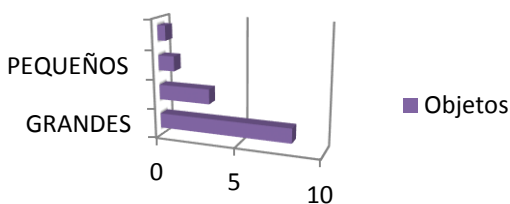
Figuras Personajes PAREJA (M Y H), Video N. 3



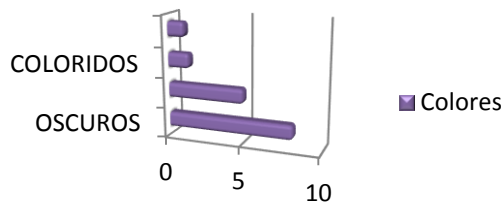
1. Figura Movimientos corporales.



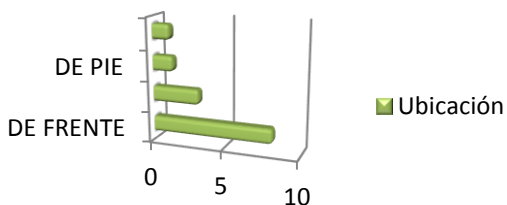
2. Figura Gestos Faciales.



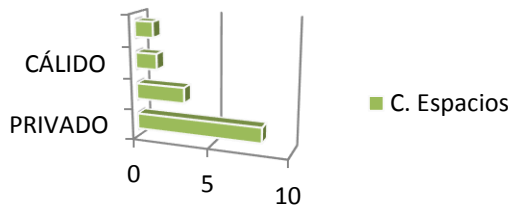
3. Figura Objetos.



4. Figura Colores Atuendos.



4. Figura Ubicación Espacio.



5. Figura Características espacio

OBSERVACIONES

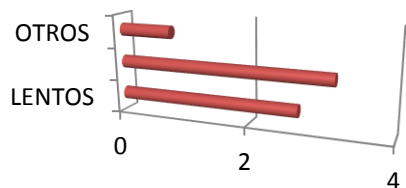
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

La pareja compuesta por la protagonista (M) y el (H), se caracteriza por tener movimientos corporales suaves y lentos. Sus gestos fáciles se caracterizan por ser amables y suaves, en las últimas escenas son fuertes y agresivos. Los objetos que caracterizan a la pareja son grandes y pesados (Bicicleta, caballos). Los colores que destacan en sus atuendos son colores oscuros, claros y coloridos (M), oscuros y claros (H).

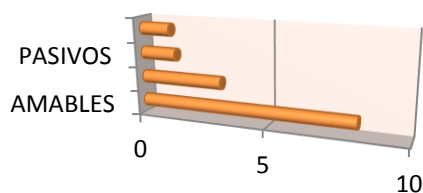
ESPACIO/ ESCENARIOS:

La ubicación de los personajes destaca por estar en frente el uno del otro, en medio de los escenarios en algunas ocasiones de pie y sentados. Los escenarios o espacios se caracterizan por ser privados y abiertos (Jardines fuera de la mansión), las tonalidades que destacan son cálidas.

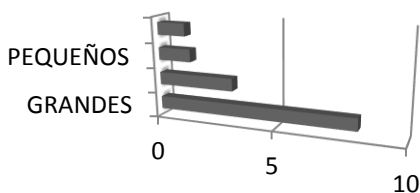
Figuras Personaje Protagonista Hombres (H), Video N. 3



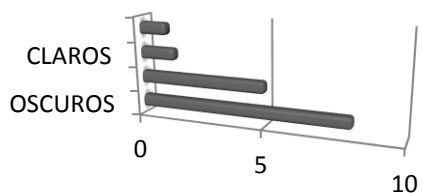
1. Figura Movimientos Corporales



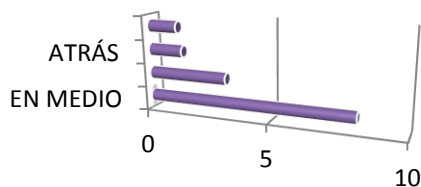
2. Figura Gestos Faciales



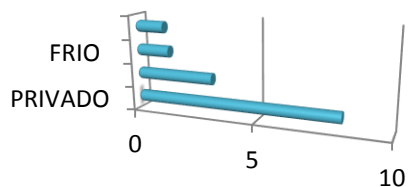
3. Figura Objetos



4. Figura Atuendo colores.



5. Figura Ubicación



6. Figura Características Espacio

OBSERVACIONES

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

Los movimientos corporales que caracterizan a los personajes (H), destacan por ser lentos y suaves. Sus gestos fáciles son amables, suaves y pasivos. Los objetos que caracterizan a los personajes (H) son grandes y pesados (Automóviles gris, rojo). Los colores que caracterizan sus atuendos son oscuros y neutros.

ESPACIO/ ESCENARIOS:

La ubicación de los personajes (H) en el espacio se caracteriza por estar en medio del escenario, por estar en frente y atrás del personaje protagónico. Las características del espacio o escenario en el que se observa a estos personajes son privadas, abiertas y de tonalidades frías.

VIDEO Nº4

CONVENCIONES PARA CADA PERSONAJE / ESCENARIO

PERSONAJES

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



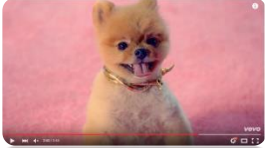
11.



12.



13.



14.



15.



16.



1. Protagonista, 2. Mujeres cabeza Gato, 3. Hombres azules, 4. Protagonista Mujer traje colores, 5. Hombre diamante, 6. Trono faraón, 7. Protagonista Mujer estatuas, 8. Hombre pasteles, 9. Protagonista Mujer, 10. Hombre gafas, 11. Hombre candado, 12. Hombre cocodrilo, 13. Perro, 14. Faraón, 15. Protagonista Mujer alas, 16. Perro Faraón.

ESCENARIOS

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



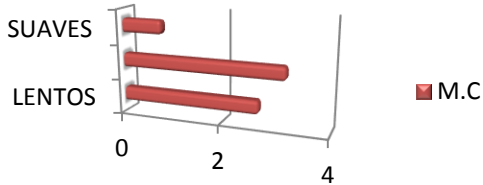
8.



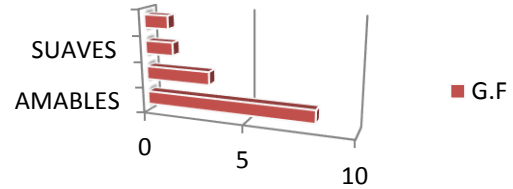
1. Canoa, 2. Estructura egipcia rosa, 3. Alfombra, arena. 4. Estatuas, 5. Estuche egipcia, 6. Salón baile, 7. Cielo pirámide, 8. Pirámide.

RESULTADOS VIDEO N.4

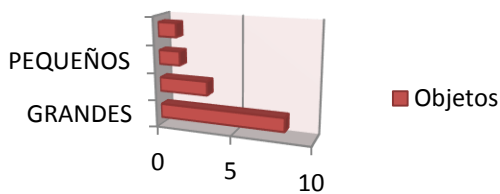
Figuras Personaje Protagonista **Mujer (M)**, Video N. 4



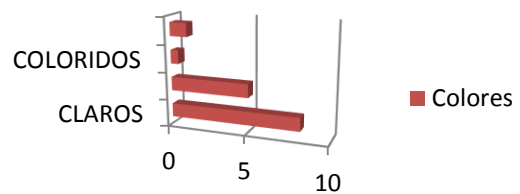
1. Figura Movimientos Corporales



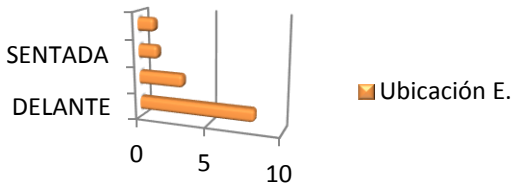
2. Figura Gestos Faciales



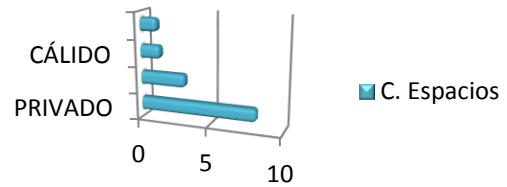
3. Figura Objetos



4. Figura Atuendo colores.



5. Figura Ubicación



6. Figura Características Espacio

OBSERVACIONES

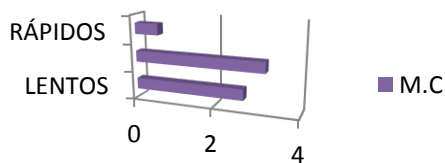
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

Los movimientos corporales que caracterizan al personaje protagónico (M) son de características lentas y fuertes. Sus gestos faciales destacan por ser fuertes, agresivos. Los objetos que destacan tienen características grandes y livianas (Tocados cabeza) y por tener accesorios pequeños y livianos (Joyas). Los colores que destacan en su atuendo son claros, brillantes y coloridos.

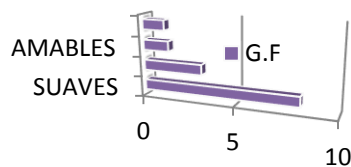
ESPACIO/ ESCENARIOS:

La ubicación del personaje del personaje se caracteriza por estar adelante, en medio (en muchas ocasiones sentada). Los espacios destacan por ser privados, abiertos, cálidos y húmedos.

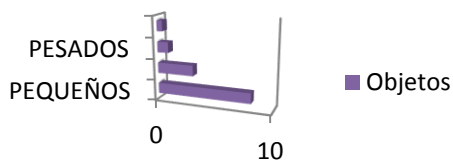
Figuras Personajes Hombres (H), Video N. 4



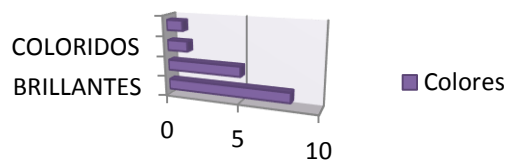
1. Figura Movimientos corporales.



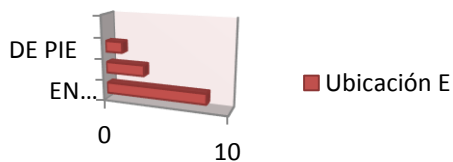
2. Figura Gestos Faciales.



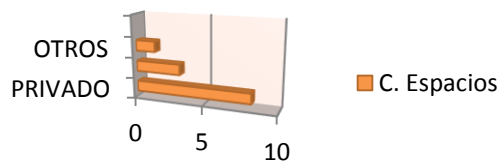
3. Figura Objetos.



4. Figura Colores Atuendos.



4. Figura Ubicación Espacio.



5. Figura Características espacio

OBSERVACIONES

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

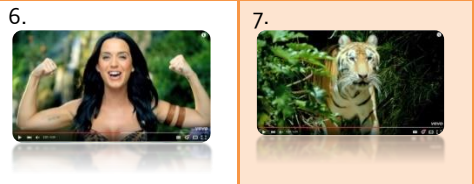
Los personajes (H) se caracterizan por tener movimientos corporales lentos y suaves. Los gestos faciales se destacan por ser suaves, fuertes y amables. Los objetos que caracterizan a los personajes son pequeños, liviano, grandes y pesados (Joyas, tocados en cabeza, diamante, Candado gigante, pasteles, pirámide). Los colores que destacan sus atuendos son brillantes, neutros y coloridos.

ESPACIO/ ESCENARIOS:

La ubicación de los personajes en los escenarios en su mayoría se destaca por estar en frente del personaje protagónico (Hombres obsequios), atrás y al lado del personaje protagónico (Hombres esclavos). Los espacios se caracterizan por ser privados, abiertos y cálidos.

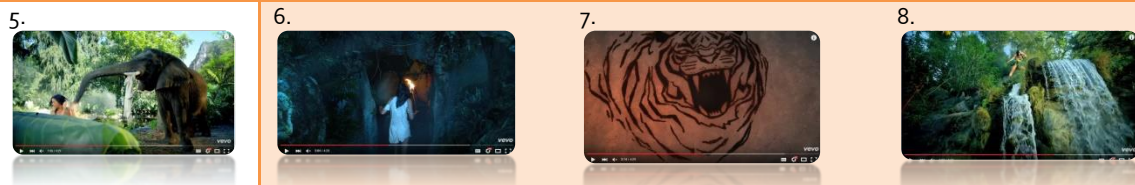
VIDEO N°5
CONVENCIONES PARA CADA PERSONAJE / ESCENARIO

PERSONAJES



1.Hombre celular, 2. Mujer Protagonista, 3. Mono, 4. Protagonista, 5. Elefante, 6. Protagonista, 7. Tigre.

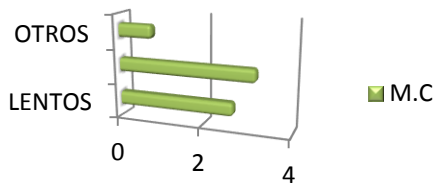
ESCENARIOS



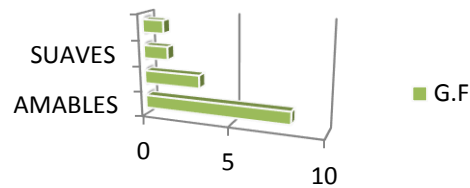
1. Avión estrellado, 2.. Selva oscura, 3. Reflejo tigre agua, 4. Luciérnagas, 5. Baño elefante, 6. Cueva 7. Dibujo tigre, 8. Cascada, 9. Mujer Liana, 10. Rugidos, 11. Trono mujer, 12. Trono animales, 13. Celular mono, 14. Uñas elefante, 15. Cama avión, 16. Casa selva.

RESULTADOS VIDEO N. 5

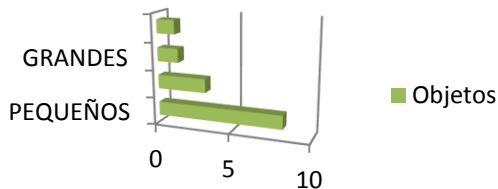
Figuras Personaje Protagonista **Mujer (M)**, Video N. 5



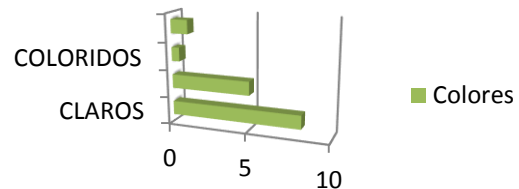
1. Figura Movimientos Corporales



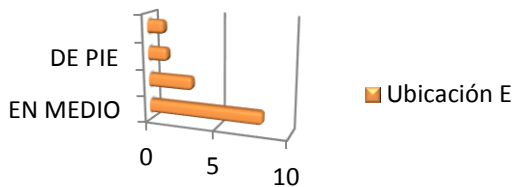
2. Figura Gestos Faciales



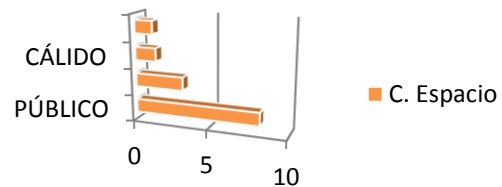
3. Figura Objetos



4. Figura Atuendo colores.



5. Figura Ubicación



6. Figura Características Espacio

OBSERVACIONES

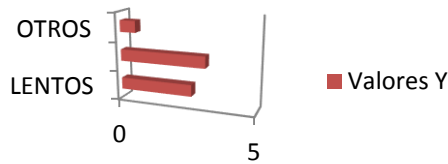
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

El personaje protagónico (M) del video N.5 se caracteriza por tener movimientos corporales lentos y fuertes. Sus gestos se caracterizan por ser amables, fuertes y suaves. En algunas ocasiones sus gestos son agresivos (Rugido contra el tigre). Los objetos que le caracterizan son pequeños y livianos (Lanza punta tacón, pañoleta, pluma, coco cerezas, corona de flores, celular). Los colores de sus atuendos se caracterizan por ser claros y neutros. Al final su atuendo es colorido (Flores, rosas)

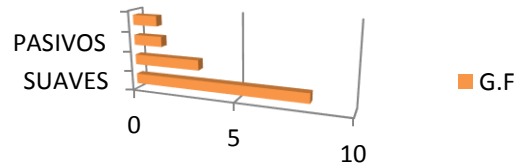
ESPACIO/ ESCENARIOS:

La ubicación del personaje en su mayoría es en medio de la escena o de los escenarios, delante de otros personajes y de pie. Las características del espacio de los escenarios destacan por ser público, abierto, cálido y húmedo.

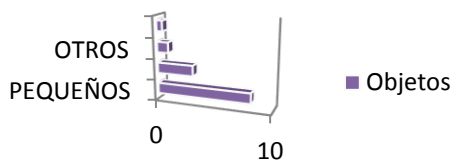
Figuras Personajes Hombres (H), Video N. 5



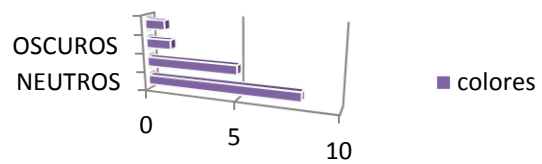
1. Figura Movimientos corporales.



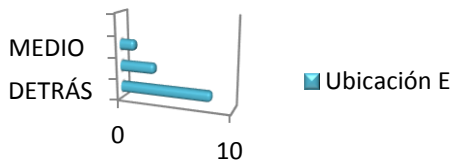
2. Figura Gestos Faciales.



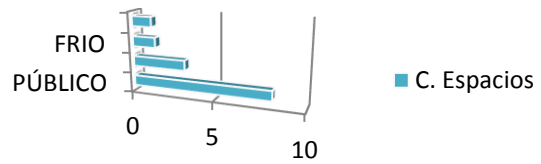
3. Figura Objetos.



4. Figura Colores Atuendos.



4. Figura Ubicación Espacio.



5. Figura Características espacio.

OBSERVACIONES

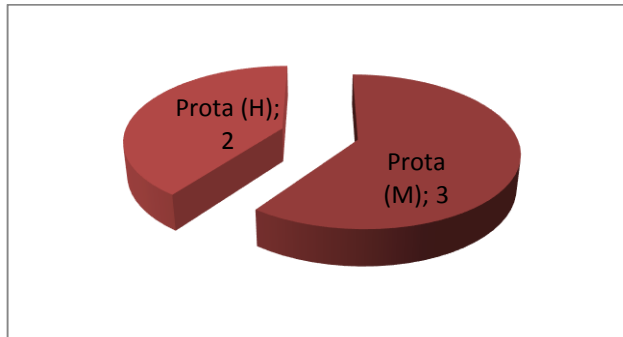
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ESTÉTICAS DEL PERSONAJE

El personaje (h) se caracteriza por tener movimientos corporales lentos y suaves. Los gestos faciales que destacan el él son suaves, amables y pasivos. Los objetos que lo caracterizan son pequeños y livianos (Celular, sombrero y morral). El color de su atuendo es de colores neutros y claros.

ESPACIO/ ESCENARIOS:

La ubicación del personaje en su mayoría detrás del personaje protagonista, de pie y en medio de los escenarios. Los espacios tienen las características de ser público, abierto y de tonalidades frías.

RESULTADOS GENERALES:



HABITUS:

- De 2 videos protagonizados por hombres, 2 Presentan los movimientos corporales de los personajes con características rápidas y fuertes, de 2 de esos videos, 1 se lo añade especialmente al papel dominante (protagonista)
- De 5 videos, 2 Presentan gestos faciales femeninos con características Suaves / Amables
- De 5 videos, 2 Presentan los gestos faciales de las protagonistas femeninas Fuertes/ Agresivas (Video N. 1 y N.2)
- De 5 videos, 3 Presentan los gestos faciales femeninos con características fuertes/ agresivas y amables.(Video N. 3,4 y 5.)
- De 5 videos, 2 presentan los gestos faciales masculinos con características suaves/ pasivas/ amables en personajes secundarios.
- De 5 videos, 5 presentan a los personajes femeninos con atuendos y objetos claros, coloridos y brillantes.
- De 5 videos, 4 presentan a los personajes masculinos con atuendos y objetos oscuros y neutros.

CAMPO:

- De 5 videos, 5 presentan en la narrativa visual la ubicación de los personajes protagónicos en medio del escenario, de frente y delante de otros personajes.
- De 5 videos, 5 narran visualmente relaciones de poder entre hombres y mujeres.
- De 3 videos protagonizados por mujeres, 3 presentan espacios o escenarios ambientados en ámbitos privados (Videos N. 1, 2 y 3).
- De 2 videos protagonizados por hombres, 2 presentan a los personajes en espacios públicos.
- De 5 videos, 5 caracterizan en la letra de las canciones y en las imágenes a las protagonistas femeninas dentro de aspectos de magia, naturaleza, belleza, pecado y locura.
- De los 3 videos protagonizados por mujeres 2 realizan el papel protagónico/antagónico, es decir el papel "personaje Héroe (Bueno) " "Personaje enemigo (Malo).

5 Etapa: Propuesta Teórica.

1. Las plataformas virtuales como mecanismos de Autoridad Pedagógica.

El hombre (...) es el más imitador (*mimetikotaton*) de todos los animales y es imitando (*diá mímeseos*) como adquiere sus primeros conocimientos. ARISTÓTELES, Poética.

Comprendiendo la función que Bourdieu define para la *Autoridad pedagógica* desarrollada en el marco teórico, el rol o papel de las producciones audiovisuales con mayor reproducción o vista , podrían adoptar cierto poder o estatus, debido a que dominan dentro del universo virtual, configurando y estructurando ciertos (*habitus*) gustos, intereses, creencias y prácticas para las personas que tienen acceso a la internet e ingresan a ciertos escenarios comunmete preferidos.

Por consiguiente para la presente investigación es importante exponer que ciertas producciones visuales y sonoras pueden actuar a manera de *Autoridad Pedagógica* en tanto, gracias a su éxito se imponen dentro de las necesidades visuales cotidianas de las personas que ingresan o tienen acceso al mundo virtual, de ahí que al tener un mayor dominio tanto en dicho mundo y en la conciencia social de cada persona, se incorporan disimuladamente unos *habitus* en los espectadores que tienen acceso a la red, contribuyendo a estandarizar la mirada dado que, ciertos artistas, imágenes, canciones, sonidos o temas al adquirir gran fama se perciben con mayor prestigio o aceptación, puesto que es, de lo que se habla, escucha y ve en determinado momento.

Así pues, tomando los señalamientos que Bourdieu realizó en los diferentes mecanismos de poder y de la reproducción de la "Violencia Simbólica" en el constructo y tejido social del mundo, expongo la revisión de las plataformas virtuales en pertinencia a mi labor de estudiante y futura Licenciada de las Artes Visuales, dado que es un campo que se ha configurado necesario para las labores de la vida cotidiana que

se encuentra mediadas por demandas sociales y educativas, en tanto funciona a manera de espacios de encuentro en los que confluyen distintos saberes, conocimientos y experiencias que inciden en la conformación de la identidad de los agentes sociales que tienen el acceso a dichas plataformas, por ello teniendo en cuenta la importancia que han tomado los dispositivos tecnológicos y los medios visuales para las personas de la generación actual, se hace relevante para ésta investigación, concebir una educación que contemple el poder de acceso al conocimiento visual que nos ofrece la mirada, puesto que se estima que dicha es una extensión misma de todo nuestro ser (*habitus*) que nos permite saber, pensar y educar.

(..) La producción y el consumo de imágenes no son otra cosa que nuestro propio espejo, de imágenes anestesiadas, inofensivas, ese consumo que nos convierte en mirones compulsivos incapaces de atención, en esclavos de una serie velocísima y fugaz de imágenes que no nos permiten ver nada. (Larrosa, J. p. 133)

A causa de esto, con el fin de abandonar una mirada vacía en función de una voracidad pulsante deseosa por distraerse, se sugiere replantear lo que nos ofrece la mirada, lo visual y las imágenes dado que no son configuraciones cerradas sin sentido, sino que por el contrario son más bien, abiertas, evocadoras, huellas de lo perdido, destinadas a testimoniar sobre una alteridad (Victor Erice, 1980) que al ser cuestionadas y analizadas, nos permiten ver al otro, vernos a través de otros y vernos a nosotros.

De manera que, una de las principales apuestas que ofrece ésta investigación es la de invitar a reflexionar las plataformas virtuales en la posibilidad de entenderlas como espacios cargados de actos simbólicos que afectan las percepciones y las formas de entender el mundo, el cuerpo, el espacio y las funciones de la vida misma, puesto que están mediadas por representaciones redundantes que contribuyen a adoptar una mirada desigual.

Por esta razón, las plataformas virtuales podrían entenderse como mecanismos o escenarios que mediante la *Acción pedagógica* encarnada en la presentación, representación de la imagen visual contribuyen a reproducir ciertos aspectos simbólicos dominantes para vida en sociedad, en vista de ello se podría decir que el mundo virtual está aún más cargado de bienes simbólicos que los que podrían darse en la realidad, teniendo en cuenta que éstos no se encuentran mediados directamente por los bienes materiales o económicos, sino por los intercambios de valor simbólico representados en el acto alegórico de dar *Like* a una producción visual en las redes sociales a modo de aprobación o rechazo hacia un componente visual, cargando de esa manera sentidos y funciones delegados a los distintos roles de la vida social en el hecho de ser, verse y comportarse como lo pueden demandar las estructuras dominantes que se asumen en la cotidianidad.

Por otro lado, pese a que ésta investigación se haya enfocado en los videos musicales, se plantean relevantes no sólo las representaciones que se imponen o dominan por el consumo popular mundial de *YouTube*, sino también por todos los escenarios visuales dispuestos a tensionar las representaciones que generamos en la sociedad, dado que son manifestaciones que reproducen un *capital visual simbólico*, que pueden contribuir a que la Violencia Simbólica coexista solapadamente en actos que se perciben obvios en la vida cotidiana.

Asimismo, en consecuencia con el papel de espectadores, seres humanos, estudiantes, profesores, etc, como también respecto a los intereses en los que ésta investigación se ha fundado en la tarea de pensar por una pedagogía de las Artes Visuales, se admiten que dichos sucesos de la visualidad en el contexto virtual de la cotidianidad nos afecta en tanto cimienta tejidos sociales que producen juicios de valor frente a los modos de ser y verse, ejemplo de ello es la manera en la que posamos para publicar una fotografía, en los temas de interés que nos hace ingresar en la red, en los lugares que adoptan un mayor estatus o prestigio por su popularidad visual y muchos otros aspectos más, que a

fin de cuentas si se analizan favorecen a mantener unas miradas desiguales y naturalizadas que en principio generan una *Violencia Simbólica* pero que pueden contribuir a las diversas violencias que se dan en la sociedad, por tanto pensando en la labor educativa que pueden tener las imágenes y los universos visuales se piensa que las funciones pedagógicas del Arte no sólo se pueden limitar a la creación estética de objetos, sino que se puede expandir a funcionar de diversas maneras para la creación de conocimiento tanto plástico como visual.

Conclusiones

Las producciones audiovisuales de la cotidianidad son construcciones complejas cargadas de sentidos que se escenifican y visibilizan en los escenarios del mundo virtual, por tanto reflejan la construcción histórica que ha devenido con las distintas prácticas de la sociedad, en las que las relaciones binarias del poder se han venido configurando con el origen mismo de la sociedad y el del ser humano.

El espectáculo, comprendido en su totalidad, es a la vez el resultado y el proyecto del modo de producción existente. No es un suplemento al mundo real, su decoración añadida. Es el corazón del irrealismo de la sociedad real. Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad o consumo directo de diversiones, el espectáculo constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante. Es la afirmación omnipresente de la elección ya hecha en la producción y su consumo corolario. Forma y contenido del espectáculo son de modo idéntico la justificación total de las condiciones y de los fines del sistema existente (Debord, 1967, p.3).

A causa de esto, afirmar que los videos analizados por éste estudio son los factores iniciales por los que se origina la *Violencia Simbólica*, sería un atropello de mi parte, puesto que si se ha visibilizado vestigios de esta violencia en las 5 producciones musicales más vistas en la plataforma de *YouTube*, consideraría que es debido a que

muchos de estos ensayos visuales reflejan a modo de espejo, lo que se ha construido a lo largo de todas unas concepciones y creencias en la sociedad dominante, es decir de la sociedad de la que se habla en los periódicos, de la sociedad que se narra en las películas de tardes de familia o amigos, de la asociación que se ha representado y presentado en los dramas de la televisión y de la sociedad que constantemente se visibiliza en varios escenarios que hacen uso de lo visual para narrar historias ya sean basadas en sucesos reales o de las ficciones, miedos, aventuras y fantasías de un país o contexto específico.

Igualmente, puedo señalar en lo que a mí respecta como espectadora en todas mis facetas o estados, pasivos, activos, viciados e interesados por escudriñar sobre las narrativas que incluyen el consumo visual de la cotidianidad, que el mayor aspecto atacado por la Violencia Simbólica es el del "ser" en relación al *habitus*, el cual no solamente se refiere a la idea espiritual, mental o conceptual del *ser*, sino que toma vida, forma e imagen en el cuerpo, otorgándole sentidos y funciones que se estructuran en roles normativos que regulan lo aceptado (dominante) y rechazado (dominado).

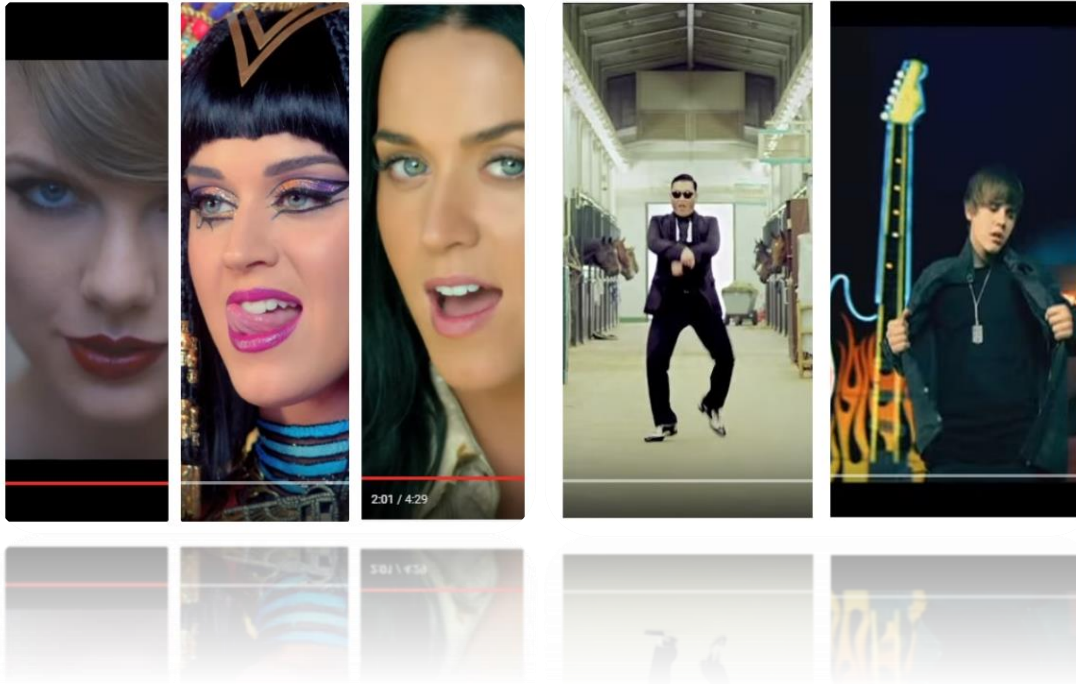
Tales aspectos fueron percibidos en las reflexiones generadas por la revisión de los relatos estudiados, ya que me permitieron percatarme en las concepciones arraigadas en mis propios hábitos hechos realidad y en la representación imaginaria y escenificada de mi apariencia, gustos, tradiciones y creencias, entre otras, puesto que me limitan a ser, creer, sentir, e imaginar una función de lo que está bien o no en el mundo, trazándome una idea sobre a quién debo seguir, cómo se debe ser mujer, cómo se debe ser hombre, quién tiene la autoridad, qué espacios me hacen sentir dentro de un estatus más alto, qué atuendo o ropa me hace sentir con mayor clase o poder, quién tiene la verdad y quién no.

Por tal motivo, un aspecto relevante que demuestra un vestigio de Violencia Simbólica en relación al concepto de *Autoridad Pedagógica* propuesto por Bourdieu, (planteado anteriormente) es la *Autoridad o poder* que se le añaden a los artistas principales de los

videos, puesto que se configuran a modo de ídolos o imaginarios de influencia no sólo para su *campo* artístico musical, sino para los espectadores que se dotan de aspectos simbólicos inmersos en el acto de reproducir un video.

De manera que, en dicho acto se median unas representaciones físicas, corporales, estéticas, contextuales, raciales que hacen que predominen patrones desiguales para la sociedad, ésto puede reflejarse en el ranking de los 5 videos analizados, ya que tales son encabezados por 4 artistas relevantes para las culturas de habla inglesas y uno de ellos pese a no hacer parte de tal contexto (Video 1, Gagnam Style), es promovido por estadounidenses lo que sugiere que existe un predominio territorial dado que algunos países se posicionan con mayor éxito sobre otros en las representaciones simbólicas que influyen en el gusto.

Por ende independientemente de si vivimos en un espacio- temporal alejado de otras culturas, países o costumbres, algunas pueden dominar frente a otras convirtiéndose en patrones de consumo masivos que reproducen unos conceptos, creencias e imaginarios comunes a los intereses de una cultura, denotando la aparición de la Violencia Simbólica, ya que dicha sobrevive en las aceptaciones pasivas y permisivas del *ser* en cuanto *habitus* en todas sus diversas funciones en la vida social especialmente en el *campo* o *espacio* visual de las personas que ingresan a ver los videos.



En consecuencia a ello, se puede decir que dichos artistas son posicionados, puesto que le son denegados unos capitales simbólicos que les permiten incorporarse dentro de unas representaciones que dominan en las percepciones instauradas por la cultura popular misma, debido a su relevancia en el ámbito visual, por tanto cabe señalar que dichas representaciones no sólo se encuentran mediadas por unas instituciones o campos de producción económico, sino en esencia por la decisión que los agentes o espectadores tienen a la hora de elegir que desean ver y a quien desean seguir (*habitus/campo*).

Paralelamente en relación a los conceptos que atañen la Violencia Simbólica y de acuerdo con Bourdieu, se puede decir que lo *Simbólico* es una herramienta potente, puesto que a través de ello impone un consenso "lógico" de lo que significa el mundo, convirtiéndose en un canal eficaz de acceso al poder dado que no tiene la necesidad de emplear actos físicos permitiéndole legitimar unas prácticas dominantes encubiertas en afectos, sentimientos o creencias socialmente inculcadas y aceptadas por los mismos agentes.

De igual modo, se puede decir que el mayor poder al que accede el ámbito de lo *simbólico* es el del «poder que construye mundo» en la medida en que se asume con la capacidad de imponer una visión fidedigna, universal y dogmática del universo social y de sus divisiones (Bourdieu, 2007), por tanto acoge la capacidad de imponer los medios para que los agentes sociales se adapten a éste mediante un sentido común que camufla unas intenciones de poder y dominio, que finalmente lo único que logran es reproducir unas representaciones intergeneracionales de acuerdos sociales desigualitarios, a modo de relaciones de fuerza y poder que construyen uniones bipolares o diferenciales manifestadas en posicionamientos o roles devenidos en los entes familiares, laborales, educativos o incluso en los meramente afectivos.

Así pues, sin ir más lejos, es claro para los relatos de los videos analizados dichas legitimaciones debido a que exponen unas relaciones de fuerza atravesadas por percepciones binarias visibles en las dinámicas personificadas para los roles femeninos y masculinos que se ven constantemente mediados por una lucha en la que se desea imponer dominio frente al otro, particularmente en actos amorosos que cargan diversas representaciones atribuidas tanto a la apariencia física y corporal de los personajes como también a los objetos y espacios construidos en torno a que dichos manifiesten unos símbolos de poder, fuerza y estatus.

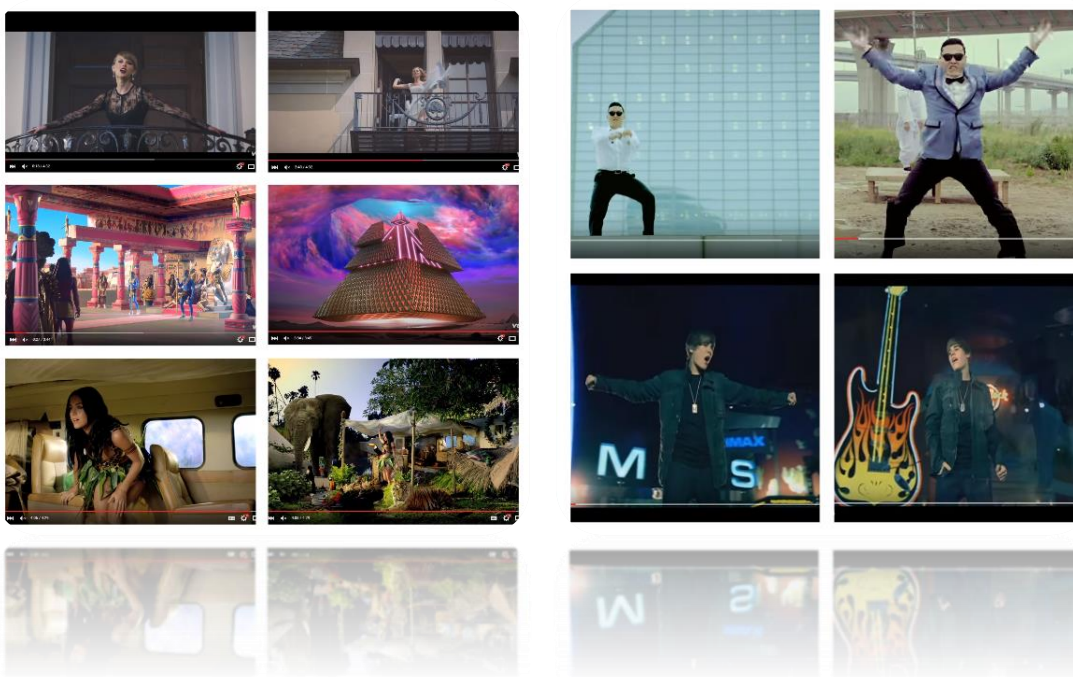
³⁶Soy un chico que parece tranquilo, pero cuando juega, juega. Un chico que se vuelve completamente loco cuando es propicio hacerlo. Un chico que tiene ideas hinchadas en lugar de musculos” (Gangnam Style, Psy)

Esto se puede ver ilustrado en las presentaciones masculinas generadas por los 5 videos, especialmente en los videos 1,2 y 3, que exhiben a tales personajes cargados con ciertas

³⁶ Apartado de la canción Gangnam Style.

condiciones físicas, estéticas, emocionales y espaciales (habitus y campo) que destacan por sus condiciones de dominio, prestigio, fuerza o exclusividad, ya sea en sus movimientos corporales, gestos faciales, conductas, atuendos o escenarios y objetos.

(..) "Para la mayoría de la gente, el problema del amor consiste fundamentalmente en ser amado, y no en amar, no en la propia capacidad de amar. De ahí que para ellos el problema sea cómo lograr que se los ame, cómo ser dignos de amor. Para alcanzar ese objetivo, siguen varios caminos. Uno de ellos, utilizado en especial por los hombres, es tener éxito, ser tan poderoso y rico como lo permita el margen social de la propia posición" (Fromm, 1956, p. 3).



38

37

³⁷ Imágenes capturadas de los videos : Blank Space- Taylor Swift, Dark Horse & Roar - Katy Perry: Se puede ilustrar en las imágenes representaciones estereotipadas que le son añadidas a las funciones femeninas dentro de las labores del hogar, puesto que en los relatos de dichos videos, se exponen constantemente a las protagonistas en espacios cerrados o privados, específicamente a la protagonista del video N. 3 que se presenta en distintos escenarios (habitaciones o espacios) de una mansión. Algo muy particular del video N.3 es que la mujer se presenta especialmente en escenarios fuera de la mansión cuando esta en compañía de un personaje masculino.

³⁸ Imágenes capturadas de los videos: Gangnam Style- Psy & Baby- Justin Bieber: Se puede observar que dichos personajes se presentan con unas características físicas y estéticas distintas a otros personajes que destacan por utilizar un atuendo mayor elaborado, adornado con objetos que los representan e identifican a modo superior dentro del relato visual, de esa manera es visible que se le delegan ciertas

Sumando a ello, otro aspecto importante que vale la pena señalar es, la configuración de los espacios y objetos (en cuanto a *campo*) que componen las narrativas de los videos, ya que apuestan en función de estructurar o configurar unos escenarios que dialoguen con las dinámicas propias de los personajes y sus posicionamientos dentro de los relatos, por ejemplo en los personajes de la imagen del video 1 y 2, se puede percibir tales construcciones, dado que siempre se les presenta a dichos actores en medio de lugares o escenarios *públicos* dominando pos su ubicación espacial dentro de los mismos, lo cual adhiere a que dichos personajes se presenten con relevancia en tanto simbolizan un control o dominio en espacio y también en la lógica construida para el desarrollo de la historia (lógica que particularmente para los 5 videos corresponde a relaciones afectivas).



39

funciones al cuerpo no sólo en su producción estética, sino también en sus manifestaciones corporales que destacan por tener mayor fuerza y particularidad por sobre otros personajes.

³⁹ Imágenes capturadas del video N° 3. T. Swift. Blank Space.

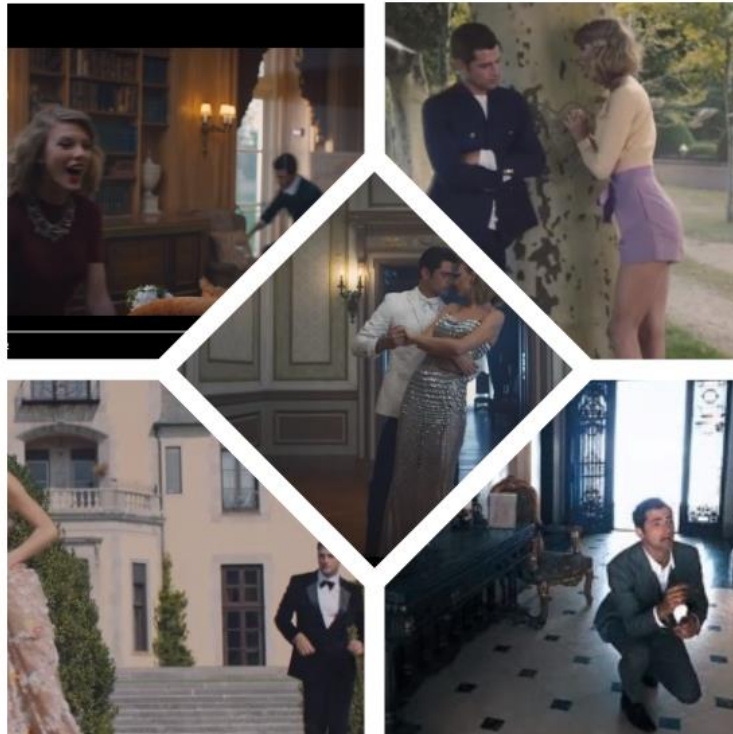
⁴⁰“Te amo” -dijo el principito...

-“Yo también te quiero”- dijo la Rosa

-“No es lo mismo”- Respondió él...

“Querer es tomar posesión de algo, de alguien. Es buscar en los demás eso que llena las expectativas personales, de afecto, de compañía...Querer es hacer nuestro lo que no nos pertenece, es adueñarnos o desear algo para completarnos, porque en algún punto nos reconocemos carentes”

(Antoine de Saint – Exúpery, 1943)



41

⁴⁰ La diferencia entre querer y amar para el principito. El principito en francés: *Le Petit Prince*, es una novela corta y la obra más famosa del escritor y aviador francés Antoine de Saint Exupéry escrita alrededor de los años de 1900 y publicada en 1943-44. El autor ha sido ganador de varios premios literarios más importantes de Francia ya que escribió e ilustró el manuscrito mientras se encontraba exiliado en los Estados Unidos luego de la Batalla de Francia. El principito es considerado un libro infantil por la forma en la que está escrito, sin embargo en él se tratan temas profundos como el sentido de la vida, la soledad, el amor y la pérdida.

⁴¹ Imágenes capturadas del video Blank Space- Taylor Swift: En este video se puede evidenciar con mayor claridad las dinámicas impuestas en las relaciones diferenciales para las funciones de los roles femeninos y masculinos, dado que presentan que la función de la mujer en la relación afectiva (narrada en el video y en la letra) es la de ser una mujer físicamente atractiva, con estatus o poder que le permitan obtener el amor y la compañía masculina, de un hombre perfecto que cumpla con las condiciones o estereotipos de ella (esto puede sustentarse en el desarrollo del video como también en la letra de la canción, puesto que en la narrativa visual en principio presenta a la mujer de la historia iniciando una relación con un hombre cuyas características físicas son las mismas del segundo hombre con el que retoma una relación y en la

"Be careful, try not to lead her on, shawty's heart is on steroids, Because her love is so strong, you may fall in love when you meet her, if you get the chance you'd better keep her, She's sweet as pie but if you break her heart, She turn cold as a freezer.

(..) *"Her love is like a drug; I messed around and got addicted."* (Juicy Jay, Dark Horse)

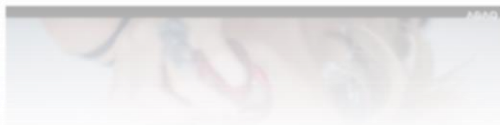
En vista de esto, se puede decir que la *Violencia Simbólica* aparece en las lógicas de dichos relatos, debido a su grado de profundidad en las significaciones de las estructuras internas que han hecho que persistan unas relaciones inconscientemente desiguales para el rol del hombre y la mujer, en esa medida es visible la dificultad de evitar la *Violencia Simbólica*, debido a que es más compleja y rizomática de lo que podría ser incluso la violencia física, puesto que a diferencia de ésta, la *Violencia Simbólica* se camufla en las raíces del *ser*, de esa manera muchas veces implica que ésta coexista sin percibirse como tal (Bourdieu, 2002), de ahí que, se engendre invisiblemente e inconscientemente en las relaciones que devienen en las estructuras de la sociedad, como lo son en las prácticas más cotidianas y arraigadas en el ser humano expuestas en algunas formas de amar, dado que muchas veces éstas pueden actuar de acuerdo a una lógica posesiva de tener y controlar a otro, en un acto aparentemente desinteresado.

(...) "Se posee para dar, Pero se posee también al dar. El don que no se restituye puede convertirse en una deuda, una obligación duradera, y el único poder reconocido, el reconocimiento, la fidelidad personal o el prestigio, es el que se asegura al dar. En semejante universo, no hay más que dos maneras de tener a alguien de manera perdurable: el don o la deuda, las obligaciones abiertamente económicas que impone el usurero," o las obligaciones morales y los apegos afectivos que crea y mantiene mente

letra del video de la canción cuando la mujer canta : " *Oh my god, look at tha face, you look like my next mistake, love's a game, want to play? "oh por Dios, mira esa cara, te vez como mi siguiente error"* lo cual puede indicar que la protagonista le atraen ciertos estándares físicos de un hombre, en tanto al decir que se ve como su siguiente error sugiere que ya había estado con un hombre que se ve como ese. " *I can make the bad guys good for a weekend"* " *Puedo hacer los chicos malos en buenos por un fin de semana"*, dicho apartado sugiere que a la mujer no le importa si el chico es malo, puesto que tiene el poder de hacerlos buenos por un tiempo, lo que indica que ella tiene un patrón de lo qué es bueno o malo. " *Got a long list of ex lovers"* " *Tengo una larga lista de ex amores"* , éste apartado muestra que la protagonista tiene una lista de hombres sujetos a sus condiciones e imaginarios.

negativas, que esta economía recurre simultáneamente a normas de dominación que, desde el punto de vista del observador contemporáneo, pueden parecer más brutales, más primitivas, más bárbaras y al mismo tiempo más suaves, más humanas, más respetuosas de la persona. Esta coexistencia de la violencia abierta, física o económica, y de la violencia simbólica más refinada, vuelve a encontrarse en todas las instituciones características de esta economía y en el corazón mismo de cada relación social: está presente en la deuda tanto como en el don, que, a pesar de su aparente oposición, tienen en común el poder de fundar dependencia e incluso servidumbre tanto como solidaridad, según las estrategias a las que sirven” (Bourdieu, 2007, p. 202-203).

Lo cual es evidente en la dinámica de los 5 videos, especialmente en el video N.3 que da ejemplo de una a mujer de gran estatus que en su aparente imagen de clase, serenidad y seducción, enamora a un hombre para controlar sus hábitos y convertirlo en su pareja perfecta. Sin embargo en medio de un ataque de celos se descontrola, perdiendo el control y dominio ella misma y de él, generando toda una serie de ataques en contra de este personaje, que lo único que exhiben es su debilidad y la fuerte analogía que siempre se ha estereotipado para la naturaleza de la mujer, asemejándola con la emoción, la locura, el drama, los celos , mientras que al hombre con la razón, la cordura y la neutralidad, asimismo tal lógica se puede evidenciar en el video N.4 protagonizado por una mujer que tiene el dominio o control de la historia gracias a sus cualidades de magia o hechicería.



42

43

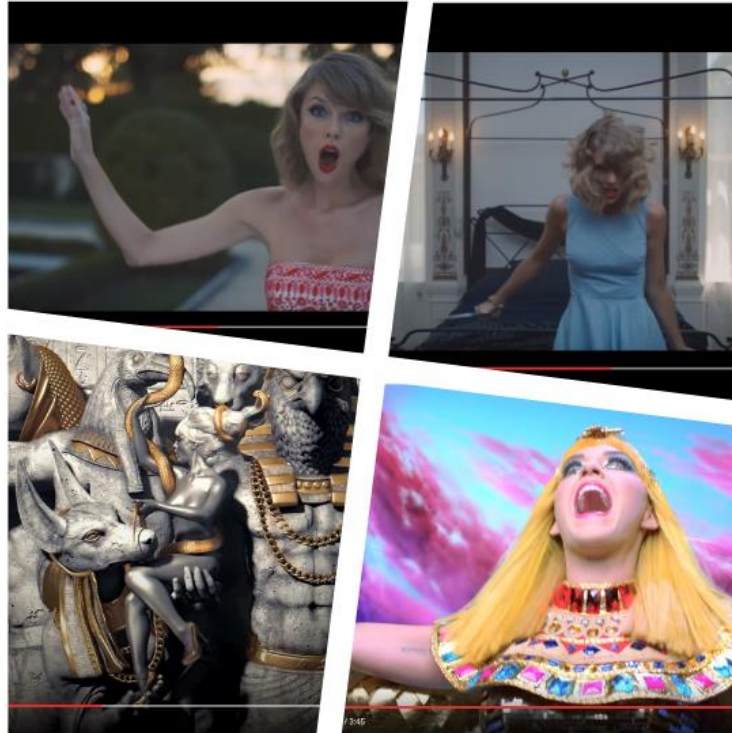
⁴⁴"Cherry lips, crystals skies, I could show you incredible things. Stolen kisses, pretty lies"

(..) Screaming, crying, perfect storms. I can make all the tables turn. Rose gardens filled with thorns. Keep you second guessing like " Oh my God, who is she", I get drunk on jealousy (..) I'm a nightmare dressed like a daydream" (Blank Space, Taylor Swift)

⁴² Imagen capturada del video musical Blank Space- Taylor Swift

⁴³ Imagen capturada del video musical Dark Horse- Katy Perry

⁴⁴ Apartado de la letra de el video musical Blank Space- Taylor Swift , traducción: " Labios de cereza, cielos de cristal. Puedo mostrarte cosas increíbles. Besos robados, lindas mentiras."(..) Gritos, llantos, tormentas perfectas. " Puedo hacer que todo se de vuelta (o puedo hacer que todo retroceda) . Un jardín de rosas lleno de espinas". Mantengo adivinando -o cuestionando- ¿ Dios mio, Quién es ella?, Me emborracho de celos (..) Soy una pesadilla vestida como un sueño"



45

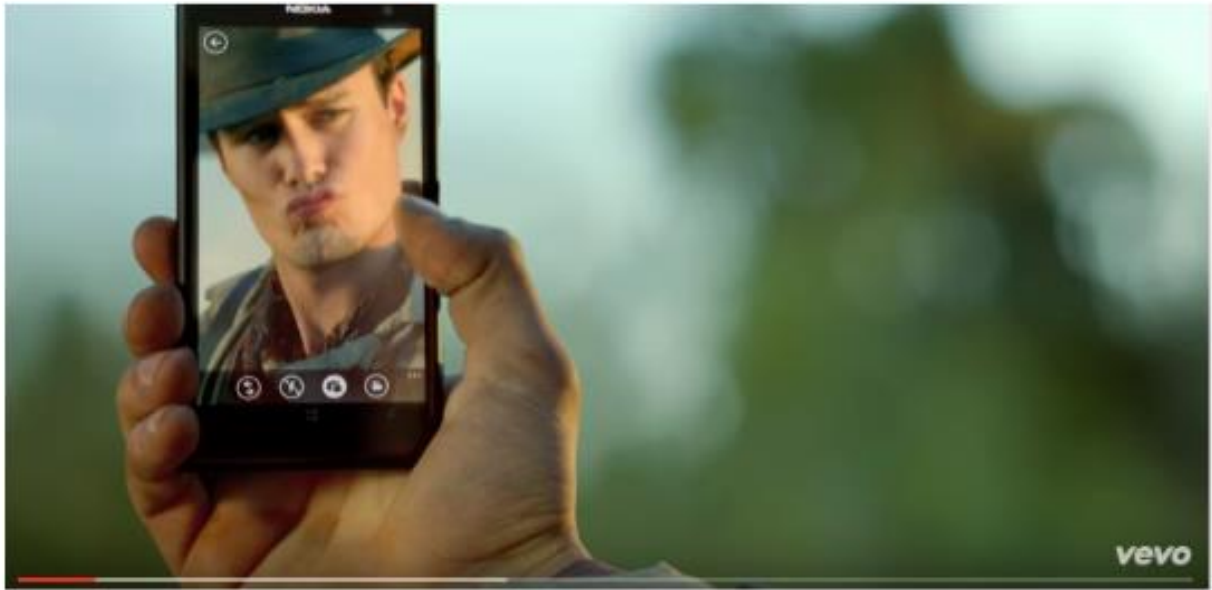
⁴⁶"Make your Aphrodite, Make me your one and only. But don't make me your enemy" (⁴⁷Dark Horse, Katy Perry)

Por otro lado, cabe mencionar que en los videos analizados no solamente se visibiliza la *Violencia Simbólica* para el *ser* femenino, sino también en las funciones que se le delegan en las relaciones afectivas para el rol masculino, lo cual puede detallarse en el video N.5 ya que en tal se nos presenta una pareja que en medio de un accidente de avión se estrella en una selva. Al bajarse del avión la mujer observa todo el escenario con gestos de miedo y espanto, mientras al hombre se le muestra con una actitud vanidosa, en la que posa enviando un beso, para tomarse una foto con su móvil.

⁴⁵ Imágenes capturadas de los videos musicales Blank Space- Taylor Swift & Dark Horse – Katy Perry, las cuales exponen las representaciones cargadas emocionalmente para los personajes femeninos.

⁴⁶ Apartado de la letra del video musical Dark Horse- Katy Perry, el cual sustenta las aproximaciones que se le hacen al papel femenino con los aspectos del amor en donde esta desea ser dominada por el rol masculino: " *Házme tu afrodita, Házme sólo tuya. Pero no me hagas tu enemiga*"

⁴⁷ Dark Horse hace referencia a un caballo negro y es utilizado en la letra del video de la canción por que simboliza o hace referencia al caballo que parece no tener posibilidades pero gana la carrera"



48

49 "I used to bite my tongue and hold and hold my breath, Scared to rock the boat and make a mess, so I sat quietly, agreed politely. I guess that I forgot I had a choice, I let you push me past, the breaking point, I stood for nothing, so I fell for every thing. You hell me down, but I got up, already bushing off the dust." (Roar, Katy perry)

⁴⁸ Imagen capturada del video musical Roar- Katty Perry.

⁴⁹ Apartado de la letra del video musical Roar- Katty Perry : "Solía morderme la lengua y aguantar la respiración, con miedo a mover el bote y provocar un desastre", Así que me senté en silencio, aceptándolo educadamente. Supongo me olvide que tenia una opción, dejé que me empujaras más allá de un punto de ruptura. Me puse en pie para nada, así que me quedé por todo. Me dominaste pero me levanté sacudiéndome del polvo.



Seguido a ello, el hombre es atacado por un tigre, generando que la mujer pierda la compañía masculina, debido a ello a partir de ese momento la mujer se convierte en un personaje fuerte que se apodera de toda la selva convirtiéndola en su propia casa, la mujer adopta un papel dominante y empoderado al deshacerse de su compañero, por tanto se puede decir que la mujer toma el control gracias a que el papel masculino se inferioriza en la medida en que éste no le ofreció ningún resguardo o protección para poder sobrevivir en la selva.

⁵⁰. "You hear my voice, you hear that sound, Like thunder, gonna shake the ground, You held me down, but I got up, Get ready cause I've had enough, I see it all, I see it now, I got the eye of the

⁵⁰ Aparado de la letra de la canción del video musical Roar- Katy Perry. " ¿Escuchas mi voz? ¿Escuchas ese sonido?, Como un trueno voy a sacudir el suelo. Me dominaste pero me levante, prepárate porque he tenido suficiente, lo veo todo, lo veo ahora. Tengo el ojo del tigre un luchador, bailando a través del fuego, porque soy una campeona y me vas a oír RUGIR, más alto, más fuerte que un león". Un aspecto que me parece relevante señalar en los apartados de ésta canción, es como el papel femenino tuvo que tomar el papel dominante a través de el símbolo del tigre, en esa medida se puede visibilizar que la construcción narrativa de dicho video comparte la idea desigual que por naturaleza la mujer no es fuerte en si misma. Por otro lado como lo mencione anteriormente el personaje del tigre debe reducirse o eufemizarse para que ella pueda dominar sobre él y lo hace con una practica simbolica añadidas a las labores femeninas y son las de arreglar o decorar. Asimismo es importante observar como el personaje de la mujer a medida en que se va desarrollando la historia va adquiriendo una apariencia estética más sensual en la que su cuerpo se ve más desnudo a medida en que se va apropiando de la selva.

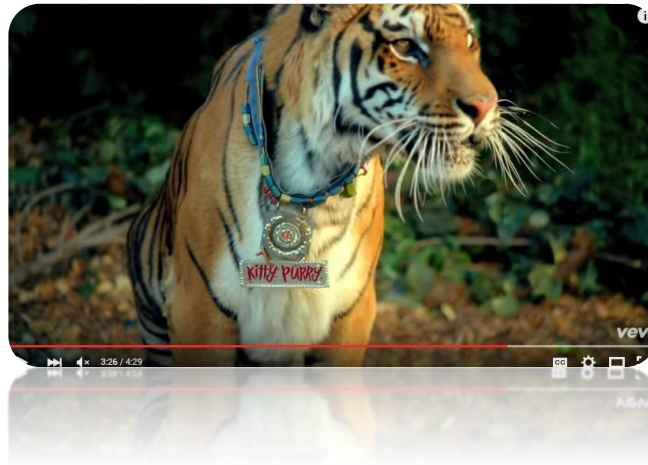
*tiger, a fighter, dancing, through the fire, Cause I am a champion and you're gonna, hear me
ROAR, Louder, louder than a lion" (Roar, Katy Perry)*



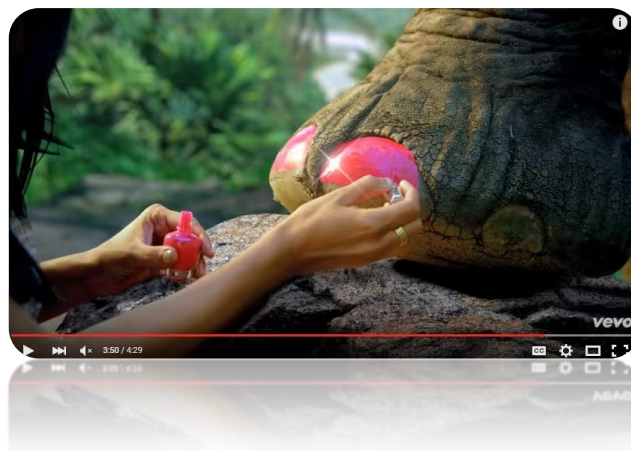
*"Now I'm a floating like a butterfly, stinging like a bee I earned my stripes, I went for zero, to
my own hero" (Roar, Katy Perry)*

Por consiguiente es relevante señalar que pese a que se le escenifique a dicha mujer en unos estatus libres de la imposición dominante masculina, le son añadidas ciertas características relacionadas con las labores del hogar, la belleza, la emoción y la naturaleza, puesto que en varias escenas la mujer se adueña de la selva y de los animales a través de acciones simbólicas que terminan feminizando a todos los personajes (animales), expuesto en el personaje del tigre ya que inicia como una figura de poder, autoridad, agresividad y dominio para luego convertirse en un animal

domesticado a través de un collar , lo cual sugiere que las percepciones que se tienen de los objetos femeninos se inferiorizan en tanto aportan una representación eufemizada .



51

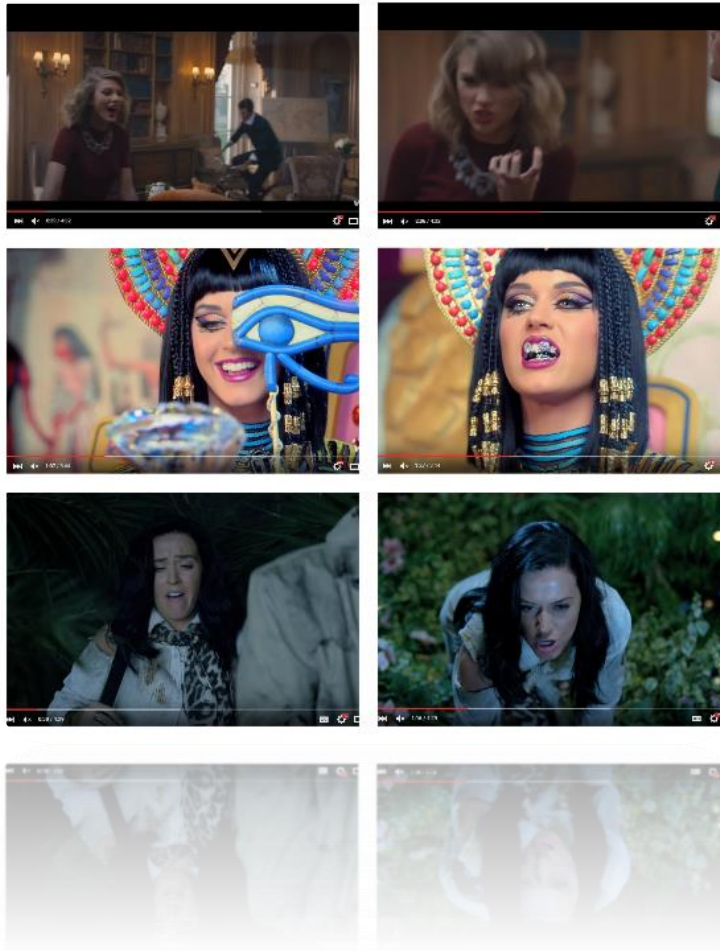


52

No obstante, cabe mencionar que la intención inicial al realizar la presente investigación devino en la tarea de preguntarse por un sentido amplio acerca de la *Violencia Simbólica* en las narrativas visuales y literales de los videos, sin embargo me fui dando cuenta que un aspecto importante que transita constantemente en los relatos estaba mediado por el interés de narrar historias de relaciones amorosas o conquista, lo cual sugirió que había un aspecto importante dentro de dichos temas que debían ser expuestos.

⁵¹ Imagen capturada del video Roar- Katy Perry

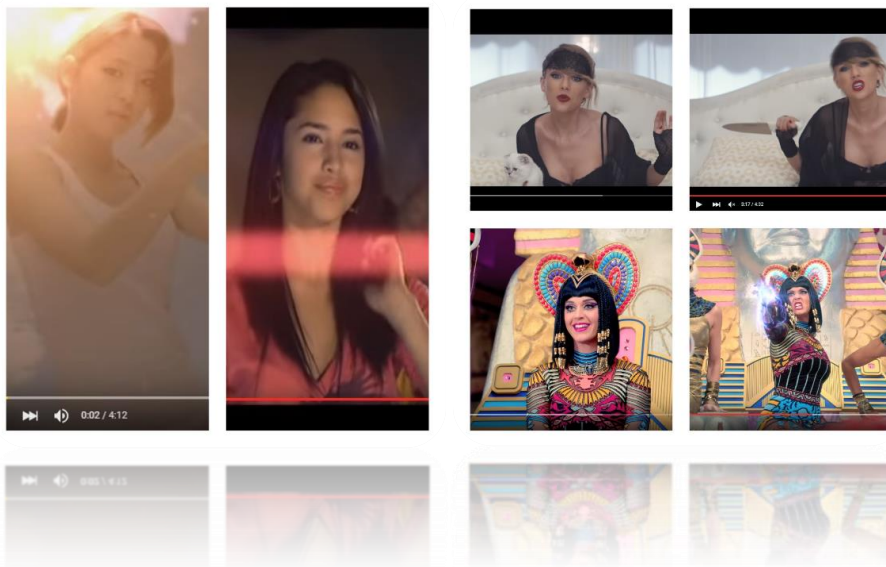
⁵² Imagen capturada del video Roar- Katy Perry: La imagen expuesta en este apartado da ejemplo de los actos simbólicos cargados para las funciones femeninas en las labores de arreglar, decorar, maquillar, cuidar, etc.



53

Así pues, aunque parezca un tanto obvio o repetitivo el hecho de que a las mujeres se le asemejen o relacionen los colores claros y a los hombres los oscuros y que sea un aspecto que se deba superar o que ya esté superado en el discurso actual, parece que sólo es visible dentro de las palabras o críticas hacia estos aspectos que generan una idea desigual dentro de las relaciones diarias de la vida social. Puesto que, como lo han reflejado los videos en su discurso visual y literal se sigue reproduciendo la idea universal de que el ser femenino es emocional, celoso, posesivo, pecaminoso, hechicero, oculto, y el ser masculino es razón, aventura, descubrimiento, conocimiento, fuerza, dureza, coherencia, lógica, etc.

⁵³ Imágenes capturadas de los videos musicales Blank Space- Taylor Swift, Dark Horse & Roar – Katy Perry. Las imágenes ilustradas coinciden en mostrar las diversas facetas que se le añaden al *ser* femenino en sus conductas dominadas susceptibles a cambios emocionales.



La nueva instantaneidad del tiempo cambia radicalmente la modalidad de cohabitación humana- y especialmente la manera en que los humanos atienden (o no atienden, según el caso) sus asuntos colectivos, o más bien la manera en que convierten (o no convierten, según el caso) ciertos asuntos en temas colectivos- (Bahuman, 2000, p.135).

De manera que, otro de los aspectos a los que he podido llegar es que hoy día se sigue reproduciendo unas ideas, representaciones, ídolos e imaginarios desiguales a pesar de los discursos que defienden las relaciones igualitarias, en cuestiones tanto de género como de raza, clase, posición, etc, visibles en la aceptación popular de un exitoso consumo visual que mantiene unas creencias hegemónicas engendradas en los gustos, apariencias estéticas, ideales y propósitos exhibidos en las producciones audiovisuales estudiadas, que apuntan a que los artistas que protagonizan dichos videos desarrollen un trabajo musical, visual y sonoro en torno a narrar historias de relaciones desiguales que afectan tanto al hecho de *ser (habitus)* hombre masculinizado en atributos de apuesto, inteligente, razonable con estatus o feminizado en atributos suaves y humorizados y para el caso de la mujer un *ser* femenino que puede dominar si, se es poderosa, atractiva, con clase, con alto estatus, que paradójicamente puede ser a su vez

dominada por sus características propias que le son “naturales” como el hecho de ser suave, sensible, emocional y cambiante- en opuesto al ser del hombre-.

Por consiguiente de acuerdo a lo mencionado anteriormente se puede visibilizar las creencias inculcadas en las representación de los componentes audiovisuales y cómo tales se pueden aceptar sin ningún cuestionamiento en tanto funcionan simbólicamente en los componentes del ser que se hacen *habitus* logrando la reproducción de preceptos desiguales que se asumen sin ningún rechazo o interés

Debido a ello se reitera nuevamente el sentido pedagógico que tiene lo visual en tanto existe a modo de símbolos que produce conocimientos que deben ser resignificados, analizados y tensionados en función de contribuir a una mirada consciente que repiense y replantee lo que ve en su cotidianidad social, a razón de evitar de alguna manera una mirada atropellada y quebrantada por los esteoreotipos injustos que se han creado- y se crean- para las representaciones y roles de la sociedad.

6. Recomendaciones

Para dar continuidad al presente trabajo, es recomendable seguir indagando y cuestionando el papel pedagógico de la imagen dentro de la vida de cada una de las personas, como también el formato o los escenarios en los que se están popularizando dichas imágenes o prácticas para la generación actual. Puesto que es un escenario que no solo está abierto al humor, al ocio o al entretenimiento, sino también se puede convertir o posibilitar en un espacio de crítica y opinión frente a lo que se consume visualmente.

Por tanto recomiendo, que se tengan en cuenta las diferentes plataformas bajo una mirada crítica, a fin de tener distintas miradas y contrastes de lo que hoy nos ofrecen las imágenes que representan nuestra cotidianidad social.

7. Bibliografía

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS:

Referencias de recursos electrónicos e Internet.

Aquino, M. (2013). La subjetividad a debate. *Sociológica*, (29), 259-278. Recuperado de <http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?sid=db265025-9991-4ba6-8f7d-574d3070e106%40sessionmgr4004&vid=0&hid=4102>

Álvarez, L. (2009). Bio- intersubjetividad, Violencia simbólica y campo familiar. *Revista Cuicuilco*. (16), 193-209. Recuperado de <http://eds.a.ebscohost.com.ezproxy.unal.edu.co/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=egea3e6b-6476-4edf-8d17-62921ca5ca69%40sessionmgr4004&vid=0&hid=4113>

Calcaran, H. (2013). Entre la academia y el mercado. Las Universidades en el contexto del capitalismo basado en el conocimiento. *Athenea Digital*. (13), 157-167. Recuperado de <http://eds.a.ebscohost.com.ezproxy.unal.edu.co/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=5729aa51-5094-407b-a685-3e9bf2ae4daf%40sessionmgr4003&vid=0&hid=4113>

Debanne, L., & Meirovich, V. (2010). El laberinto de la otredad. Sobre la propuesta de Pierre Bourdieu en torno a la cultura popular. *Revista Anagramas*, (8), 51-71. Recuperado de <http://revistas.udem.edu.co/index.php/anagramas/article/view/455>

Del Val, F., Noya, J., & Pérez, C. (2014). ¿Autonomía, sumisión o hibridación sonora? La construcción del canon estético del pop-rock. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*. 147 -179. Recuperado de <http://eds.a.ebscohost.com.ezproxy.unal.edu.co/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=1db22702-616b-4c61-bbf9-4bce17705aa9%40sessionmgr4001&vid=0&hid=4113>

Hernández, G. (2013). Habitus, estereotipos y roles de género. Percepciones de profesores y estudiantes. *Revista Docencia Universitaria*. (14), 89-105. Recuperado de

<http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=14&sid=3082ad86-e8e9-40do-gde6-e8420587a02b%40sessionmgr4004&hid=4102>

Llorens, L. (2014). Campus virtuales: de gestores de contenidos a gestores de metodologías. *Revista de la Educación a Distancia*, 1-12. Recuperado de <http://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?sid=d19eod85-3649-43ea-9508-2f4d4eae2d5e%40sessionmgr110&vid=0&hid=114>

Meneses, M. (2010). La red es el mensaje. *Revista Mexicana de Comunicación*, (23), 19-23. Recuperado de [https://bases.javeriana.edu.co/f5-w-687474703a2f2f6564732e622e656273636f686f73742e636f6d\\$\\$/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=22&sid=2025230b-cf92-496a-9800-7a6cb8e8f245%40sessionmgr114&hid=119](https://bases.javeriana.edu.co/f5-w-687474703a2f2f6564732e622e656273636f686f73742e636f6d$$/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=22&sid=2025230b-cf92-496a-9800-7a6cb8e8f245%40sessionmgr114&hid=119)

Sandoval, D. (2013). El estado democrático de derecho en términos de dominación: la justicia constitucional y la violencia simbólica. *Alegatos- Revista jurídica de la Universidad Autónoma Metropolitana*, 31-54. Recuperado de [https://bases.javeriana.edu.co/f5-w-687474703a2f2f6564732e612e656273636f686f73742e636f6d\\$\\$/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=48a7dabo-d347-4b79-85b5-fdec16327c2d%40sessionmgr4005&vid=0&hid=4213](https://bases.javeriana.edu.co/f5-w-687474703a2f2f6564732e612e656273636f686f73742e636f6d$$/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=48a7dabo-d347-4b79-85b5-fdec16327c2d%40sessionmgr4005&vid=0&hid=4213)

Suárez, G. (2014). Pedagogía Red. *Cuadernos de Pedagogía*, 76-80. Recuperado de <http://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?sid=671eb2c4-b9e7-42a5-9771-d901c19ab886%40sessionmgr110&vid=0&hid=114>

Referencias de recursos electrónicos e Internet. (Libros electrónicos)

Baranger, D. (2012) Epistemología y metodología en la obra de Pierre Bourdieu. Posadas, 2ª. Edición (1ª. electrónica). Recuperado de

https://www.academia.edu/2220733/Epistemolog%C3%ADa_y_metodolog%C3%ADa_en_la_obra_de_Pierre_Bourdieu

Bourdieu, P. & Passeron, J, C. (Siglo XXI.).(2009). Los herederos: los estudiantes y la cultura. Recuperado de <http://socioeducacion.files.wordpress.com/2011/05/bourdieu-pierr-los-herederos.pdf>

Bourdieu, P. & Passeron, J, C. (Laisa, S.A.). (1979). La reproducción: Elementos para una teoría del sistema de enseñanza. Recuperado de http://www.bsolot.info/wp-content/pdf/Bourdieu_Pierre%20-%20La_reproduccion_Teoria_del_sistema_de_ense%C3%B1anza.pdf

Brea, J. (2009). Los estudios Visuales: Por una epistemología política de la visualidad: Centros de estudios visuales de Chile.

Recuperado de

<http://www.centroestudiosvisuales.cl>

Debord, G. (1967). La sociedad del espectáculo, Capítulo 1: La separación consumada.

Recuperado de

<http://www.observacionesfilosoficas.net/download/sociedadDebord.pdf>

Exupéry, A. (2003). El principito: La diferencia entre querer y amar.

Recuperado de

<http://www.ueb.edu.ec/>

Fernández, M. (2005). Pierre Bourdieu, La noción de violencia Simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: Una aproximación crítica. *Cuadernos de Trabajo Social*, (18, 7-31).

Recuperado de

<http://es.scribd.com/doc/7286251/Pierre-Bourdieu-Fundamentos-de-Una-Teoria-de-La-Violencia-Simbolica>

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS.

Beauvoir de, Simone. (1999) El segundo sexo. Buenos Aires: Editorial Sudamericana. (Primera edición Editions Gallimard, 1949).

Botero, C. (2000) Un modelo para la investigación documental: Guía teórico- Práctica sobre construcción de Estados del Arte con importantes reflexiones sobre la investigación. Medellín: Ed. Señal Editora.

Bourdieu. P. (2010). El sentido Social del gusto: Elementos para una sociología de la cultura. Buenos Aires: Siglo veintiuno.

Bourdieu. P. (2007). El sentido Práctico. Argentina: Siglo XXI Veintiuno.

Bourdieu, P. (1998). La dominación Masculina. Barcelona: Ed. Anagrama.

Bourdieu, P. & Wacquant, L. (2005). Una invitación a la sociología reflexiva. Argentina: Siglo XXI Veintiuno.

Bahuman, Z. (2003). Modernidad Líquida. Argentina: Ed. Fondo de cultura económica.

Dussel, I. (2006). Educar la mirada: Políticas y pedagogías de la Imagen. Buenos Aires: Ed. Manantial.

Fromm, . (2014). El arte de amar. Ed. Paidós.

Mirzoeff, . (2003). Una introducción de la cultura visual. Barcelona: Editorial Paidós.

REFERENCIAS MEDIOS AUDIOVISUALES.

Jae- Sang, P. (15 de julio, 2012). Gangnam Style [Archivo de video].

Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19fo>

Bieber, J. (18 de Enero, 2010).Baby [Archivo de video].

Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=kffacxfA7G4>

Swift, T. (10 de Noviembre, 2014). Blank Space [Archivo de video].

Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=e-ORhEEgVVg>

Perry, K. (20 de Febrero, 2014). Dark Horse [Archivo de video].

Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=oKSOMA3QBUo>

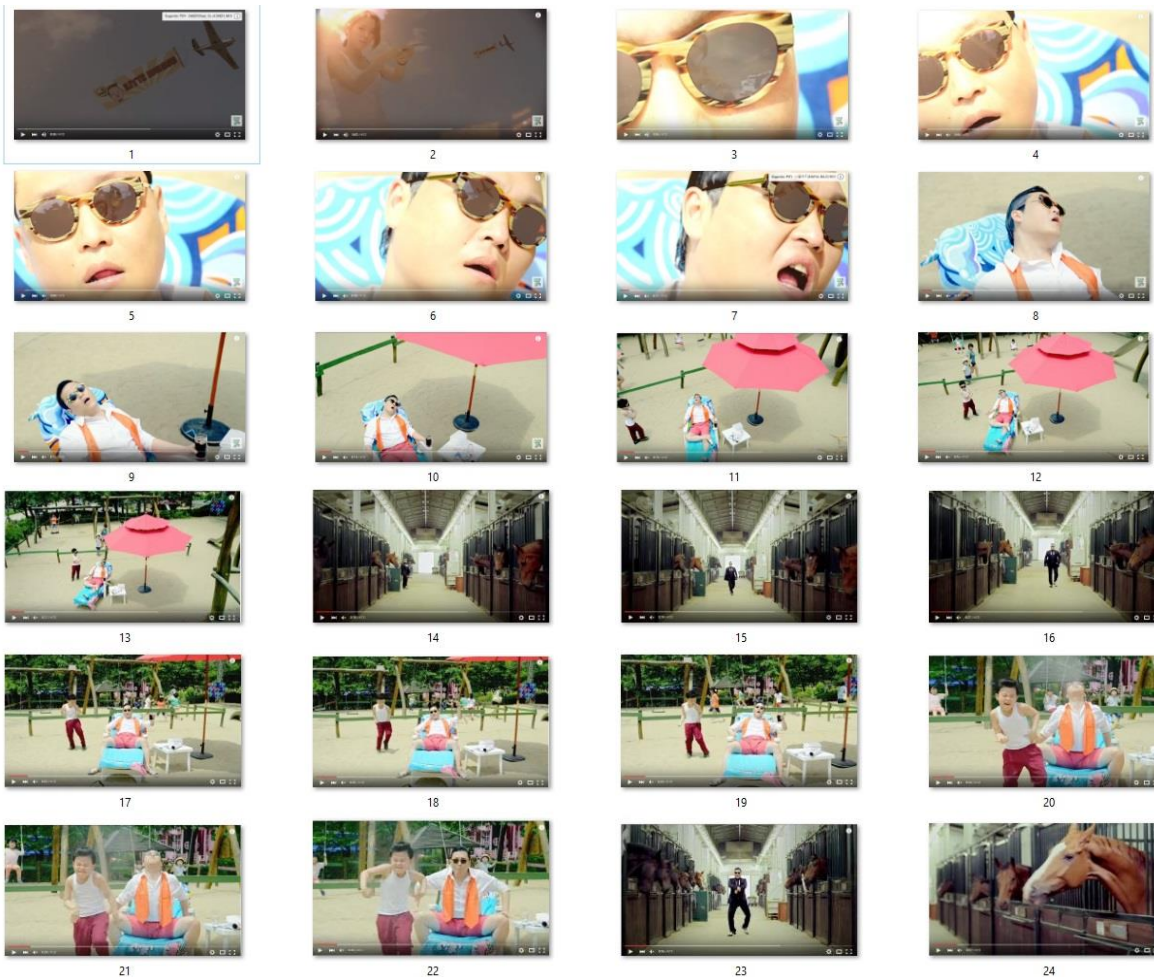
Perry, K. (12 de Agosto, 2013). Roar [Archivo de video].

Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=CevxZvSJLk8>

ANEXOS

ANEXO A.
FOTOGRAMAS COMPILADO DE IMAGÉNES VIDEO Nº 1





25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



85



86



87



88



89



90



91



92



93



94



95



96



97



98



99



100



101



102



103



104



105



106



107



108



109



110



111



112



113



114



115



116



117



118



119



120



121



122



123



124



125



126



127



128



129



130



131



132



133



134



135



136



137



138



139



140



141



142



143



144



145



146



147



148



149



150



151



152



153



154



155



156



157



158



159



160



161



162



163



164



165



166



167



168



169



170



171



172



173



174



175



176



177



178



179



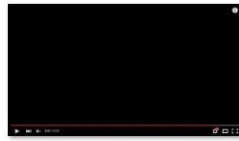
180



181



182



183



184



185



186



187



188



189



190



191



192



193



194



195

ANEXO A-1.

F1. RESEÑA

RESEÑA

Documento 1



Título	Gangnam Style
Autor	PSY
Duración	4:12
Publicado	YouTube/ Officialpsy
Fecha de publicación	15/07/2012
Número de vistas	2. 395.608.519
Fuente	https://www.youtube.com/watch?v=gbZkp7q19fo
Fecha de revisión	lunes 17 de agosto del 2015
Producción discográfica	YG Entertainment
Idioma original	Coreano- Inglés
País autor/video	Cantante Rapero Surcoreano/ Cora del sur
Género	K-pop, dance y música electrónica
Característica	Es la canción más reproducida en la historia de YouTube

**ANEXO A-2.
F.2 DESCRIPTIVA**

DESCRIPCIÓN	
Autor	PSY.
Título	Gangnam Style
Asunto Investigado	Violencia Simbólica- Pierre Bourdieu
Tipo de Documento	VISUAL
Tema documento	Baile cómico o humor en distintos escenarios.
Descripción Visual	(Descripción breve de la narrativa visual del video en off) El video narra la historia de un personaje, en este caso un hombre de rasgos asiáticos, de unos 30 años de edad aproximadamente, quien se encuentra en distintos escenarios realizando un baile característico. Inicialmente lo realiza en un establo de caballos, vestido con un traje de smoking y luego en distintos lugares (parqueadero de carros, un autobús, frente a un edificio, debajo de un puente, en una lancha, en un ascensor, en el metro, en un semáforo). En un momento de la narrativa visual, parece conocer a una chica en el metro, con la que finaliza el video realizando los pasos característicos del baile.
Tipo de Documento	LITERAL - CANCIÓN
Tema de documento	Cortejo / Romance
Descripción (Letra)	Oppan Gangnam style Gangnam style Najeneun ttasaroun inganjeogin yeoja Keopi hanjanui yeoyureul aneun pumgyeok issneun yeoja Bami omyeon simjangi tteugeowojineun yeoja Geureon banjeon issneun yeoja Naneun sanai Najeneun neomankeum ttasaroun geureon sanai Keopi sigido jeone wonsyat ttaerineun sanai Bami omyeon simjangi teojyeobeorineun sanai Geureon sanai Areumdawo sarangseureowo Geurae neo hey geurae baro neo hey Areumdawo sarangseureowo Geurae neo hey geurae baro neo hey Jigeumbuteo gal dekkaji gabolkka

Oppan Gangnam style
Gangnam style
Oppan Gangnam style
Gangnam style

Eh sexi lady
Oppan Gangnam style
Eh sexi lady
Oppan Gangnam style

Jeongsukhae boijiman nol ttaen noneun yeoja
Ittaeda sipeumyeon mukkeossdeon meori puneun yeoja
Garyeossjiman wenmanhan nochulboda yahan yeoja
Geureon gamgakjeogin yeoja

Naneun sanai
Jeomjanha boijiman nol ttaen noneun sanai
Ttaega doemyeon wanjeon michyeobeorineun sanai
Geunyukboda sasangi ultungbultunghan sanai
Geureon sanai

Areumdawo sarangseureowo
Geurae neo hey geurae baro neo hey
Areumdawo sarangseureowo
Geurae neo hey geurae baro neo hey
Jigeumbuteo gal dekkaji gabolkka

Oppan Gangnam style
Gangnam style
Oppan Gangnam style
Gangnam style

Eh sexi lady
Oppan Gangnam style
Eh sexi lady
Oppan Gangnam style

Ttwineun nom geu wie naneun nom
Baby baby naneun mwol jom aneun nom
Ttwineun nom geu wie naneun nom
Baby baby naneun mwol jom aneun nom

You know what i'm saying

Oppan gangnam style

Eh sexy lady
Oppan gangnam style
Eh sexy lady

OPPAN GANGNAM STYLE

Conceptos

HABITUS:

El Habitus no es, propiamente "*un estado del alma*", es un estado del *cuerpo* es un estado especial que adoptan las condiciones objetivas incorporadas y convertidas así en *disposiciones* duraderas, maneras diferentes de mantenerse y moverse, de hablar, de caminar, de pensar y de sentir que se presentan con todas las apariencias de la naturaleza. (Bourdieu; 1970)

El Habitus hace posible la producción libre de todos los pensamientos, acciones, percepciones, expresiones, que están inscriptos en los límites inherentes a las condiciones particulares – histórica y socialmente situadas– de su producción: en todos los ámbitos, aun los aparentemente más "individuales" y "personales" como pueden ser los gustos y las preferencias estéticas. (Bourdieu; 1970, p.15).

VARIABLES: (DOMINANTE/ DOMINADO)

Personajes: (Mujer/ Hombre/ Animal) (Protagonista/ Antagonista)

Movimientos corporales: (Fuertes/ Suaves/ Rápidos/ Lentos), **Gestos faciales** (Amables/ Agresivos/ Fuertes/ Suaves).

Estética Objetos o Cosas:(Grandes/ Pequeños/ Pesados/ Livianos)

Estética o colores: (Oscuros/ Claros/ Coloridos/ Opacos/ Brillantes)

CAMPO:

Una estructura de relaciones objetivas que suponen un espacio, un momento y unos actores determinados, que a su vez estructuran y se posicionan en la misma controlando y posibilitando sus prácticas dentro de esta. En ese sentido, el concepto de campo son "*espacios de juego históricamente constituidos con sus instituciones específicas y sus leyes de funcionamiento propias*" (Bourdieu; P 127).

VARIABLES: (DOMINANTE/ DOMINADO)

TEMAS O NARRATIVA DEL JUEGO (VIDEO/LETRA): (Romance, Comedia, Venganza, Suspense).

ESPACIO ESCENARIOS: (Privado/ Público/ Abierto/ Cerrado/ Cálido/ Frio/ Seco/ Húmedo)

POSICIÓN O UBICACIÓN DE LOS PERSONAJES EN EL ESPACIO: (Adelante, Atrás/ Abajo/ Arriba: Pie, sentado/ Al lado/ Frente)

PERSONAJES QUE PROTAGONIZAN EL ESPACIO: (Mujer/Hombre)

**ANEXO A-3.
F.3.SINOPTICA**

SINOPTICA

Autor: PSY		
Título: Gangnam Style		
DOCUMENTO: LETRA CANCIÓN		
Enfoque	Metodología	Palabras clave
Violencia Simbólica Teoría de dominación Campo y Habitus	Exploratorio Descriptivo Explicativo	Dominante/ Dominado-Autoridad, Poder-Poseer, posesión, Deseo, Mío, tener- Cuidar-Privado/ público- Razón/ emoción- Cordura/ Locura- Apropiado/ inapropiado, saber/ enseñar, mostrar/ ocultar.
Recomendaciones		
(Ver anexo letra canción)		
Síntesis / Observaciones:		
<p>Narra la historia del autor o protagonista en el cuál canta: que es él Papi que tiene el estilo Gangnam, nombrando a una chica cálida y humana durante el día, la chica tiene clase y es peculiar, sabe cómo disfrutar la libertad de una taza de café, cuyo corazón se hace más caliente cuando llega la noche. El protagonista canta que es un chico cálido como ella durante el día, que se toma su café aun cuando está caliente, cuyo corazón explota cuando llega la noche. También se refiere a la chica cantando: "Hermosa, adorable, si tú, hey", le dice que vayan hasta el final. Luego describe nuevamente a la chica cantando que ella luce tranquila, pero cuando juega, juega. Que suelta su cabello en el momento propicio y que ella se cubre pero es más sexy que una que se lo quita todo, canta que ella es "Una chica sensata". Se describe nuevamente en la canción, como un chico tranquilo, pero cuando juega, juega. Un chico que se vuelve loco cuando es propicio hacerlo, un chico que tiene ideas hinchadas en lugar de músculos.</p> <p>La letra de la canción termina con esta frase: " Por encima de los que corren, están los que vuelan, soy un tipo que puede enseñarte una o dos cosas, sabes a lo que me refiero y vuelve a decir : " Papi tiene el estilo Gangnam"</p> <p>Al rol de la chica se le califica en las canciones dentro de: Cálida y humana = Día, Es una chica con clase porque disfruta de una taza de café= objeto de hogar. El corazón de la chica se hace más caliente en la noche. Una chica que luce tranquila pero cuando juega. (Razón/ Pasión). Suelta su cabello en el momento propicio (cabello= belleza, sensualidad y lo suelta en el momento propicio (Privado/ Público) (Oculto/ descubierto) Chica que no muestra mucho pero es más sexy que una que lo muestra todo y por eso es</p>		

sensata (cubierto/ descubierto)

Al rol de hombre se le asigna en la letra de la canción el de la autoridad o poder de poseer (estilo), es el papi con el estilo. Un chico cálido durante el día. Chico que toma su café estando caliente. Su corazón explota en la noche (Un cambio de fuerza). Reafirma a la mujer como (Hermosa, adorable, sexy) es decir tiene la autoridad para buscarla y decirle que vaya hacia él. Es tranquilo (razón/ emoción), pero se vuelve loco cuando es propicio (Razón/ locura). Tiene ideas hinchadas en lugar de músculos (Razón/ fuerza).

ANEXOS B.
FOTOGRAMAS COMPILADO DE IMAGÉNES VIDEO Nº 2



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58



59



60



61



62



63



64



65



66



67



68



69



70



71



72



73



74



75



76



77



78



79



80



81



82



83



84



85



86



87



88



89



90



91



92



93



94



95



96



97



98



99



100



101



102



103



104



105



106



107



108



109



110



111



112



113



114



115



116



117



118



119



120



121



122



123



124



125



126



127



128



129



130



131



132



133



134



135



136



137



138



139



140



141



142



143



144



145



146



147



148



149



150



151



152



153



154



155



156



157



158



159



160



161



162



163



164



165



166



167



168



169



170



171



172



173



174



175



176



177



178



179



180



181



182



183



184



185



186



187



188



189



190



191



192



193



194



195



196



197



198



199



200



201



202



203



204



205



206



207



208



209



210



211



212



213



214



215



216



217



218

ANEXOS B-1.

F.1 RESEÑA

Reseña

Documento 2.



Título	Baby
Autor	Justin Bieber ft. Ludacris
Duración	3:44
Publicado	YouTube/ JustinBieberVEVO
Fecha de publicación	19/02/2010
Número de vistas	1.200. 400. 727
Fuente	https://www.youtube.com/watch?v=kffacxfA7G4
Fecha de revisión	lunes 17 de agosto del 2015
Producción discográfica	Triangle Sound Studios, The ludaplex
Idioma original	Inglés
País autor/video	Canadá /Atlanta Estados Unidos
Género	Synthpop, R&B, hip hop, dance pop
Característica	El vídeo de «Baby» posee el récord no grato de ser el vídeo con mayor "No me gusta" en el portal de YouTube, con más de 5,4 millones de votos en contra superando cualquier otro vídeo musical.

**ANEXO B-2.
F.2 DESCRIPTIVA**

DESCRIPTIVA	
Autor	Justin Bieber, ft. Ludacris
Título	Baby
Asunto Investigado	Violencia Simbólica- Pierre Bourdieu
Tipo de Documento	VISUAL
Tema documento	Cortejo/ Romance/ Juego/ Baile
Descripción Visual	(Descripción Breve Narrativa visual en off) Las imágenes narran la historia de un chico (Protagonista) de aproximadamente (14- 17 años de edad), quien sale con su grupo de amigos a un centro comercial e ingresan a jugar bolos. Allí se encuentra con un grupo de chicas y se interesa en una en especial. En toda la narrativa de visual, el chico la persigue, intentando conquistarla. Al principio la chica lo rechaza, pero luego después de una batalla (de baile entre el grupo de amigos del chico y el grupo de amigas de la chica), la chica le acepta su coqueteo. Finalmente salen tomados de la mano del centro comercial.
Tipo de Documento	LITERAL – CANCIÓN
Tema de documento	Cortejo / Romance
Descripción (Letra)	<p>Oh, woah</p> <p>You know you love me, I know you care Just shout whenever, and I'll be there You want my love, you want my heart And we will never ever ever be apart</p> <p>Are we an item? Girl, quit playing! We're just friends? What are you saying? Said there's another and looked right in my eyes My first love broke my heart for the first time</p> <p>And I was like Baby, baby, baby, ooh Baby, baby, baby, no Baby, baby, baby, ooh Thought you'd always be mine, mine</p>

Baby, baby, baby, ooh
Like baby, baby, baby, no
Like baby, baby, baby, ooh
I thought you'd always be mine, oh, oh

For you, I would have done whatever
And I just can't believe, we ain't together
And I wanna play it cool, but I'm losin' you
I'll buy you anything, I'll buy you any ring
And I'm in pieces, baby fix me
And just shake me til' you wake me from this bad dream

I'm going down, down, down
And I just can't believe
My first love won't be around

And I'm like
Baby, baby, baby, ooh
Like baby, baby, baby, no
Like baby, baby, baby, ooh
I thought you'd always be mine, oh, oh

Baby, baby, baby, ooh
Like baby, baby, baby, no
Like baby, baby, baby, ooh
I thought you'd always be mine, oh, oh

Luda!
When I was thirteen
I had my first love
There was nobody that compared to my baby
And nobody came to between us or could ever come above
She had me going crazy

Oh, I starstruck
She woke me up daily
Don't need no starbucks
She make my heart pound
I skip a beat when
I see her in the street and
At school on the playground
But I really wanna
See her on the weekend
She knows she got me dazing
Cuz she was so amazing
And now my heart is breaking
But I just keep on saying

Baby, baby, baby, ooh
Like baby, baby, baby, no
Like baby, baby, baby, ooh
I thought you'd always be mine

Baby, baby, baby, ooh
Like baby, baby, baby, no
Like baby, baby, baby, ooh
I thought you'd always be mine, mine

And I was like
Baby, baby, baby, ooh
Like baby, baby, baby, no
Like baby, baby, baby, ooh
I thought you'd always be mine, mine

I'm gone
Yeah, yeah
Now I'm all gone, gone, gone, ooh
I'm gone, ooh

Conceptos

HABITUS:

El Habitus no es, propiamente "*un estado del alma*", es un estado del *cuerpo* es un estado especial que adoptan las condiciones objetivas incorporadas y convertidas así en *disposiciones* duraderas, maneras diferentes de mantenerse y moverse, de hablar, de caminar, de pensar y de sentir que se presentan con todas las apariencias de la naturaleza. (Bourdieu; 1970)

El Habitus hace posible la producción libre de todos los pensamientos, acciones, percepciones, expresiones, que están inscriptos en los límites inherentes a las condiciones particulares – histórica y socialmente situadas– de su producción: en todos los ámbitos, aun los aparentemente más "individuales" y "personales" como pueden ser los gustos y las preferencias estéticas. (Bourdieu; 1970, p.15).

VARIABLES: (DOMINANTE/ DOMINADO)

Personajes: (Mujer/ Hombre/ Animal) (Protagonista/ Antagonista)

Movimientos corporales: (Fuertes/ Suaves/ Rápidos/ Lentos), **Gestos faciales** (Amables/ Agresivos/ Fuertes/ Suaves).

Estética Objetos o Cosas:(Grandes/ Pequeños/ Pesados/ Livianos)

Estética o colores: (Oscuros/ Claros/ Coloridos/ Opacos/ Brillantes)

CAMPO:

Una estructura de relaciones objetivas que suponen un espacio, un momento y unos actores determinados, que a su vez estructuran y se

posicionan en la misma controlando y posibilitando sus prácticas dentro de esta. En ese sentido, el concepto de campo son "*espacios de juego históricamente constituidos con sus instituciones específicas y sus leyes de funcionamiento propias*" (Bourdieu; P 127).

VARIABLES: (DOMINANTE/ DOMINADO)

TEMAS O NARRATIVA DEL JUEGO (VIDEO/LETRA): (Romance, Comedia, Venganza, Suspenso).

ESPACIO ESCENARIOS: (Privado/ Público/ Abierto/ Cerrado/ Cálido/ Frio/ Seco/ Húmedo)

POSICIÓN O UBICACIÓN DE LOS PERSONAJES EN EL ESPACIO:
(Adelante, Atrás/ Abajo/ Arriba: Pie, sentado/ Al lado/ Frente)

PERSONAJES QUE PROTAGONIZAN EL ESPACIO:
(Mujer/Hombre)

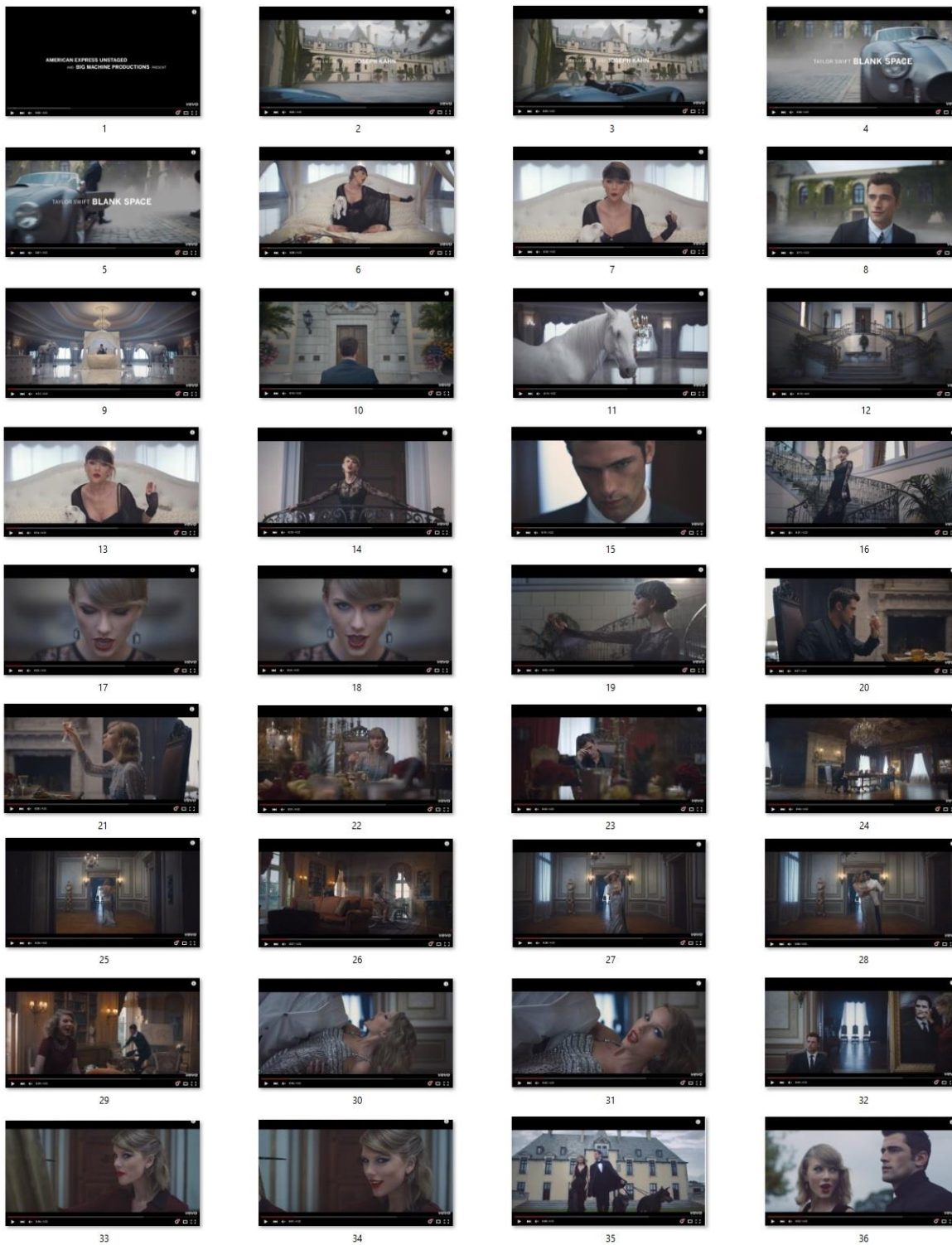
**ANEXO B-3.
F.3 DESCRIPTIVA**

SINOPTICA

Autor: Justin Bieber		
Título: Baby		
DOCUMENTO: LETRA CANCIÓN		
Enfoque	Metodología	Palabras clave
Violencia Simbólica Teoría de dominación Campo y Habitus	Exploratorio Descriptivo Explicativo	Dominante/ Dominado-Autoridad, Poder- Poseer, posesión, Deseo, Mío, tener- Cuidar- Privado/ público- Razón/ emoción- Cordura/ Locura- Apropiado/ inapropiado, saber/ enseñar, mostrar/ ocultar.
Recomendaciones		
(Ver anexo letra canción)		
Síntesis / Observaciones:		
<p>El protagonista (H), Se refiere a la chica para decirle que él sabe que a ella le importa él; es decir que él tiene el conocimiento (Autoridad). Le dice que el estará allí si ella pega un grito y lo llama. También dice que ella es su amor, su corazón (su: posesión) ella = amor, corazón (emociones). Nunca estaremos separados (tiempo, unión, relación, lazo). Él le pregunta a ella que</p> <p>La letra de la canción narra al protagonista cantando una historia de amor en la cual, le dice a una chica que él sabe que ella lo quiere y que le importa, que si ella pega un grito cuando sea, el estará allí para ella, porque ella es su amor, su corazón y nunca jamás quiere que estén separados. En la canción le pregunta si son pareja y le dice que deje de jugar a que sólo son amigos, ya que a él ya tuvo el corazón roto, por su primer amor y él solo decía nena, pensando que ella solo sería de él. También dice que habría hecho cualquier cosa por ella y que no puede creer que no estén juntos. Por eso ahora quiere tomárselo con calma, pero siente que la está perdiendo y le dice que le comprará cualquier cosa o un anillo, ya que está roto en pedazos y quiere que ella le arregle el corazón, porque simplemente no puede creer que su primer amor no este con él.</p> <p>Luego cuenta la historia de su primer amor diciendo: “Cuando tenía 13 años, tuve mi primer amor, no había nadie que se comparase a mi nena, y nadie se interpuso entre nosotros que pudiera superarla, me tenía loco y deslumbrado, me despertaba todos los días y no necesita un Starbucks, ella hacia palpitar mi corazón, me saltaba un latido cuando la veía en la calle en el patio de juegos. Pero de verdad quisiera verla un fin de semana, sabe que me tiene aturdido porque es tan asombrosa, y ahora mi corazón sigue rompiéndose, pero el sigue diciendo nena, estoy acabado, ahora sí, estoy acabado”.</p>		

ANEXO C.

FOTOGRAMAS COMPILADO DE IMAGÉNES VIDEO Nº 3





37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



51



52



53



54



55



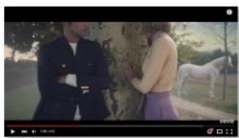
56



57



58



59



60



61



62



63



64



65



66



67



68



69



70



71



72



73



74



75



76



77



78



79



80



81



82



83



84



85



86



87



88



89



90



91



92



93



94



95



96



97



98



99



100



101



102



103



104



105



106



107



108



109



110



111



112



113



114



115



116



117



118



119



120



121



122



123



124



125



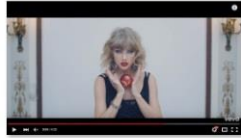
126



127



128



129



130



131



132



133



134



135



136



137



138



139



140



141



142



143



144



145



146



147



148



149



150



151



152



153



154



155



156



157



158



159



160



161



162



163



164



165



166



167



168



169



170



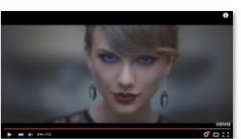
171



172



173



174



175



176



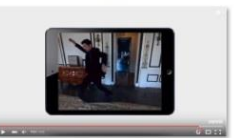
177



178



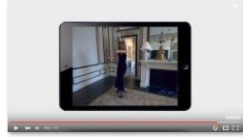
179



180



181



182



183



184



185



186



187



188



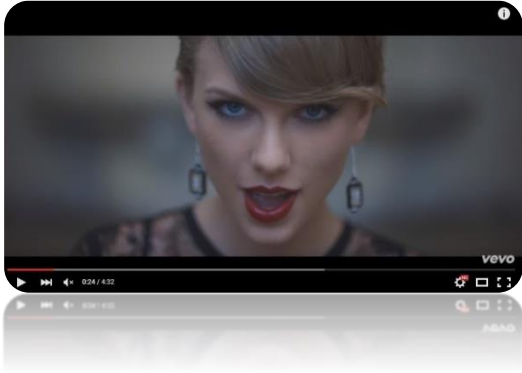
189



190

ANEXO C-1.
F.1 RESEÑA

Reseña

Documento 4	
Título	Blank Space
Autor	Taylor Swift
Duración	3:51
Publicado	YouTube/ <u>TaylorSwiftVEVO</u>
Fecha de publicación	10/11/14
Número de vistas	<u>1.094.031.846</u>
Fuente	https://www.youtube.com/watch?v=e-ORhEEgVVg
Fecha de revisión	lunes 17 de agosto del 2015
Producción discográfica	Big Machine, Republic
Idioma original	Inglés
País autor/video	Estados Unidos/ Estocolmo Suecia
Género	Electropop
Característica	Video musical más visto de una artista femenina tanto en YouTube como en VEVO, y el tercero en general.

**ANEXO C-2.
F.2 DESCRIPTIVA**

DESCRIPTIVA	
Autor	Taylor Swift
Título	Blank Space
Asunto Investigado	Violencia Simbólica- Pierre Bourdieu
Tipo de Documento	VISUAL
Tema documento	Romance entre una pareja- Discuten por celos de la mujer y ella se vengas, echándolo de su casa.
Descripción Visual	<p>(Descripción breve de la narrativa visual del video en off)</p> <p>Las imágenes narran la historia de una mujer de unos 20 a 26 años de edad, que vive en una gran mansión, en la cual recibe a un joven del mismo rango de edad. A medida en que las escenas avanzan los personajes desarrollan una relación, en la que comparten distintos sucesos de una relación de amor (Cenan juntos, bailan, juegan, hacen deporte juntos, salen a pasear, etc.). Sin embargo la relación entra en crisis cuando la protagonista se enoja con el joven, porque lo ve muy pendiente de su celular. Desde allí se muestran distintas escenas en la que ella entra en una crisis de celos, venganza y agresividad contra este hombre, hasta el punto de cortarles toda su ropa y lanzársela por el balcón de su casa. (Se muestran varias escenas de la mujer llorando y gritando al hombre). Luego de ello, le daña su el automóvil con un palo del golf, el hombre se va de la mansión y aparece un nuevo hombre realizando las mismas acciones que el anterior. Al final la protagonista aparece burlándose del hombre mientras se cae, y finalmente se muestra al hombre del comienzo arrodillado pidiéndole perdón.</p>
Tipo de Documento	LITERAL – CANCIÓN
Tema de documento	Romance
Descripción (Letra)	<p>Nice to meet you, where you been? I could show you incredible things Magic, madness, heaven, sin Saw you there and I thought Oh my God, look at that face You look like my next mistake Love's a game, want to play?</p> <p>New money, suit and tie</p>

I can read you like a magazine
Ain't it funny, rumors fly
And I know you heard about me
So hey, let's be friends
I'm dying to see how this one ends
Grab your passport and my hand
I can make the bad guys good for a weekend

So it's gonna be forever or it's gonna go down in flames
You can tell me when it's over, if the high was worth the pain
Got a long list of ex-lovers, they'll tell you I'm insane
Cause you know I love the players, and you love the game
Cause we're young and we're reckless, we'll take this way too far

It'll leave you breathless, or with a nasty scar
Got a long list of ex-lovers, they'll tell you I'm insane
But I've got a blank space baby, and I'll write your name
Cherry lips, crystal skies

I could show you incredible things
Stolen kisses, pretty lies
You're the King baby I'm your Queen
Find out what you want, be that girl for a month
Wait the worst is yet to come, oh no

Screaming, crying, perfect storms
I can make all the tables turn
Rose garden filled with thorns
Keep you second guessing like
"Oh my God, who is she?"
I get drunk on jealousy

But you'll come back each time you leave
Cause darling I'm a nightmare dressed like a daydream
So it's gonna be forever or it's gonna go down in flames
You can tell me when it's over, if the high was worth the pain

Got a long list of ex-lovers, they'll tell you I'm insane
Cause you know I love the players, and you love the game
Cause we're young and we're reckless, we'll take this way too far
It'll leave you breathless, or with a nasty scar
Got a long list of ex-lovers, they'll tell you I'm insane
But I've got a blank space baby, and I'll write your name

Boys only want love if it's torture
Don't say I didn't, say I didn't warn you
Boys only want love if it's torture
Don't say I didn't, say I didn't warn you

So it's gonna be forever or it's gonna go down in flames
You can tell me when it's over, if the high was worth the pain
Got a long list of ex-lovers, they'll tell you I'm insane
Cause you know I love the players, and you love the game

Cause we're young and we're reckless, we'll take this way too far
It'll leave you breathless, or with a nasty scar
Got a long list of ex-lovers, they'll tell you I'm insane
But I've got a blank space baby, and I'll write your name

Conceptos

HABITUS:

El Habitus no es, propiamente "*un estado del alma*", es un estado del *cuerpo* es un estado especial que adoptan las condiciones objetivas incorporadas y convertidas así en *disposiciones* duraderas, maneras diferentes de mantenerse y moverse, de hablar, de caminar, de pensar y de sentir que se presentan con todas las apariencias de la naturaleza. (Bourdieu; 1970)

El Habitus hace posible la producción libre de todos los pensamientos, acciones, percepciones, expresiones, que están inscriptos en los límites inherentes a las condiciones particulares – histórica y socialmente situadas– de su producción: en todos los ámbitos, aun los aparentemente más "individuales" y "personales" como pueden ser los gustos y las preferencias estéticas. (Bourdieu; 1970, p.15).

VARIABLES: (DOMINANTE/ DOMINADO)

Personajes: (Mujer/ Hombre/ Animal) (Protagonista/ Antagonista)

Movimientos corporales: (Fuertes/ Suaves/ Rápidos/ Lentos), **Gestos faciales** (Amables/ Agresivos/ Fuertes/ Suaves).

Estética Objetos o Cosas:(Grandes/ Pequeños/ Pesados/ Livianos)

Estética o colores: (Oscuros/ Claros/ Coloridos/ Opacos/ Brillantes)

CAMPO:

Una estructura de relaciones objetivas que suponen un espacio, un momento y unos actores determinados, que a su vez estructuran y se posicionan en la misma controlando y posibilitando sus prácticas dentro de esta. En ese sentido, el concepto de campo son "*espacios de juego históricamente constituidos con sus instituciones específicas y sus leyes de funcionamiento propias*" (Bourdieu; P 127).

VARIABLES: (DOMINANTE/ DOMINADO)

TEMAS O NARRATIVA DEL JUEGO (VIDEO/LETRA): (Romance,

Comedia, Venganza, Suspenso).

ESPACIO ESCENARIOS: (Privado/ Público/ Abierto/ Cerrado/ Cálido/
Frio/ Seco/ Húmedo)

POSICIÓN O UBICACIÓN DE LOS PERSONAJES EN EL ESPACIO:
(Adelante, Atrás/ Abajo/ Arriba: Pie, sentado/ Al lado/ Frente)

PERSONAJES QUE PROTAGONIZAN EL ESPACIO:
(Mujer/Hombre/)

ANEXO C-3
F.3. SINOPTICA
SINOPTICA

Autor: Taylor		
Título: Blank Space		
DOCUMENTO: LETRA CANCIÓN		
Enfoque	Metodología	Palabras clave
Violencia Simbólica Teoría de dominación Campo y Habitus	Exploratorio Descriptivo Explicativo	Dominante/ Dominado-Autoridad, Poder-Poseer, posesión, Deseo, Mío, tener- Cuidar-Privado/ público- Razón/ emoción- Cordura/ Locura- Apropiado/ inapropiado, saber/ enseñar, mostrar/ ocultar.
Recomendaciones		
(Ver anexo letra canción)		
Síntesis / Observaciones:		
<p>La letra de la canción narra la historia de una chica que se siente encantada por conocer a un hombre, diciéndole: ¿Dónde has estado?, podría mostrarte cosas increíbles como; magia, locura, el cielo, el pecado. También dice que cuando vio al hombre, pensó Dios mío, mira esa cara, te ves como mi siguiente error, el amor es un juego ¿Quieres jugar?</p> <p>Se relaciona al papel de la mujer con: Magia, locura, cielo y pecado, es decir con características opuestas a la razón y más semejantes a la emoción y a la naturaleza (ritos, magia, hechicería)</p> <p>Dinero nuevo, traje y corbata = objetos que se caracterizan en el rol del trabajo del hombre oficina, empresa, dinero) te puedo leer como a una revista. No es divertido, los rumores vuelan, y sé que has escuchado de mí. Así que hey, seamos amigos. También dice:</p> <p>Estoy muriendo por ver cómo termina esto. Agarra tu pasaporte y mi mano Puedo hacer a los chicos malos buenos por un fin de semana. Así que esto será por siempre o arderá en llamas. Puedes decirme cuando se ha acabado, si la altura valió la pena para el dolor. Tengo una larga lista de ex-amantes, ellos te dirán que estoy loca</p> <p>Porque sabes que amo a los jugadores, y tú amas el juego. Porque somos jóvenes y somos imprudentes, llevaremos esto demasiado lejos. Te dejará sin aliento, o con una cicatriz desagradable. Pero tengo un espacio en blanco, cariño, y escribiré tu nombre. Labios de cereza, cielos de cristal, Besos robados, bonitas mentiras. Tú eres el rey, cariño, yo soy tu reina. Averigua lo que quieres, seré esa chica por un mes.</p> <p>Espera, lo peor está a punto de llegar, oh no. Gritos, llantos, tormentas perfectas. Puedo hacer que todo se de vuelta. Un jardín de rosas lleno de espinas. Te mantengo cuestionándote como: "Dios mío, ¿quién es ella?" Me emborracho de celos. Pero tú volverás cada vez que te vayas.</p>		

Porque, cariño, soy una pesadilla vestida como un sueño. Los chicos sólo quieren amor si es una tortura. No digas que no, digas que no te lo advertí.

ANEXO D.
FOTOGRAMAS COMPILADO DE IMAGÉNES VIDEO Nº 4



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



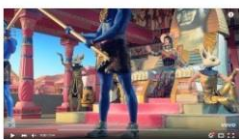
18



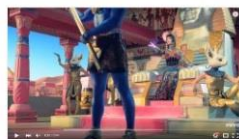
19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



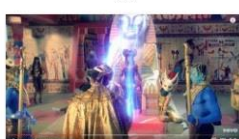
31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58



59



60



61



62



63



64



65



66



67



68



69



70



71



72



73



74



75



76



77



78



79



80



81



82



83



84



85



86



87



88



89



90



91



92



93



94



95



96



97



98



99



100



101



102



103



104



105



106



107



108



109



110



111



112



113



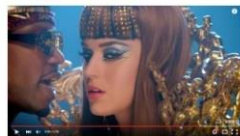
114



115



116



117



118



119



120



121



122



123



124



125



126



127



128



129



130



131



132



133



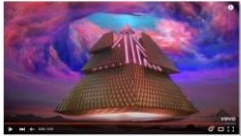
134



135



136



137



138



139



140



141

ANEXO D-1.

F.1. RESEÑA

Reseña

Documento 4.



Título	Dark Horse
Autor	Katy Perry ft. Juicy J
Duración	3:35
Publicado	YouTube/ KatyPerryVEVO
Fecha de publicación	20/02/2014
Número de vistas	1.067.326.140
Fuente	https://www.youtube.com/watch?v=oKSOMA3QBUo
Fecha de revisión	lunes 17 de agosto del 2015
Producción discográfica	Capitol Records
Idioma original	Inglés
País autor/video	Estados Unidos/
Género	Trap, grime, hip-hop
Característica	El 22 de junio de 2015, el videoclip logró superar las mil millones de visitas en Vevo, convirtiendo a Perry en la primera mujer con este logro

ANEXO D-2.
F.2. DESCRIPTIVA

DESCRIPTIVA	
Autor	KATY PERRY.
Título	DARK HORSE
Asunto Investigado	Violencia Simbólica- Pierre Bourdieu
Tipo de Documento	VISUAL
Tema documento	Fantasía, Reina egipcia que mata a hombres por quedarse con sus ofrendas.
Descripción Visual	<p>(Descripción breve de la narrativa visual del video en off)</p> <p>Las imágenes narran la historia de una reina o princesa egipcia a la que constantemente le hacen visitas distintos hombres ofreciéndoles grandes tesoros y banquetes. Al parecer esta mujer es muy codiciosa, porque siempre acepta sus regalos, pero después de ello les lanza un rayo convirtiéndolos en arena. El último hombre que la visita, le regala una pirámide gigante con la cual ella parece convertirse en una diosa, adquiriendo unas alas y demostrando en su aspecto nuevos poderes, al finalizar convierte el cuerpo del hombre en cuerpo de perro.</p>
Tipo de Documento	LITERAL – CANCIÓN
Tema de documento	Romance, Mujer que quiere enamorar a un hombre.
Descripción (Letra)	<p>I knew you were You were gonna come to me & here you are But you better choose carefully Cause I... I'm capable of anything Of anything & everything</p> <p>Make me your Aphrodite Make me your one and only But don't make me your enemy Your enemy Your enemy</p>

So you wanna play with magic
Boy you should know what you're fallin' for
Baby do you dare to do this
Cause I'm comin' at you like a dark horse

Are you ready for
Ready for
A perfect storm
Perfect storm
Cause once you're mine
Once you're mine
There's no goin' back

Mark my words
This love will make you levitate
Like a bird
Like a bird without a cage
We're down to earth
If you choose to walk away
Don't walk away

It's in the palm of your hand now baby
It's a yes or a no
No maybe
So just be sure
Before you give it up to me
Up to me
Give it up to me

So you wanna play with magic
Boy you should know what you're fallin' for
Baby do you dare to do this
Cause I'm comin' at you like a dark horse

Are you ready for
Ready for
A perfect storm
Perfect storm
Cause once you're mine
Once you're mine
There's no goin' back

She's a beast
I call her Karma
She eat your heart out
Like Jeffrey Dahmer
Be careful

Try not to lead her on
 Shawty's heart was on steroids
 Cause her love was so strong
 You may fall in love
 When you meet her
 If you get the chance you better keep her
 She swears by it but if you break her heart
 She turn cold as a freezer
 That fairy tale ending with a knight in shining armor
 She can be my Sleeping Beauty
 I'm gon' put her in a coma
 Woo!
 Damn I think I love her
 Shawty so bad
 I'm sprung and I don't care
 She got me like a roller coaster
 Turn the bedroom into a fair
 Her love is like a drug
 I was tryna hit it and quit it
 But lil'mama so dope
 I messed around and got addicted

So you wanna play with magic
 Boy you should know what you're fallin' for
 (You should know)
 Baby do you dare to do this
 Cause I'm comin' at you like a dark horse
 (Like a dark horse)

Are you ready for
 Ready for (Ready for)
 A perfect storm
 Perfect storm (A perfect storm)
 Cause once you're mine
 Once you're mine (ohhhh)
 There's no goin' back

Conceptos

HABITUS:

El Habitus no es, propiamente "*un estado del alma*", es un estado del *cuerpo* es un estado especial que adoptan las condiciones objetivas incorporadas y convertidas así en *disposiciones* duraderas, maneras diferentes de mantenerse y moverse, de hablar, de caminar, de pensar y de sentir que se presentan con todas las apariencias de la naturaleza. (Bourdieu; 1970)

El Habitus hace posible la producción libre de todos los pensamientos, acciones, percepciones, expresiones, que están inscriptos en los límites inherentes a las condiciones particulares –

histórica y socialmente situadas– de su producción: en todos los ámbitos, aun los aparentemente más “individuales” y “personales” como pueden ser los gustos y las preferencias estéticas. (Bourdieu; 1970, p.15).

VARIABLES: (DOMINANTE/ DOMINADO)

Personajes: (Mujer/ Hombre/ Animal) (Protagonista/ Antagonista)
Movimientos corporales: (Fuertes/ Suaves/ Rápidos/ Lentos), **Gestos faciales** (Amables/ Agresivos/ Fuertes/ Suaves).
Estética Objetos o Cosas:(Grandes/ Pequeños/ Pesados/ Livianos)
Estética o colores: (Oscuros/ Claros/ Coloridos/ Opacos/ Brillantes)

CAMPO:

Una estructura de relaciones objetivas que suponen un espacio, un momento y unos actores determinados, que a su vez estructuran y se posicionan en la misma controlando y posibilitando sus prácticas dentro de esta. En ese sentido, el concepto de campo son "*espacios de juego históricamente constituidos con sus instituciones específicas y sus leyes de funcionamiento propias*" (Bourdieu; P 127).

VARIABLES: (DOMINANTE/ DOMINADO)

TEMAS O NARRATIVA DEL JUEGO (VIDEO/LETRA): (Romance, Comedia, Venganza, Suspenso).

ESPACIO ESCENARIOS: (Privado/ Público/ Abierto/ Cerrado/ Cálido/ Frio/ Seco/ Húmedo)

POSICIÓN O UBICACIÓN DE LOS PERSONAJES EN EL ESPACIO: (Adelante, Atrás/ Abajo/ Arriba: Pie, sentado/ Al lado/ Frente)

PERSONAJES QUE PROTAGONIZAN EL ESPACIO: (Mujer/Hombre/ Protagonista/ Antagonista)

**ANEXO D-3.
F.3 SINOPTICA**

SINOPTICA		
Autor: Katy Perry		
Título: Dark Horse		
DOCUMENTO: LETRA CANCIÓN		
Enfoque	Metodología	Palabras clave
Violencia Simbólica Teoría de dominación Campo y Habitus	Exploratorio Descriptivo Explicativo	Dominante/ Dominado-Autoridad, Poder-Poseer, posesión, Deseo, Mío, tener- Cuidar-Privado/ público- Razón/ emoción- Cordura/ Locura- Apropiado/ inapropiado, saber/ enseñar, mostrar/ ocultar.
Recomendaciones		
(Ver anexo letra canción)		
Síntesis / Observaciones:		
<p>Narra la historia de una mujer que sabía que un hombre iba a ir hacia ella, diciéndole que él debe escoger cuidadosamente, porque ella es capaz de todo. Le dice que la haga su afroditita, su única chica, pero que no la haga su enemiga.</p> <p>Le pregunta ¿Así que quieres jugar con la magia? Chico, deberías saber (qué es) por lo que estás cayendo, nene, ¿te atreves a hacer esto? Porque voy a por ti como un caballo negro (<u>dark horse</u>: <i>el que parece no tener posibilidades, pero gana la carrera</i>)</p> <p>¿Estás preparado para, preparado para una tormenta perfecta, tormenta perfecta? Porque una vez que seas mío, una vez que seas mío,</p> <p>-no hay vuelta atrás-. Remarca mis palabras, este amor te hará levitar, como un pájaro, como un pájaro sin una jaula. Estamos limitados a movernos por la tierra (<u>be Down to</u>) si eliges alejarte caminando.</p> <p>No te alejes.</p>		

Ahora, (la elección) está en la palma de tu mano, nene,
es un sí o un no, no un quizás.

Así que simplemente, estate seguro
antes de dárme todo a mí, todo a mí,
dárme todo a mí.

¿Así que quieres jugar con la magia?
Chico, deberías saber (qué es) por lo que estás cayendo,
nene, ¿te atreves a hacer esto?

Porque voy a por ti como un caballo negro.
¿Estás preparado para, preparado para
una tormenta perfecta, tormenta perfecta?
Porque una vez que seas mío, una vez que seas mío
-no hay vuelta atrás-.

*Oh, ella es una bestia, la llamo Karma.
te dice ¡chúpate esa!, como Jeffrey Dahmer (eat your heart...)
Ten cuidado, no crees en ella falsas esperanzas (led on),
el corazón de la chica mona toma esteroides (shawty),
porque su amor es tan fuerte.*

*Puedes enamorarte en cuanto la conoces,
si tienes la oportunidad, mejor que la conserves,
es dulce como un pastel, pero si rompes su corazón,
se vuelve fría como un congelador.*

*Ese cuento de hadas que termina
con un caballero con una brillante armadura,
ella puede ser mi bella durmiente,
voy a dejarla en coma.*

Maldición, creo que la quiero.

*Chica, qué mal,
estoy obsesionado y no me importa (sprung),
me monta como una montaña rusa,
convierte el dormitorio en una feria.*

*Su amor es como una droga,
estaba intentando ser un picaflor (hit it and quit it),
pero mamaita, tan imbécil,
me lié y me volví adicto.*

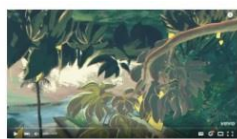
ANEXO E.
FOTOGRAMAS COMPILADO DE IMAGÉNES VIDEO Nº 5



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58



59



60



61



62



63



64



65



66



67



68



69



70



71



72



73



74



75



76



77



78



79



80



81



82



83



84



85



86



87



88



89



90



91



92



93



94



95



96



97



98



99



100



101



102



103



104



105



106



107



108



109



110



120



121



122



123



124



125



126



127



128



129



130



131



132



133



134



135



136



137



138



139



140



141



142



143



144



145



146



147



148



149



150



151



152



153



154



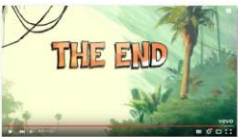
155



156



157



158



159



160

**ANEXO E-1.
F.1. RESEÑA**

Reseña

Documento 5.



Título	Roar
Autor	Katy Perry
Duración	3:42
Publicado	YouTube/ KatyPerryVEVO
Fecha de publicación	12/08/2013
Número de vistas	1. 1.029.567.542
Fuente	https://www.youtube.com/watch?v=CevxZvSjLk8
Fecha de revisión	lunes 17 de agosto del 2015
Producción discográfica	Capitol, Virgin, EMI
Idioma original	Inglés
País autor/video	Estados Unidos/
Género	PowerPop
Característica	Fue su éxito que en 2015 marcó el récord de más de mil millones de visualizaciones en el sitio web <u>Vevo</u> de <u>YouTube</u> , lo que lo convirtió en el cuarto vídeo más visto de YouTube.

ANEXO E-2.
F.2. DESCRIPTIVA

DESCRIPTIVA	
Autor	Katy Perry
Título	ROAR
Asunto Investigado	Violencia Simbólica- Pierre Bourdieu
Tipo de Documento	VISUAL
Tema documento	Aventura de una mujer (Protagonista) que se estrella con su pareja en la selva.
Descripción Visual	<p>(Descripción breve de la narrativa visual del video en off)</p> <p>La narrativa visual de este video, cuenta la historia de una mujer que aterriza en una selva junto con un hombre. El hombre lo muestran como un personaje vanidoso, que siempre está posando para tomarse fotos con su celular. Al caer la noche la pareja se separa, ya que un tigre aparece lanzándose encima del hombre, la mujer sale corriendo con miedo y luego se dispone a explorar la selva. Comienza a conocer el lugar y se llena de valor con el rugido de un tigre que visibiliza en el reflejo de un lago, a partir de allí, empieza a adaptarse y a vivir en compañía de un mono, un elefante y varias aves. Luego se encuentra con el tigre, quien se acerca para atacarla, pero ella se llena de valor y lo reta con sus rugidos dejándolo indefenso ante ella. El tigre se convierte en su mascota y vigila la casa que construye con partes del avión y de la selva en compañía del elefante, el mono y las aves.</p>
Tipo de Documento	LITERAL – CANCIÓN
Tema de documento	Historia de una mujer que cambia su forma de ser, de educada a miedosa, para volverse más dura y salvaje.
(Letra)	<p>I used to bite my tongue and hold my breath Scared to rock the boat and make a mess So I sat quietly, agreed politely I guess that I forgot I had a choice I let you push me past The breaking point I stood for nothing, so I fell for everything You held me down, but I got up Already brushing off the dust You hear my voice, you hear that sound</p>

Like thunder, I'm going to shake your ground
 You held me down, but I got up
 Get ready cause I've had enough
 I see it all, I see it now
 I got the eye of the tiger
 The fire, dancing through the fire
 Because I am a champion
 And you're going to hear me roar
 Louder, louder than a lion
 Because I am a champion
 And you're going to hear me roar, oh
 You're going to hear me roar
 Now I'm floating like a butterfly
 Stinging like a bee I earned my stripes
 I went from zero, to my own hero
 You held me down, but I got up
 Already brushing off the dust
 You hear my voice, your hear that sound
 Like thunder, I'm going to shake your ground
 You held me down, but I got up
 Get ready because I've had enough
 I see it all, I see it now
 I got the eye of the tiger
 The fire, dancing through the fire
 Because I am a champion
 And you're going to hear me roar
 Louder, louder than a lion
 Because I am a champion
 And you're going to hear me roar, oh
 You're going to hear me roar, oh
 You're going to hear me roar

 Roar, roar, roar, roar
 I got the eye of the tiger
 The fire, dancing through the fire
 Because I am a champion
 And you're going to hear me roar
 Louder, louder than a lion
 Because I am a champion
 And you're going to hear me roar, oh
 You're going to hear me roar, oh
 You're going to hear me roar

Conceptos

HABITUS:

El Habitus no es, propiamente “*un estado del alma*”, es un estado del *cuerpo* es un estado especial que adoptan las condiciones objetivas incorporadas y convertidas así en *disposiciones* duraderas, maneras diferentes de mantenerse y moverse, de hablar, de caminar, de

pensar y de sentir que se presentan con todas las apariencias de la naturaleza. (Bourdieu; 1970)

El Habitus hace posible la producción libre de todos los pensamientos, acciones, percepciones, expresiones, que están inscriptos en los límites inherentes a las condiciones particulares – histórica y socialmente situadas– de su producción: en todos los ámbitos, aun los aparentemente más “individuales” y “personales” como pueden ser los gustos y las preferencias estéticas. (Bourdieu; 1970, p.15).

VARIABLES: (DOMINANTE/ DOMINADO)

Personajes: (Mujer/ Hombre/ Animal) (Protagonista/ Antagonista)
Movimientos corporales: (Fuertes/ Suaves/ Rápidos/ Lentos), **Gestos faciales** (Amables/ Agresivos/ Fuertes/ Suaves).
Estética Objetos o Cosas:(Grandes/ Pequeños/ Pesados/ Livianos)
Estética o colores: (Oscuros/ Claros/ Coloridos/ Opacos/ Brillantes)

CAMPO:

Una estructura de relaciones objetivas que suponen un espacio, un momento y unos actores determinados, que a su vez estructuran y se posicionan en la misma controlando y posibilitando sus prácticas dentro de esta. En ese sentido, el concepto de campo son "*espacios de juego históricamente constituidos con sus instituciones específicas y sus leyes de funcionamiento propias*" (Bourdieu; P 127).

VARIABLES: (DOMINANTE/ DOMINADO)

TEMAS O NARRATIVA DEL JUEGO (VIDEO/LETRA): (Romance, Comedia, Venganza, Suspense).
ESPACIO ESCENARIOS: (Privado/ Público/ Abierto/ Cerrado/ Cálido/ Frio/ Seco/ Húmedo)
POSICIÓN O UBICACIÓN DE LOS PERSONAJES EN EL ESPACIO: (Adelante, Atrás/ Abajo/ Arriba: Pie, sentado/ Al lado/ Frente)
PERSONAJES QUE PROTAGONIZAN EL ESPACIO: (Mujer/Hombre/ Protagonista/ Antagonista)

**ANEXO E-3.
F.3. SINOPTICA**

SINOPTICA

Autor: Katty Perry

Título: Roar

DOCUMENTO: LETRA CANCIÓN

Enfoque	Metodología	Palabras clave
Violencia Simbólica Teoría de dominación Campo y Habitus	Exploratorio Descriptivo Explicativo	Dominante/ Dominado-Autoridad, Poder- Poseer, posesión, Deseo, Mío, tener- Cuidar- Privado/ público- Razón/ emoción- Cordura/ Locura- Apropiado/ inapropiado, saber/ enseñar, mostrar/ ocultar.

Recomendaciones

(Ver anexo letra canción)

Síntesis / Observaciones:

La canción narra la historia de una mujer que dice :

Solía morderme la lengua y aguantar la respiración, asustada de balancear el barco y causar un desastre, así me sentaba callada, educadamente, estaba de acuerdo, supongo que me olvidé de que podía elegir, dejé que me empujaras más allá de mi "línea de flotación". Me mantenía en pie por nada, así que todo me hacía caer. Me tirabas para abajo, pero yo me levanté (*crecí, subí*), habiéndome sacudido ya el polvo, oyes mi voz, oyes ese sonido, como un trueno, voy a hacer temblar el suelo (que pisas). Prepárate, porque ya he tenido suficiente, lo entiendo todo, ahora lo entiendo (*lo veo*). Tengo la mirada del tigre, el fuego, bailando a través del fuego, porque yo soy una campeona, y tú vas a oírme rugir, más alto, más alto que un león. Ahora, estoy flotando como una mariposa, punzante como una abeja, me gané mis rayas, partí desde cero, hasta (ser) mi propio héroe.

TABLAS INTEPRETATIVAS

VIDEO N. 1

CARÁCTERÍSTICAS PERSONAJES, OBJETOS Y ESPACIO.							
Figura P	Movimientos	Gestos	Objetos	Atuendo	Posición/Ubicación	Figura Esce	Espacio
1.	Suaves, Lentos.	Amables, Suaves.	Pequeños, Livianos.	Claro, opaco.	Frente, de pie.	1.	Público, Abierto, Cálido, seco.
2.	Suaves, Lentos.	Agresivos, Fuertes.	Pequeño. (Lentes sol) Grande (Sombrilla) Pequeño (Vaso)	Claro, colorido.	Frente, sentado.	2.	Público, Abierto, Cálido, seco.
3.	Fuertes, Rápidos.	Agresivos, Fuertes.	No tiene	Claro, Colorido oscuro.	Lado, Frente, de pie.	2.	Público, Abierto, Cálido, seco.
4.	Fuertes, Rápidos.	Agresivos, Fuertes.	Pequeños (Lentes)	Oscuros.	Frente, de pie.	3	Privado Cerrado, Frío, seco.
5.	Fuertes, Rápidos.	Agresivos, Fuertes.	Pequeños (Lentes) Grande (Edificio)	Oscuro y neutro.	Frente, de pie.	4	Público, Abierto, frío, seco.
6.	Lentos, Suaves.	Amables, Suaves.	Pequeños (Pulseras)(Papeles)	Claros y brillantes.	Frente, Al lado.	5.	Privado, Cerrado, Frío, Húmedo.
7.	Lentos, suaves.	Agresivo, Suave.	Pequeños (Cadena , toalla, anillo)	Neutros	Al lado, fondo esquina, sentado.	6.	Privado, cerrado, Cálido, húmedo.
8.	Lentos, rápidos.	Suaves, amables.	Pequeño (Toalla) (lentes)	Colorido	En medio, sentado.	6.	Privado, cerrado, Cálido, húmedo.
9.	Lentos, rápidos.	Suaves.	Pequeño (Toalla) Tattoos	Neutro	Frente, de pie.	6.	Privado, cerrado, Cálido, húmedo.
10.	Lentos, suaves.	Amables, neutro, racionales.	Pequeños (sombrero) (domino)	Claros.	Sentados, detrás.	7.	Público, abierto, frío., seco.
11.			Pequeños: Lentes,	Oscuros,	Frente, de pie, en	8.	Privado, cerrado, Frío, seco.

	Rápidos, fuertes.	Agresivos, fuertes.	pelotas tenis.	chaqueta rosada clara.	medio.		
12.	Rápidos y suaves.	Amables, suaves.	Pequeños: Pelotas tenis.	Oscuros.	Frente, al lado, de pie.	8.	Privado, cerrado, Frío, seco.
13.	Rápidos, fuertes.	Agresivos, fuertes.	Pequeños: Lentes, bolas de disco.	Claros y neutros.	Frente, en medio, apoyado en silla (pie)	9.	Público, Cerrado, Cálido, Seco.
14.	Lentos, suaves.	Amables, suaves.	Pequeños: (cachucha) Edificios (fondo)	Coloridos, claros pasteles.	Perfil, de pie, atrás.	11.	Público, Abierto, frío, seco.
15.	Rápidos, fuertes.	Fuertes.	Lentes: (pequeños) Edificio (pequeño fondo)	Oscuros, neutros.	Perfil, de pie, en frente.	11.	Público, Abierto, frío, seco.
16.	Rápidos, suaves.	Amables, suaves.	Pequeños (pelotas tenis)	Colorido vestido, oscuro zapatos.	Al lado, frente, de pie.	8.	Privado, cerrado, Frío, seco.
17.	Lentos, suaves.	Amables, suaves.	Pequeños (pulsera)	Claros, oscuro.	Atrás, sentada, frente.	12.	Público, abierto, cálido, seco.
18.	Lentos, suaves.	Amables, suaves.	Pequeños (espumas ejercicio)	Claros, pasteles, coloridos.	Sentadas, perfil.	13.	Público, abierto, cálido, seco.
19.	Rápidos, suaves.	Amables, fuertes.	Pequeños (lentes)	Oscuro, claro.	De lado, de pie.	13.	Público, abierto, cálido, seco.
20.	Suaves, Lentos.	Amables, suaves.	Pequeños (lentes, sombrero, bolas discos)	Claros, coloridos, pasteles.	Sentadas, atrás.	9.	Público, Cerrado, Cálido, Seco.
21.	Suaves, rápidos.	Amables, fuerte.	Pequeños (lentes, chaleco) Grandes (lanchas, puente)	Claros, neutros.	De pie, en medio, de frente.	14.	Público, abierto, frío, húmedo.
22.	Suaves, rápidos.	Agresivos, suaves y fuertes.	Pequeños (lentes claros) Pañoleta, carro rojo.	Coloridos, brillantes y claros.	De pie, al lado, frente.	15.	Público, cerrado, cálido, seco.
23.	Suaves, Lentos.	Amables, suaves.	Pequeños (sombrero, collares)	Coloridos, claros.	De pie, en medio, frente, abierto.	16.	Privado, cerrado, frío, seco.
24.	Lentos, fuertes.	Fuertes, amables.	Pequeño (Lentes)	Oscuros.	De bajo, recostado, en medio, frente.	16.	Privado, cerrado, frío, seco.
25.	Lentos, suaves.	Amables,	Pequeños (lentes)	Claros.	Frente, de pie.	17.	Público, cerrado, frío, seco.

		suaves.					
26.	Lentos, suaves.	Amables, fuerte.	Pequeños (collares y aretes)	Claros, coloridos.	Frente, sentada, de pie.	17.	Público, cerrado, frío, seco.
27.	Lentos, fuertes.	Amable, fuerte.	Pequeños (lentes y gorro piscina)	Neutros, oscuros.	En medio, de pie, frente.	18.	Privado, cerrado, húmedo.
28.	Estático	Pasivo	Pequeños (toalla en el cuello)	Neutros.	Atrás esquina, de pie.	18.	Privado, cerrado, húmedo.
29.	Lentos, fuertes.	Amables, fuertes.	Pequeños: lentes sol Grandes (caballos detrás)	Oscuros.	En medio, de pie, frente.	10.	Privado, Cerrado, Cálido, Seco.
30.	Lentos, fuertes.	Amables, fuertes.	Pequeños (Lentes)	Claro camisa, pantalón oscuro y brillante.	En medio, de pie.	19.	Privado, cerrado, cálido, seco.
31.	Suaves, fuertes, lentos.	Amables, fuertes.	Pequeños (cabello)	Claros, pasteles.	En medio, de lado.	19.	Privado, cerrado, cálido, seco.
32.	Fuertes, lentos.	Agresivos, fuertes.	Pequeños (lentes, papel higiénico)	Oscuros.	En medio, de frente, sentado.	20.	Privado, cerrado, frío seco.

RESULTADOS

PERSONAJES / ESCENARIOS

PROTAGONISTA (H) VIDEO N. 1

PROTAG		MOVIMIENTOS				GESTOS					OBJETOS				ATUENDOS					UBICACIÓN					ESPACIO														
Fig . P	Fig . E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C	O	B	N	C	o	E	S	F	M	A	D	P	v	P	u	A	C	F	k	S	H		
2	2		x		x		x	x				X	X			x				x			x	x	X	x			x	x					x	X			
4	3	x		x			x	x					X				x					x		x	X	x			x	x					x	x			
5	5	x		x			x	x				X	X			x		x				x		x	X			x	x					x		X			
8	6	x	x			x			x				X							x			x	x	x			x						x		X			
11	8	x		x			x	x					X			x	x					x		x	x			x						x	x		x		
13	9	x		x			x	x					X			x			x			x		x	x	x			x						x	x			
15	11	x		x				x					X		X		x		x			x		x	x	X			x	x					x		x		
19	13	x			x	x		x					X			x	x					x			x				x	x	x						x		
21	14	x			x	x		x				X	X	X	X	x			x			x		x	x	x			x	x							x		
24	16		x	x		x		x					X	X			x						x	x	x			x									x		
25	17		x		x	x				x			X	X		x						x		x	X	x			x								x		
27	18		x	x		x		x					X	X					x	x		x		x	x	x			x									x	
29	10		x	x		x		x				X	X	x	X		x					x		x	x	x			x								x	x	
30	19		x	x		x		x					X	X		x	x	x				x		x	x	x			x									x	x
32	20		x	x			x	x					X	X			x						x	x	x	x			x									x	

RESULTADOS

PERSONAJES (M), (H) VIDEO N.1

MUJERES		MOVIMIENTOS				GESTOS						OBJETOS				ATUENDOS						UBICACIÓN						ESPACIO								
Fig .P	Fig .E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C l	O s	B r	N	C o	E	S	F	M	A	D	P v	P u	A	C	F	k	S	H		
1	1		X		X	X			X				X		X						X	X		X			X	X			X	X				
6	5		X		X	X			X				X	X		X		X				X	X	X			X			X	X			X		
12	8	x			x	x			x				X	X			x					x	x	x	x		x			x	x			X		
14	11		x		x	x			x			X	X	X	x	x					x					x		x	x		x			x		
16	8	x			x	x			x			X		X						x		X	x				x			x	x			x		
17	12		x		x	x			x			x		X		x	x					x	x				x		x	x			x	x		
18	13		x		x	x			x	x	x		X	X		x				x			x				x	x			x	x				
20	9		x		x	x			x				X	X		x		x		x			x	x	x		x			x			x	x		
26	17		x		x	x			x				X	x		x		x		x		x	x	x	x	x		x			x	x			x	
31	19		x	x	x	x			x	x			x	X		x		X		x		x	x	x			x			x			x	x		
HOMBRES		MOVIMIENTOS				GESTOS						OBJETOS				ATUENDOS						UBICACIÓN						ESPACIO								
Fig .P	Fig .E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C l	O s	B r	N	C o	E	S	F	M	A	D	P v	P u	A	C	F	k	S	H		
3	2		X		X		X	X								X				X		X		X	X		X	X			X	X			X	X
7	6		X		X		X		X				X	X	x				X			X	X			X	X			X			X			X
9	6	X	X		X				X		X		X	X					X		X				X		X			X			X			X
10	7		X		X	X				X	X		X	X		X			X			X		X	X			X			X	X			X	
22	15		X		X		X	X	X			X	X	x	X	x		X		X		X	X	X	X	X	X			X			X	X		
23	16		X		X	X			X				X	X		X				X		X		X			X			X	X			X		
28	18		X							X	X		X	x					X			X					X	X			X	X			X	

PROTAGONISTA: 15

ESCENARIOS: 15, **MOVIMIENTOS:** RÁPIDOS: 8/15, LENTOS: 8/15, FUERTES: 10, SUAVES: 4/15
GESTOS: AMABLES: 8/15, AGRESIVOS: 6/15, FUERTES: 13/15.
OBJETOS: GRANDES: 5/15, PEQUEÑOS: 23/15, LIVIANOS: 9/15, PESADOS: 4/15.
ATUENDOS: CLAROS: 7/15, OSCUROS: 9/15, BRILLANTES: 1/15, NEUTROS: 5/15, COLORIDOS: 3/15, OPACOS: 0.
UBICACIÓN: DE PIE: 11/15, SENTADO: 4/15, FRENTE: 14/15, EN MEDIO: 15/15, ADELANTE: 10/15
ESPACIO: PRIVADOS: 7/15, PÚBLICOS: 8/15.

MUJERES: 10 /2: CHICA METRO

ESCENARIOS: 9
MOVIMIENTOS: RÁPIDOS: 2/10, LENTOS: 8/10, FUERTES: 1/10, SUAVES: 10/10
GESTOS: AMABLES: 10/10, AGRESIVOS: 0, FUERTES: 2/10, PASIVOS: 1/10, NEUTROS: 1/10
OBJETOS: GRANDES: 3, PEQUEÑOS: 13, LIVIANOS: 15.
ATUENDOS: CLAROS: 8/10, OSCUROS: 2/10, BRILLANTES: 4/10, NEUTRO: 0, COLORIDO: 6/10, OPACO: 1/10
UBICACIÓN: EN PIE: 7/10, SENTADOS: 4/10, FRENTE 8/10, MEDIO: 7/10, ADELANTE: 4/10, DETRÁS: 3/10
ESPACIO: PRIVADO: 4/9, PÚBLICO: 6/9, ABIERTO: 4/9, CERRADO: 6/9, FRÍO: 5/9, K CÁLIDO: 5/9, SECO: 9, HÚMEDO: 1/9

HOMBRES: 7

ESCENARIOS: 6

MOVIMIENTOS: RÁPIDOS: 1/7, LENTOS: 7/7, FUERTES: 0/7
GESTOS: AMABLES: 2/7, AGRESIVOS: 3/7, FUERTES: 2/7, SUAVES: 4/7, PASIVOS: 2/7, NEUTROS: 3/7.
OBJETOS: GRANDES: 1/7, PEQUEÑOS: 6/7, LIVIANOS: 6/7, PESADOS: 2/7.
ATUENDOS: CLAROS: 4/7, OSCUROS: 0/7, BRILLANTES: 1/7, NEUTROS: 4/7, COLORIDOS: 3/7, OPACOS: 1/7.
UBICACIÓN: DE PIE: 5/6, SENTADO: 2/6, FRENTE: 5/6, MEDIO: 2/6, ADELANTE: 5/6, DETRÁS: 4/6.
ESPACIO: PRIVADO: 5/6, PÚBLICO: 2/6, ABIERTO: 1/6, CERRADO: 6/6, FRÍO: 3/6, K CÁLIDO: 4/6, SECO: 4/6, HÚMEDO: 1/6.

DESCRIPCIÓN INTERPRETACIÓN LETRA/ VIDEO N.1

LETRA: Gangnam Style /Idioma original: coreano/ Traducción: Español 50 (versos)					
(M)	(R)	Observaciones	(H)	(R)	Observaciones
Una chica que es cálida y humana durante el día	(1)	(cálida y humana = día)	Papi tiene el estilo Gangnam Estilo Gangnam	(8) (5)	Hombre poseedor de estilo. (Poseedor/poseído)
Una chica con clase que sabe cómo disfrutar la libertad de una taza de café	(1)	(Clase= Taza de café= Lugar hogar)	Soy un chico, Un chico que es cálido como tú durante el día	(2) (1)	Cálido= día Claro/ oscuro Público/ privado
Una chica cuyo corazón se hace más caliente cuando llega la noche	(1)	(Más caliente = Noche) (cambio emocional)	Un chico que se toma su café aun estando caliente.	(1)	Toma su café estando caliente (caliente/ frio) (Fuerte/ débil)
Una chica con esa cierta peculiaridad	(1)	particular	Un chico cuyo corazón explota cuando llega la noche , Ese tipo de chico	(1)	Corazón explota (cambio físico) Día/ noche Público/ Privado
Una chica que luce tranquila pero juega cuando juega	(1)	(Luce tranquila, pero juega (Razón/ Emoción)	Hermosa, adorable Sí tú, hey, si tú hey, hey, Ahora vayamos hasta el final ¡Eh! chica sexy. ¡Eh! chica sexy, oh oh oh	(4) (4) (2) (3) (3)	(Reafirma a la mujer, ósea tiene la autoridad para buscarla y decirle que vaya hacia él)
Una chica que se suelta el cabello en el momento propicio	(1)	Cabello: Ocultar/ Mostrar.	Soy un chico, Un chico que parece tranquilo pero juega cuando juega	(1)	Tranquilo/ Juego Razón/ emoción Privado/ Público
Una chica que se cubre pero es más sexy que una que se lo quita todo	(1)	(Cubierto/ Descubierto) (Sexy/ no sexy)	Un chico que se vuelve completamente loco cuando es propicio hacerlo	(1)	Loco, propicio Razón/ emoción Privado/ Público Noche/ Día
Una chica sensata como ella	(1)	Razón.	Un chico que tiene ideas hinchadas en lugar de músculos	(1)	Ideas / fuerza Razón/ emoción
			Ese tipo de chico, Por encima de los que corren , están los que vuelan Soy un tipo que puede enseñarte una cosa o dos	(2) (2)	Encima / debajo Volar/ correr

			Sabes a lo que me refiero	(1)	Enseñarte (autoridad o poder de enseñar algo)
--	--	--	---------------------------	-----	---

VIDEO 2.

CARÁCTERÍSTICAS PERSONAJES, OBJETOS Y ESPACIO.							
Figura P	Movimientos	Gestos	Objetos	Atuendo	Posición/Ubicación	Figura Esce	Espacio
1.	Suaves, lentos.	Amables, fuertes.	Pesados (Guitarra, edificios) Pequeños (Collar)	Oscuro	Frente, en medio, varios planos, de pie.	1.	Público, Abierto, frío, seco.
2.	Rápido, suaves.	Amables, suaves.	Pequeños (Bola boliche)	Oscuro, opaco.	Frente, atrás, en medio, agachado.	2.	Privado, Cerrado, Frio, seco.
3.	Lentos, fuertes.	Amables, fuertes.	Pequeños (Gorra, collares)	Oscuros.	Al lado, detrás, de pie.	4.	Privado, Cerrado, Cálido, Seco.
4.	Lentos, suaves.	Amables, suaves, fuertes.	Pequeños (collar, bola boliche)	Oscuros, neutros	En medio, de pie, adelante.	5.	Privado, cerrado, frío, seco.
5.	Lentos, suaves.	Amables, suaves.		Claro.	De pie, de lado.	4.	Privado, cerrado, cálido seco.
6.	Lentos, suaves, rápidos.	Fuertes, suaves.	Pequeños (Bola amarilla, cara feliz)	Claro, rosado.	Frente, de pie.	4.	Privado, cerrado, cálido seco.
7.	Suaves, rápidos.	Amables, fuertes.	Gafas, gorras.	Oscuro, neutros.	Perfil, frente, sentado.	5.	Privado, cerrado, frío.
8.	Lentos, fuertes.	Amables, fuertes y agresivos.	Gafas oscuras, aretes brillantes, collar plateado.	Oscuros.	De frente, en medio, de pie.	6.	Privado, cerrado, frío.

RESULTADOS

PROTAGONISTA		MOVIMIENTOS				GESTOS						OBJETOS				ATUENDOS					UBICACIÓN					ESPACIO								
Fig. P	Fig. E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C l	O s	B r	N	C o	E	S	F	M	A	D	P v	P u	A	C	F	k	S	H
1	1		X		x	x	X	x	X			x	x	x	X		x					x	x	x	x			x	x		x	x		
4	5	X	X	X	X	X	X		X			x	x	x	x		X					X	X	X	X		X			X	X		X	
M		MOVIMIENTOS				GESTOS						OBJETOS				ATUENDOS					UBICACIÓN					ESPACIO								
Fig. P	Fig. E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C l	O s	B r	N	C o	E	S	F	M	A	D	P v	P u	A	C	F	k	S	H
2	2	X			X	X		X				X	X		X					X	X		X	X	X		X			X	X		X	
5	4		X		X	X			X						X						X		X	X	X		X			X		X	X	
6	4		X	X	X			X	X			X	X	X				X			X		X	X	X		X			X		X	X	

HOMBRES		MOVIMIENTOS				GESTOS						OBJETOS				ATUENDOS					UBICACIÓN					ESPACIO								
Fig. P	Fig. E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C l	O s	B r	N	C o	E	S	F	M	A	D	P v	P u	A	C	F	k	S	H
3	4		X	X		X		X				x	x	X		X					X				X	X			X	X		X		
7	5	X			X	X		X				X	x		X							X	X		X	X			X	X		X		
8	6		X	X		X	X	X				x			X						X		X	X	X		X			X		X		

Protagonista: 2

Escenario: 2

Movimientos: RÁPIDOS: 1/2, LENTOS: 2/2, FUERTES: 2/2, SUAVES: 2/2. GESTOS: AMABLES: 2/2, AGRESIVOS: 2/2, SUAVES: 2/2

Objetos: GRANDES: 3/3, PEQUEÑOS: 2/3, LIVIANOS: 2/3, PESADOS 2/3. ATUENDOS: CLAROS: 0/2, OSCUROS: 2/2, BRILLANTES: 0

Ubicación: De pie: 2/2, sentado: 0, frente: 2/2, Medio: 2/2, Adelante: 2/2, detrás: 0

Espacio: PRIVADO: 1/2, PÚBLICO: 1/2, ABIERTO: 1/2, CERRADO: 1/2, FRÍO: 2/2, K CÁLIDO: 0, SECO: 2/2, HÚMEDO: 0

Mujeres: 3

Escenario: 2

Movimientos: RÁPIDOS: 1/3, LENTOS: 2/3 FUERTES: 1/3, SUAVES: 3/3. GESTOS: AMABLES: 2/3, AGRESIVOS: 0/3, SUAVES: 2/3

Objetos: GRANDES: 0, PEQUEÑOS: 2/3, LIVIANOS: 0, PESADOS 2/3. ATUENDOS: CLAROS: 2/3, OSCUROS: 1/3, COLORIDOS: 1/3

OPACOS: 1/3

Ubicación: De pie: 3/3, sentado: 0, frente: 3/3, Medio: 3/3 Adelante: 3/3, detrás: 0

Espacio: PRIVADO: 3/3, PÚBLICO: 0, ABIERTO: 0 CERRADO: 3/3, FRÍO: 1/3, K CÁLIDO: 3/3, SECO: 3/3, HÚMEDO: 0

Hombres: 3

Escenario: 3

Movimientos: RÁPIDOS: 1/3, LENTOS: 2/3 FUERTES: 2/3, SUAVES: 1/3. GESTOS: AMABLES: 3/3, AGRESIVOS: 1/3, SUAVES: 0

Objetos: GRANDES: 0, PEQUEÑOS: 3/3, LIVIANOS: 2/3, PESADOS 1/3. ATUENDOS: CLAROS: 0, OSCUROS: 3/3, COLORIDOS: 0,

OPACOS: 0

Ubicación: De pie: 2/3, sentado: 1/3, frente: 2/3, Medio: 1/3 Adelante: 2/3, detrás: 2/3

Espacio: PRIVADO: 3/3, PÚBLICO: 0, ABIERTO: 0 CERRADO: 2/3, FRÍO: 3/3, K CÁLIDO: 0, SECO: 3/3, HÚMEDO: 0

DESCRIPCIÓN INTERPRETACIÓN LETRA/ VIDEO N.2

LETRA: Baby /Idioma original: Inglés/ Traducción: Español 64 (versos)		
(H)	(R)	Observaciones
Sabes que me quieres, sé que te importo, solo pega un grito cuando sea Y yo estaré allí.	(1) (1) (1) (1)	Se refiere a la chica: (A la chica le importa y lo quiere) El estará allí si ella lo llama.
Tú eres mi amor, eres mi corazón, y nunca, nunca jamás estaremos separados		Ella es SU amor, su corazón (Poseedor/ poseído) Nuca separados (Unión, relación, lazo)
¿Somos pareja? Chica, deja de jugar a que solo somos amigos. ¿Qué estás diciendo? Me miraste a los ojos y dijiste que había otra persona. Mi primer amor me rompió el corazón por primera vez,		Le dice a la chica que deje de jugar. Amor rompió su corazón por primera vez. (Amor puede herir)
Y yo decía: nena, nena, nena, oh (<i>lamentándose</i>) Nena, nena, nena, oh, Diciendo: nena, nena, nena, no. Diciendo: nena, nena, nena, oh. Pensé que siempre serías mía, mía. Por ti, habría hecho cualquier cosa,	(18) (4) (1)	Nena = bebe Serías mía= Poseedor/ Poseído Hacer cualquier cosa= La idea de conquista (Conquistador = conquistado)
Y simplemente, no puedo creer que no estemos juntos, y quiero tomármelo con calma, pero te estoy perdiendo. Te compraré cualquier cosa, te compraré cualquier anillo. Y estoy roto en pedazos, nena, arréglame, y sacúdeme hasta despertarme de este mal sueño. Me estoy hundiendo, hundiendo, hundiendo, y simplemente, no puedo creer que mi primer amor no esté por aquí.		Crear= creencias, ideas = (Estar juntos) Calma, perdiendo = (Razón/ Emoción) (Tener / perder) Te compraré (Autoridad o poder de dar algo, de donar algo : Cosa o anillo) Está roto en pedazos y le dice a la chica que lo Arregle y saque de un mal sueño. Lo hunde no tener su primer amor

<p>Cuando tenía 13 años, tuve mi primer amor. No había nadie que se comparase a mi nena. Y nadie se interpuso entre nosotros que pudiera superarla. Me tenía loco, oh, estaba deslumbrado, me despertaba todos los días, no necesitaba un Starbucks (<i>franquicia de cafeterías</i>)</p>		<p>(Amor = Locura, Razón/ Emoción) No había nadie que se comparase a mi nena (Superior / inferior)</p>
<p>Ella hacia palpar mi corazón, me saltaba un latido cuando la veía en la calle, y en la escuela, en el patio de juegos. Pero de verdad que quiero verla un fin de semana, sabe que me tiene aturdido porque es tan asombrosa, y ahora, mi corazón está rompiéndose, pero yo sigo diciendo...</p>		<p>Chica = Amor, corazón. Querer= (desear) Lo tiene aturdido porque esta asombrosa (tener/ asombro) Corazón roto sin esa chica</p>
<p>Estoy acabado -sí, sí- Ahora, estoy acabado -sí, sí</p>	<p>(4)</p>	<p>Acabado.</p>

VIDEO N. 3

RESULTADOS

CARÁCTERÍSTICAS PERSONAJES, OBJETOS Y ESPACIO.							
Figura P	Movimientos	Gestos	Objetos	Atuendo	Posición/Ubicación	Figura Esce	Espacio
1.	Suaves, lentos	Amables, suaves.	Livianos y suaves (Gato, accesorios)	Oscuro.	Sentada, frente, en medio.	2.	Privado, cerrado, Frío, seco.
2.	Suaves, lentos.	Amables, fuertes, suaves.	Pesados (Carro azul)	Oscuro, neutro.	De pie, frente, en medio.	1.	Privado, abierto, frío, seco.
3.	Suaves, lentos.	Amables, fuertes, seductores.	Livianos (Vestido)	Oscuro.	De pie, frente, en medio.	3.	Privado, cerrado, seco, frío.
4.	Suaves, rápidos.	Amables, fuertes, serios.	Livianos (Copa)	Oscuro.	Sentado, de frente.	4.	Privado, cerrado, seco, frío.
5.	Suaves, lentos.	Amables, suaves, alegres.	Livianos (copa)	Claro, brillante. (perlas)	Sentado, de frente.	4.	Privado, cerrado, seco, frío.
6.	Suaves, lentos.	Amables, suaves.	Reloj (atrás, lámparas)	Claro, brillante.	De pie, sentada, en medio. Agachada.	5.	Privado, cerrado, seco, cálido/ frío.
7.	Suaves, lentos.	Amables, suaves. M Serios (h)	Livianos.	Colorido oscuro (M) Oscuro (H)	De pie, en medio, al lado.(M) Sentado , lado.(H)	6.	Privado, cerrado, cálido, seco.
8.	Suaves, lentos.	Amables, suaves.	Reloj (atrás, lámparas)	Claro, neutro, oscuro (H) Claro, neutro, brillante.(M)	De pie, en medio.	5.	Privado, cerrado, seco, cálido/ frío.
9.	Suaves, lentos.	Amables, suaves.	Bicicletas, muebles, Lámparas	Colorido (M) Oscuro (H)	Sentado, bicicleta, mujer adelante, hombre detrás.	6.	Privado, cerrado, seco, cálido.
10.	Lentos, suaves.	Amables, suaves (M) Serios, Amables (H)	Perros negros (H)	Oscuros (Pareja)	De frente, de pie.	7.	Privado, Abierto, seco, frío.
11.	Lentos, suaves.	Amables (M) Serios (H)	Caballos blancos Mujer lentes blancos Hombre chaleco negro	Claros (M) Oscuros (H)	Frente, sentados, en medio. Mujer adelante, hombre detrás.	8.	Privado, Abierto, Seco, frío.
12.	Lentos, suaves.	Amables, suaves.		Claros (M) Oscuros (H)	Frente, en medio, hombre detrás de la mujer.	9.	Privado, Abierto, seco,

							frio.
13.	Lentos, suaves.	Amables, suaves.	Pintura (liviana)	Claros	En medio, de perfil, de pie.	10.	Privado, cerrado, frío, seco.
14.	Lentos, suaves.	Amables, suave (M) Serio (H)	Árbol, caballo detrás, pájaros blancos volando.	Claros y pasteles (M) Oscuros (H)	En medio, de perfil, de pie.	11.	Privado, Abierto, Cerrado, cálido.
15.	Lentos, suaves.	Amables, suave.	Lentes marco rosa, pequeños, dulces pasteles.	Claros y pasteles.	Recostada, en medio.	13.	Privado, Abierto, Cálido.
16.	Lentos, suaves.	Indiferente.	Celular, sombrero, champagne.	Oscuros y neutros.	Sentado, en medio.	13.	Privado, Abierto, Cálido.
17.	Fuertes, rápidos, lentos.	Agresivos, descontrolados (M) Tranquilo (H)	Collar (M) Florero (M)	Coloridos (M) Oscuros (H)	En medio, de pie. Mujer frente al hombre.	6.	Privado, cerrado, cálido, seco.
18.	Fuertes, lentos. (M) Estático (H)	Suaves y fuertes (M) Serio (H)	Celular (M)	Coloridos (M) Oscuros (H)	Mujer en medio, frente al hombre.	13.	Privado, abierto, frío, húmedo.
19.	Suaves, rápidos, lentos.	Débiles, agresivos.	Pulseras doradas y anillos.	Oscuros, neutros. Ropa animal print.	Mujer sentada en el suelo.	14.	Privado, cerrado, frío, seco.
20.	Rápidos, fuertes.	Débil, agresivo.	Liviano (Ropa) Fuego.	Claros.	De pie, arriba, balcón.	15.	Privado, cerrado, frío, seco.
21.	Rápidos, fuertes.	Posesiva, agresiva.	Manzana, Joyas.	Oscuros.	De pie, frente, medio.	16.	Privado, cerrado, frío, seco.
22.	Rápidos, fuertes.	Agresiva, posesiva, vengativa.	Tijeras, camisa, Cama H oscura.	Claros.	De pie, frente, medio.	17.	Privado, cerrado, frío.
23.	Rápidos, fuertes.	Agresiva, sensible, demente.	Palo golf, carro (H).	Claros.	De pie, frente, medio y (agachada)	1.	Privado, abierto, frío, seco.
24.	Estáticos, rápidos.	Sorpresa, asustado.	Carro azul opaco.	Oscuros	De pie, atrás. Acostado bajo la P.	1.	Privado, abierto, frío, seco.
25.	Lentos, fuertes.	Agresivos.	Cuchillo, pastel.	Oscuros	Sentada, en medio, frente.	2.	Privado, cerrado, Frío, seco.
26.	Rápidos, fuertes	Agresivos, descontarlos.	Hacha, árbol, caballo.	Oscuros	De pie, en medio, frente.	11.	Privado, abierto, frío, seco.
27.	Lentos, suaves.	Serios.	Carro rojo.	Oscuros	De pie, en medio.	1.	Privado,

							abierto, frío, seco.
28.	Lentos (H), fuertes (M)	Agresivos y burlones (M) Pasivos (H)	Alfombra, mesa, diario fotos gatos.	Oscuros (P)	De pie, adelante (M), atrás (H).	17.	Privado, cerrado, Frío, seco.

RESULTADOS

P (M)		MOVIMIENTOS				GESTOS					OBJETOS				ATUENDOS					UBICACIÓN					ESPACIO										
Fig . P	Fig . E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C	O	B	N	C	o	E	S	F	M	A	D	P	P	A	C	F	k	S	H
1	2		x		x	x			x				x	x									x	x	x	x		x			x	x		X	
3	3		x		x	x		x	x					x		x						x		x	x	x		x			x	x		X	
5	4		x		x									x		x							x	x	x	x		x			x	x		X	
6	5		x		x	x			x					x		x		X					x	x	x	x		x			x	x		X	
7	6		x		x	x			x					x			x				x		x	x	x		x			x		X	X		
13	10		x		x	x			X					x		X						x		x	x	x		x			x	x		X	
15	13		x		x	x			x				x	x		x							x	x	x	x		x		x	x			X	
18	13		x	x				x	x				x			x					x		x	x	x		x		x		x				X
19	14	x	x		x		x		x				x			x		x				x		x	x	x		x			x	x		X	
20	15	x		x			x		x					x		x						x		x	x	x		x		x	x			x	
21	16	x		x			x		x				x	x		x	x					x		x	x	x		x			x	x		X	
22	17	x		x			x	x	x				x		x							x		x	x	X		x			x	x		x	
23	1	x		x			x	x	x				X		x							x	x	x	x	x		x		x		x		X	
25	2		x	x			x	x					x		x								x	x	x	x		x			x	x		X	
26	11	x		x			x	x					x		x							x		x	x	x		x		x		x		x	

PAREJA		MOVIMIENTOS				GESTOS					OBJETOS				ATUENDOS					UBICACIÓN					ESPACIO										
Fig .P	Fig .E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C l	O s	B r	N	C o	E	S	F	M	A	D	P v	P u	A	C	F	k	S	H	
8	5		X		X	X			X			X			X	X	X	X			X			X	X		X			X	X	X	X		
9	6		X		X	X			X			x			X				X			X	X	X	X		X			X			X		
10	7		X		X	X			X		X					X					X		X	X	X		X		X		X		X		
11	8		X		X								X			x	x	x	x			x		x	x		x		x		x		X		
12	9		x		x	x			x							x	x					x			x	m	h	x		x		x		X	
14	11		x		x	z			x		h					m	h					x		x	x	x		x		x		x		X	
17	6	x	x	x			m	m			H						h			m		x			x	h	h	x			x		x	x	

HOMBRE		MOVIMIENTOS				GESTOS					OBJETOS				ATUENDOS					UBICACIÓN					ESPACIO										
Fig .P	Fig .E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C l	O s	B r	N	C o	E	S	F	M	A	D	P v	P u	A	C	F	k	S	H	
2	1		X		X	X		X	X			X			X						X		X	X	X		X		X		X		X		
4	4	X			X	X		X			X			X			X				X	X	X	X	X		X		X		X		X		
16	13		X		X						X		X		X			X				X	X	X			X		X		X		X		
24	1	X			X					X	X	X	X			X					X		X	X		X		X		X		X		X	
27	1		X		X	X		X				X			X						X		X	X	X		X		X		X		X		
29	20		X		X	X			X				X			X						X	X	X	X		X			X	X		X		

Protagonista: 15

Escenario: 13

Movimientos: RÁPIDOS: 6/15, LENTOS: 10/15, FUERTES: 7/15, SUAVES: 8/15. GESTOS: AMABLES: 6/15, AGRESIVOS: 7/15, SUAVES: 12/15

Objetos: GRANDES: 0, PEQUEÑOS: 9, LIVIANOS: 9, PESADOS 4. ATUENDOS: CLAROS: 8/15, OSCUROS: 5/15, BRILLANTES: 3
COLORIDOS: 2

Ubicación: De pie: 11/15, sentado: 6/15, frente: 15/15, Medio: 15/15, Adelante: 15/15, detrás: 0

Espacio: PRIVADO: 15/15, PÚBLICO: 0, ABIERTO: 5/15 CERRADO: 12/15 FRÍO: 12/15 K CÁLIDO: 1/15, SECO: 14/15, HÚMEDO:1

Pareja: 8

Escenario: 8

Movimientos: RÁPIDOS: 1/8 LENTOS: 8/8 FUERTES: 2/8, SUAVES: 6/8. GESTOS: AMABLES: 5/8, AGRESIVOS: 2/8, FUERTES: 2/8, SUAVES: 5/8

Objetos: GRANDES: 2, PEQUEÑOS: 1, LIVIANOS: 0, PESADOS 2. ATUENDOS: CLAROS: 4/8, OSCUROS: 8/8, COLORIDOS: 2/8
OPACOS: 0

Ubicación: De pie: 7/8, sentado: 2/8, frente: 5/8, Medio: 8/8 Adelante: 8/8, detrás: 3/8

Espacio: PRIVADO: 8/8, PÚBLICO: 0, ABIERTO: 4/8, CERRADO: 4/8, FRÍO: 5/8, K CÁLIDO: 3/8, SECO: 8/8, HÚMEDO: 0

Hombres: 6

Escenario: 4

Movimientos: RÁPIDOS: 2/6, LENTOS: 4/6 FUERTES: 3/6, SUAVES: 6/6. GESTOS: AMABLES: 4/6, AGRESIVOS: 0/, SUAVES: 2/6

Objetos: GRANDES: 3, PEQUEÑOS: 3, LIVIANOS: 1, PESADOS 3. ATUENDOS: CLAROS: 0, OSCUROS: 6/6, NEUTROS: 1/6,
COLORIDOS: 0, OPACOS: 0

Ubicación: De pie: 4/6, sentado: 3/6, frente: 6/6, Medio: 6/6, Adelante: 4/6, detrás: 1/6

Espacio: PRIVADO: 6/4, PÚBLICO: 0, ABIERTO: 5/4 CERRADO: 1/4, FRÍO: 3/3, K CÁLIDO:0, SECO: 4/4, HÚMEDO:0

DESCRIPCIÓN INTERPRETACIÓN LETRA/ VIDEO N.3

LETRA: Blank Space/Idioma original: Inglés/ Traducción: Español 57 (versos)		
(M)	(R)	Observaciones
Encantada de conocerte, ¿dónde has estado? Podría mostrarte cosas increíbles Magia, locura, el cielo, el pecado		Encantada = (Hechizada) , Dónde has estado = (Buscando o esperándolo) Ella tiene la autoridad o poder de mostrarle cosas increíbles. Magia, locura, cielo, pecado. Atribuciones a la mujer (Emociones, magia, pecado)
Te vi ahí y pensé Dios mío, mira esa cara Te ves como mi siguiente error El amor es un juego, ¿quieres jugar?		Se fijó en la cara del hombre. Ella comete errores con los hombres y él es el siguiente. (Mujer= Fracaso/ Hombre= Éxito) o el que la hace error. AMOR= JUEGO (Razón/ Emoción)
Dinero nuevo, traje y corbata Te puedo leer como a una revista No es divertido, los rumores vuelan Y sé que has escuchado de mi Así que, hey, seamos amigos		(COSAS ATRIBUIDAS AL HOMRE) Ella tiene el poder de descubrir o saber todo sobre el hombre. Ella tiene el saber y propone una amistad
Estoy muriendo por ver como esto termina Agarra tu pasaporte y mi mano Puedo hacer a los chicos malos buenos por un fin de semana		Estoy muriendo (emoción / razón) (comienzo/ final) Ella tiene el poder de volver a los hombres malos en buenos.
Así que esto será por siempre o arderá en llamas Puedes decirme cuando se ha acabado, si la altura valió la pena para el dolor Tengo una larga lista de ex-amantes, ellos te dirán que estoy loca Porque sabes que amo a los jugadores, y tú amas el juego		Tiempo (Corto/ largo) (duradero = siempre) sino lo es = Llamas Acabar = dolor Ella loca (Emoción) Ex = (Razón) Ama a los jugadores (el poder) Hombre ama jugar.

<p>Porque somos jóvenes y somos imprudentes, llevaremos esto demasiado lejos Te dejará sin aliento, o con una cicatriz desagradable Pero tengo un espacio en blanco, cariño, y escribiré tu nombre</p> <p>Labios de cereza, cielos de cristal Besos robados, bonitas mentiras Tu eres el rey, cariño, yo soy tu reina Averigua lo que quieres, seré esa chica por un mes Espera, lo peor está a punto de llegar, oh no</p>		<p>Juventud= Imprudencia Puede hacerle bien o hacerle mal.</p> <p>Labios de cereza (relación natural= fruta) Cielos de cristal (Quebrar/ quebrado) Besos, bonitas mentiras (Emoción) Hombre = Rey y ella es su reina. Ella será lo que él quiera que ella sea, y después será lo peor.</p>
<p>Gritos, llantos, tormentas perfectas Puedo hacer que todo se de vuelta Un jardín de rosas lleno de espinas Te mantengo cuestionándote como "Dios mío, ¿quién es ella?" Me emborracho de celos Pero tú volverás cada vez que te vayas Porque, cariño, soy una pesadilla vestida como un sueño</p>		<p>Emociones= Mujer Celos : Mujer Ella es una pesadilla: Emoción, vestida de un sueño= vestida de razón.</p>
<p>Los chicos sólo quieren amor si es una tortura No digas que no, digas que no te lo advertí</p>		<p>Hombres solo quieren amor si es tortura (Juego fuerte) Ella lo advirtió</p>

VIDEO N. 4

CARÁCTERÍSTICAS PERSONAJES, OBJETOS Y ESPACIO.							
Figura P	Movimientos	Gestos	Objetos	Atuendo	Posición/Ubicación	Figura Esce	Espacio
1.	Lentos, suaves.	Fuertes, poderosos.	Accesorios dorados (Collares, pulseras, zapatos, vestido), peluca blanca con símbolos azules.	Claro, brillante.	En medio, recostada, frente.	1.	Público, abierto, cálido, húmedo.
2.	Lentos, suaves.	Suaves.	Cabeza gato grandes blancas, sandalias tacón dorado, uñas pintadas, vestidos ajustados dorados, pulseras doradas.	Dorado, brillante, rosa.	A los lados, frente, de pie, sentadas.	1, 2, 5.	1. Público, abierto, cálido, húmedo 2. Privado, abierto, cálido, seco. 5. Privado, cerrado, frío, seco.
3.	Lentos, suaves.	Fuertes, serios.	Accesorio en la cabeza (jaula) dorada, lanzas doradas, trusa dorada.	Ropa dorada, azules oscuros.	A los lados, de pie.	1, 2.	1. Público, abierto, cálido, húmedo 2. Privado, abierto, cálido, seco.
4.	Lentos, suaves.	Fuertes, deseo, agrado, rabia.	Accesorio colorido cabeza, en forma de corazón con serpiente dorada. Cabello negro con trenzas apliques dorados.	Transparente, tonos rosas, fucsias, azules, vibrantes, negro y amarillo. (coloridos y brillante)	En medio, sentada, de frente.	2.	Privado, abierto, cálido, seco.
5.	Lentos, suaves.	Fuertes, misteriosos.	Accesorios dorados y negros, tienen muchas joyas. (Diamante)	Dorados, negros.	De pie, frente P.	2.	Privado, abierto, cálido, seco.
6.	Lentos, fuertes.	Fuerte, poderoso.	Estatua faraón ojos brillantes.	Dorado. (Brillante)	Sentado Frente, grande.	2.	Privado, abierto, cálido, seco.
7.	Lentos, suaves.	Fuerte, poderoso.	Estatuas egipcias grandes masculinas (Gato, águila) tacones dorados y serpiente enredada dorada.	Grises, dorados (Brillantes)	Frente, medio, alzada por las estatuas.	4.	Privado, cerrado, frío, seco.

8.	Lentos, suaves.	Alegre (burlón).	Accesorios y joyas doradas, capa morada, lleva pasteles rosados.	Dorados, brillantes y oscuros.	Frente, de pie.	2.	2. Privado, abierto, cálido, seco.
9.	Lentos, suaves.	Fuerte, poderoso, seria.	Accesorios dorados, cuello, vestido, cabello morado.	Dorados y brillantes.	Frente, en medio, de pie.	6.	Privado, cerrado, frío, seco.
10.	Lentos y fuertes	Serio, poderoso.	Accesorios dorados, oscuros, gafas con detalles dorados, dientes de oro, aretes y tocado cabeza dorado, rojo, azul.	Oscuros y brillantes	Frente, de pie, medio.	6.	Privado, cerrado, frío, seco.
11.	Lentos y fuertes	Amable.	Accesorios dorados, coloridos, rojos, azules. Lleva un candado.	Coloridos y brillantes.	Frente, de pie, medio.	2.	2. Privado, abierto, cálido, seco.
12.	Lentos, suaves.	Amable.	Accesorios dorados, cabeza de cocodrilo. (Luego se convierte en cartera)	Dorados y oscuros.	Frente, de pie, medio	2.	Privado, abierto, cálido, seco.
13.	Lentos, suaves	Amable, tierno.	Perro pequeño de color amarillo, peludo y suave. Collar cuello dorado.	Dorado	Frente, medio.	2.	Privado, abierto, cálido, seco.
14.	Lentos, fuertes.	Serio.	Detalles y accesorios dorados y negros. Faraón chivera en quijada. Lleva una pirámide gigante con punta fucsia.	Oscuros y dorados	Frente, de pie, medio.	2	Privado, abierto, cálido, seco.
15.	Lentos, fuertes.	Poderosa, fuerte, imponente.	Cabello dorado, plumas doradas, vestido de dos piezas.	Coloridos y dorados, brillantes.	Frente, encima, medio.	7. 8	Público, abierto, cálido, seco.
16.	Lento, suave.	Pasivo.	Cabeza de faraón anterior, cuerpo perro.	Oscuros y dorados.	Frente, agachado.	2.	Privado, abierto, cálido, seco.

RESULTADO

PROTAGONISTA MUJER		MOVIMIENTOS				GESTOS					OBJETOS				ATUENDOS					UBICACIÓN					ESPACIO										
Fig. P	Fig. E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C l	O s	B r	N	C	o	E	S	F	M	A	D	P v	P u	A	C	F	k	S	H
1	1		X	X			X	X				X	X			X		X				X	X	X	X	X		X		X			X		X
4	2		X	X		X	X	X				X						X		X			X	X	X	X		X		X			X	X	
7	4		X		X		X	X				X				X	X					X		X	X	X		X			X	X		X	
9	6		X		X		X	X								X	X					X		X	X		X			X	X		X		X
15	7.8		X	X			X	X				X				X	X		X			X		X	X	X		X	X			X	X		X

HOMBRE		MOVIMIENTOS				GESTOS					OBJETOS				ATUENDOS					UBICACIÓN					ESPACIO											
Fig. P	Fig. E	R	L	F	S	A m	A g	F	S	P	N	G	P	L	P	C l	O s	B r	N	C	o	E	S	F	M	A	D	P v	P u	A	C	F	k	S	H	
3	1,2		X		X		X	X				X	X			X	X					X		X	X		X		X			X	X		X	
5	2		X		X			X					X		X			X		X		X		X	X		X		X			X	X		X	
6	2		X	X			X	X				X		X		X	X					X	X	X	X	X		X		X			X	X		X
8	2		X		X	X		X				X		X			X		X			X		X	X		X		X			X	X		X	
10	6		X	X			X	X				X	X	X		X	X					X		X	X	X		X			X	X		X		X
11	2		X	X		X		X				X	X	X	X	X		X		X		X		X	X		X		X			X	X		X	
12	2		X	X		X			X			X		X		X	X					X		X			X		X			X	X		X	
14	2		X	X				X				X	X	X		X	X					X		X	X		X		X			X	X		X	
16	2		X		X	X			X			X				X	X					X	X	X			X		X			X	X		X	

Protagonista: 5

Escenario: 6

Movimientos: RÁPIDOS: 0/5, LENTOS: 5/5, FUERTES: 3/5, SUAVES: 2/5. GESTOS: AMABLES: 1/5, AGRESIVOS: 5/5, SUAVES: 0

Objetos: GRANDES: 0, PEQUEÑOS: 5, LIVIANOS: 1, PESADOS 0. ATUENDOS: CLAROS: 1/5, OSCUROS: 3/5, BRILLANTES: 5/5
COLORIDOS: 2/5

Ubicación: De pie: 4/5, sentado: 2/5, frente: 5/5, Medio: 5/5, Adelante: 4/5, detrás: 0

Espacio: PRIVADO: 4/6, PÚBLICO: 2/6, ABIERTO: 4/6 CERRADO: 2/6 FRÍO: 2/5 K CÁLIDO: 4/6, SECO: 5/5, HÚMEDO: 1/6

Hombres: 9

Escenario: 3

Movimientos: RÁPIDOS: 1/9, LENTOS: 9/9 FUERTES: 5/9, SUAVES: 4/9. GESTOS: AMABLES: 4/9, AGRESIVOS: 3/9, SUAVES: 2/9

Objetos: GRANDES: 5, PEQUEÑOS: 8, LIVIANOS: 0, PESADOS 7. ATUENDOS: CLAROS: 1, OSCUROS: 6/9, NEUTROS: 0/

COLORIDOS: 3/9, OPACOS: 0

Ubicación: De pie: 7/9, sentado: 2/9, frente: 8/8, Medio: 8/9, Adelante: 2/9, detrás: 0

Espacio: PRIVADO: 3/3, PÚBLICO: 0, ABIERTO: 2/3 CERRADO: 1/3, FRÍO: 1/3, K CÁLIDO: 2/3, SECO: 3/3, HÚMEDO: 0

DESCRIPCIÓN INTERPRETACIÓN LETRA/VIDEO N.4

LETRA: Dark Horse /Idioma original: Inglés/ Traducción: Español Caballo Negro (versos)		
(M)	(R)	Observaciones
Sabía que ibas Que tú ibas a venir hacia mí y aquí estas pero debes elegir cuidadosamente Porque soy Soy capaz de cualquier cosa de cualquier cosa y de todo		Ella tiene el saber (Autoridad o poder de saber que el hombre iba a ir hacia ella) Ella tiene la capacidad
Hazme tu afrodita Hazme tu única chica Pero no me hagas tu enemiga tu enemiga		Necesidad de la Mujer porque el hombre la haga su afrodita (Diosa del amor), Porque el hombre la haga su chica y no su enemiga. (necesidad de que el hombre la reafirme como chica)
Así quieres jugar con magia chico, deberías saber a qué estás jugando ¿te atreves a hacer esto? Porque estoy corriendo hacia ti como un caballo oscuro		El juego que ella maneja es la MAGIA : (MUJER= MAGIA) (EMOCIÓN= NATURAL= RITO) Ella corre hacia él como un caballo oscuro. (ANIMAL= EMOCIÓN) HOMBRE: RAZÓN
Estas listo para listo para una tormenta perfecta tormenta perfecta porque una vez que eres mío una vez que eres mío ya no hay vuelta atrás		TORMENTA: NATURAL ELLA QUIERE POSEER AL HOMBRE. (POSEEDOR/ POSEÍDO) (SUPERIOR/ INFERIOR)
Recuerda mis palabras este amor te hará levitar como un ave como un ave sin una jaula Bajaremos a la tierra si tú quieres irte		AMOR: LEVITAR = FUERA DE LO RAZONABLE COMO UN AVE SIN HAULA= RELACIÓN CON ANIMAL= NATURAL ELLA LE DA LA ELECCIÓN DE IRSE, PERO LE PIDE QUE NO SE VAYA.

no te vayas		
<p>Ahora está en la palma de tu mano Es un 'sí' o un 'no' No un 'tal vez' Así que debes estar seguro antes de que te entregues hacia mi hacia mi entregues hacia mi</p>		<p>ELLA QUIERE QUE ÉL SE ENTREGUE A ELLA. (POSEER, DESEO)</p>
<p>Ella es una bestia La llamo carmo ella te come el corazón como Jeffrey Dahmer sé cuidadoso trata de no ir hacia ella su corazón estaba en los esteroides porque su corazón fue muy fuerte podrías enamorarte cuando la conozcas</p>		<p>ELLA= BESTIA (NATURAL, EMOCIÓN) CORAZÓN ES FUERTE (CUALIDAD DE EMOCIÓN) EL PODRIA ENAMORARSE DE ELLA (AMOR= POSEIDO)</p>
<p>Así que si tienes la oportunidad, mantente lejos de ella ella es muy cálida, pero si quiebras su corazón se vuelve fría como un congelador Ese cuento de hadas que termina con un caballero de brillante armadura ella puede ser mi bella durmiente la pondré en coma woo! Maldita sea, creo que la amo cariño, es muy terrible estoy en ella y no me importa ella me tiene como a una montaña rusa volvió el dormitorio en una feria su amor es como la droga traté de golpearla y salir de ella pero chica, es tan tranquila fallé y soy un adicto</p>		<p>ELLA ES CÁLIDA PERO SI QUIEBRAN SU CORAZÓN ES FRÍA (EMOCIÓN= CALIDO) (RAZÓN= FRÍO) CUENTO DE HADAS (EMOCIÓN) CABALLERO DE ARMADURA (HOMBRE QUE TIENE QUE CONQUISTAR) BELLA DURMIENTE AMOR= DROGA EL HOMBRE TRATO DE GOLPEARLA (FUERZA) Y SALIR DE ELLA, PERO FALLO POR SU ADICCIÓN A ELLA.</p>

VIDEO N. 5

CARÁCTERÍSTICAS PERSONAJES, OBJETOS Y ESPACIO.							
Figura P	Movimientos	Gestos	Objetos	Atuendo	Posición/Ubicación	Figura Esce	Espacio
1.	Lentos, suaves.	Suaves, amables.	Celular, sombrero, morral.	Claros, neutros. Ropa explorador.	Detrás, de perfil, de pie, en medio.	1 y 2.	1 Público, abierto, cálido, húmedo/ seco. 2. Público, abierto, frío, seco.
2.	Lentos, suaves.	Miedo, debilidad	Pañoleta de estampado tigre.	Claros, neutros.	De pie, frente, en medio	1, 2 y 3.	1 Público, abierto, cálido, húmedo/ seco. 2 Público, abierto, frío, seco. 3. Público, abierto, frío, húmedo.
3.	Lentos, suaves.	Amable.	Zapato, pluma. Mono	Mono pequeño blanco hasta la mitad	varias	8. 12. 13.	8. Público, abierto, húmedo, cálido. 12. Público, abierto, cálido, Seco. 13. Público, abierto, cálido, seco.
4.	Lentos, fuertes.	Fuerte, entusiasmo.	Lanza verde con punta de tacón.	Claro- neutro.	Frente, en medio, de pie.	5. 6.7.	5. Público, abierto, cálido, húmedo. 6. Público, abierto, frío, seco. 7. Público, cerrado, cálido, seco.
5.	Lento, fuertes.	Fuerte, protección.	Elefante.	Gris (oscuro)	Detrás, de pie, frente.	5.12.14.16.	5. Público, abierto, cálido,

							húmedo. 6. Público, abierto, frío, seco. 12. Público, abierto, cálido, Seco 14. Público, abierto, cálido, seco. 16. Público, cerrado, cálido, seco.
6.	Lentos, fuertes.	Fuerte, lucha.	Accesorios de cuero brazo y piernas, lanza verde. Falda de hojas y flores, pañoleta en la lanza.	Top de estampado manchas tigre. Falda verde hojas.	Frente, en medio, de pie.	8- 16	8. Público, abierto, húmedo, cálido. 9. Público, abierto, cálido, seco. 10. Público, cerrado, cálido, seco. 11. Público, cerrado, cálido, seco. 12. Público, abierto, cálido, Seco 13. Público, abierto, cálido, seco. 14. Público, abierto, cálido, seco. 15. Público, cerrado, cálido, seco. 16. Público, cerrado, cálido, seco.
7.	Lento, rápido, fuertes.	Dominante, fuerte, salvaje.	Tigre. Después de que la P lo	Tigre.	Frente, medio, lado.	2.3.4.10.12.	2. Público, abierto, frío,

DESCRIPCIÓN INTERPRETACIÓN LETRA/ VIDEO N.5

LETRA: Roar /Idioma original: Inglés/ Traducción: Español Rugido (versos)		
(M)	(R)	Observaciones
<p>Solía morderme la lengua y aguantar la respiración, asustada de balancear el barco y causar un desastre, así me sentaba callada, educadamente, estaba de acuerdo, supongo que me olvidé de que podía elegir, dejé que me empujaras más allá de mi "línea de flotación" Me mantenía en pie por nada, así que todo me hacía caer.</p>		<p>Acciones: Emocionales (Morderse la lengua y aguantar la respiración) (M)= Desastre Calla= educado, estar de acuerdo. Elección (Poder), de dejo empujar Y caía (superior/ inferior)</p>
<p>Me tirabas para abajo, pero yo me levanté (<i>crecí, subí</i>) habiéndome sacudido ya el polvo, oyes mi voz, oyes ese sonido, como un trueno, voy a hacer temblar el suelo (que pisas).</p>		<p>El hombre la tiraba para abajo. Pero ella (Creció y subió) Su voz como un trueno = Natural pero fuerte.</p>
<p>Prepárate, porque ya he tenido suficiente, lo entiendo todo, ahora lo entiendo (<i>lo veo</i>). Tengo la mirada del tigre, el fuego, bailando a través del fuego, porque yo soy una campeona, y tú vas a oírme rugir, más alto, más alto que un león,</p>		<p>Palabras de venganza. (Prepárate) Ella tiene el poder (Autoridad, tiene la mirada del tigre (es Animal / emoción/ salvaje) Fuego= Natural, baile (Emoción) Rugido (salvaje/ emoción/ poder Natural) Ella es la campeona (Superior)</p>
<p>Ahora, estoy flotando como una mariposa, punzante como una abeja, me gané mis rayas, partí desde cero, hasta (ser) mi propio héroe.</p>		<p>Flotar como mariposa , abeja punzante rayas(Natural, emoción, sentidos) Es su propio héroe, es decir ya no necesita de él.</p>

