

## Una que sepamos todos Sobre las imágenes sonoras en *La asombrosa excursión de Zamba*

Lic. Manuela BELINCHE MONTEQUÍN  
(IdIHCS-UNLP-CONICET / FBA-UNLP)

### Resumen

¿Qué es una imagen sonora?, ¿cómo se relaciona este tipo de imagen con otras formas metafóricas en aquello que conocemos como material audiovisual?, ¿qué particularidades adopta ese vínculo cuando se establece en las vísceras de un producto que pretende alcanzar un consumo masivo?

En este artículo estaremos lejos de responder acabadamente esos interrogantes tan vastos pero sí propondremos algunas reflexiones circundadas por ellos con el objetivo de analizar un material pedagógico audiovisual pensado para la televisión: el programa *La asombrosa excursión de Zamba*, realizado por la productora *El perro en la luna* a pedido del Ministerio de Educación de la Nación argentina y emitido por el canal infantil *Pakapaka*.

En primer lugar, reuniremos algunas definiciones claves para desentrañar a qué nos referimos con el concepto de imagen y, centralmente, de imagen sonora. En segundo lugar, situaremos al audiovisual en su contexto de producción y desarrollo considerando que esa caracterización permitirá complejizar el abordaje formal. Por último, nos centraremos en el análisis de una selección de fragmentos que condensan, desde nuestra mirada, los aspectos más relevantes de la construcción metafórica que propone la serie.

### Qué ves cuando me ves

Si buscamos la palabra imagen en el *Google* uno de los primeros resultados arroja la siguiente definición:

La imagen (del latín *imago*) es una representación visual que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario. Aunque el término suele

entenderse como sinónimo de representación visual, también se aplica como extensión para otros tipos de percepción, como imágenes auditivas, olfativas, táctiles, sinestesias, etcétera (Wikipedia, 2017).

Esta síntesis agrupa sin solución de continuidad —como ocurre muchas veces con las fuentes en el ciberespacio— dos perspectivas acerca del concepto que nos concierne. De un lado, la tradicional noción de imagen como copia, como retrato, como imitación visual de la apariencia de un objeto. Del otro, una descripción más amplia del término, dentro de la cual logran colarse aquellas dimensiones que carecen de corporeidad tangible, por ejemplo, las palabras, los aromas y la música.

Para Jean Paul Sartre, la imagen es conciencia imaginada, una relación recíproca de la conciencia con el objeto: «una manera determinada que tiene el objeto de aparecer a la conciencia, o, si se prefiere, una determinada manera que tiene la conciencia de darse un objeto» (1976: 2). Desde esta mirada, el concepto se aleja de la clásica asociación imitativa. Podemos imaginar aquello que no existe: el aspecto del personaje central de un relato que escuchamos atentos, el perfume de una flor que no conocemos, la cabellera larga de la doncella en la torre de un reino muy lejano, una melodía que aún no ha sido escrita por nadie.

Por su parte, Jean Chateau analiza cómo, mientras que el animal «permanece adherido a la realidad» (1976: 186), los sujetos somos capaces de representar, de realizar sobre esa misma realidad una operación de añadidura a partir de la experiencia, de la cultura, del cuerpo, del deseo. La subjetividad interviene en nuestra construcción de imágenes y la atribución de cualidades que hacemos en esa composición se separa de la mera representación neutral.

Entonces, las imágenes son, o pueden ser, algo más que copias fieles y objetivas del mundo sensible que nos rodea. Incluso, según Georges Didi-Huberman (2006), la imagen puede ser pensada como un síntoma —en el sentido crítico y no clínico del término—, como un malestar en la representación, porque indica un futuro que aún no sabemos leer, ni, incluso, describir. La imagen tiene la capacidad de acuñar, de almacenar, las contradicciones profundas, los secretos más íntimos que operan en regiones encriptadas sin resolverlas y dar lugar, así, a posibles reescrituras.

En el programa *Escenas de la novela argentina*, otro producto de Canal Encuentro, Ricardo Piglia analiza parte de la obra de Roberto Arlt y de Rodolfo Walsh y desliza la idea de que la literatura —nosotros diremos el arte— se distingue del periodismo por su capacidad de generar una experiencia:

La relación experiencia/inexperiencia está ligada al modo en que un sujeto le da sentido a lo que vive o a lo que sucede, mientras que la relación información/desinformación se refiere, en cambio, a un proceso de circulación de noticias [...] El único sentido que suele transmitir el periodismo es el sentido de lo ya sabido, del estereotipo, del lugar común (Piglia, 2012: 11.30’).

Los pares forma/contenido y tema/trama sin duda ajustan cuentas en cada uno de los inconclusos pero incesantes intentos por definir qué es el arte. Sin aventurarnos en esa espinosa tarea podemos decir que la formalización, además de organizar poéticamente los materiales, cumple el rol de desnaturalizar la percepción y esto incluye la percepción de la historia y del presente. Cuando el artista que dibujó a *Zamba* decidió ilustrar una botella como insignia en el casco de Galtieri y un San Martín ligeramente más alto que los demás o cuando el guionista y el musicalizador determinaron que Bolívar —cuyo carácter y omnipresencia trascendieron como algo más que un comentario de prensa amarilla— ingresara a la escena como si fuese Lady Gaga entrando a la entrega de los Premios Oscar tomaron decisiones formales sobre las imágenes que implicaron, e implican para el espectador, una desautomatización.

Hablaremos, entonces, de una definición más amplia del concepto de imagen, en sus vínculos complejos con las nociones de experiencia, cultura, deseo, síntoma y contradicción. Y desde esta identificación nos centraremos en la idea de imagen sonora como una de las variantes en las que esa conciencia imaginada puede ser aprehendida.

### **Imágenes en disputa**

En el marco de los gobiernos de Néstor Kirchner y de Cristina Fernández en Argentina (período 2003-2015) la puja por la construcción de la verdad se dirimió, en buena medida, en el campo de las imágenes audiovisuales. La Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, la aparición de programas de televisión como *678*, la Televisión Digital Abierta (TDA), el *Fútbol para todos*, Canal Encuentro, la cobertura de los festejos del Bicentenario e, incluso, la muerte de Néstor Kirchner, con sus respectivas connotaciones de orden comunicacional, son solo algunos ejemplos que permiten poner en relieve la centralidad que adquiere el universo simbólico para caracterizar a estos gobiernos.

La creación del primer canal educativo destinado a un público infantil, *Pakapaka*, también se inscribió en esa contienda y la serie animada *La asombrosa excursión de Zamba* funcionó como uno

de sus principales caballos de batalla. El programa surgió a instancias de la celebración del Bicentenario de la patria con el objetivo de transmitir una mirada acerca del tema mediante una ficción dirigida, centralmente, a los niños. La productora contratada para este fin fue *El perro en la luna* y la creación estuvo a cargo de Sebastián Mignona y Gabriel Di Meglio.<sup>1</sup>

En su temporada inicial el programa comprendió cuatro capítulos referidos a las revoluciones independentistas y a la conformación del primer gobierno patrio, con el Cabildo de Buenos Aires como escenario y los patriotas San Martín, Moreno, Belgrano, Saavedra, Castelli, French y Berutti como partícipes de la trama. En las dos temporadas siguientes<sup>2</sup> los episodios se centraron en los viajes de Zamba a la casa de Domingo Faustino Sarmiento, a Yapeyú, a la casa de Tucumán, a la Vuelta de Obligado, al Monumento a la Bandera, a las invasiones inglesas, a la Dictadura cívico militar de 1976 y a las Islas Malvinas.

A partir del año 2013, los creadores abandonaron el formato tradicional de capítulos temáticos largos para llevar adelante *Mundo Zamba*, un esquema interactivo con contenidos en la web y capítulos cortos (de cinco a diez minutos) en donde los protagonistas interactúan con personajes históricos del campo de la ciencia, la cultura, la historia y el deporte. Así, con una emisión diaria, repetida en tres franjas horarias, transmitida por la televisión pública y distribuida en las escuelas primarias de gestión estatal y privadas, la tira se convirtió en un producto cultural cuyo alcance masivo fue reconocido por sectores antagónicos del periodismo y de la opinión pública (Crivelli, 2015). Con el tiempo se sumaron a la propuesta nuevos complementos, una plataforma virtual, un musical itinerante y un parque temático en Tecnópolis que terminaron de reforzar su popularidad entre niños y adultos.

Desde su instancia germinal *Zamba* fue pensado como un producto para el consumo masivo, permeado por los códigos televisivos y digitales y orientado a un público concreto. Al respecto, es sugestiva la reflexión del director de la serie, Sebastián Mignona:

La originalidad de *Zamba* no sé si radica en cuál es su dispositivo discursivo sino en cuál es el contexto que le dio origen y eso se vincula con un norte que estableció Canal Encuentro que tiene que ver con pensar una televisión absolutamente competitiva, una televisión que conjugue, que tense, entre el entretenimiento y la divulgación. Eso para mí es el desafío de pensar televisión con esta perspectiva pública [...] Esa línea editorial y esa convocatoria a las

---

1 Las primeras emisiones se hicieron en la programación de Canal Encuentro, antes de la creación de *Pakapaka*.

2 Lanzadas en 2011 y 2012 ya por la pantalla de *Pakapaka*.

mejores tradiciones audiovisuales que determinaron estos canales nos pusieron a las puertas de pensar algo como *Zamba* (Sebastián Mignona en Alverti, 05/10/14: 4.15’).

Por otra parte, ese niño imaginario situado en un ámbito escolar no fue creado para acercarse de un modo neutral al pasado —incluso cuando se haya pretendido aparentar que así lo hace—, a esos relatos históricos que han sido siempre patrimonio de la escuela. Se planteó allí una intromisión directa en un territorio que había pertenecido históricamente a las instituciones educativas; *Zamba* materializó una invitación a cuestionar explicaciones y a abrir caminos alternativos para enseñar la historia, para visibilizar memorias y para construir significantes a partir de determinadas decisiones formales.

Como hemos analizado en trabajos anteriores, la decisión de asumir ese desafío le ha valido a la serie un lugar en el centro de cuestionamientos mediáticos y académicos que, aunque hayan logrado enmascararse detrás de querellas estéticas o discursivas, tuvieron un porte fundamentalmente político. En la misma línea podríamos indagar acerca de las transformaciones de la serie a partir del triunfo de Mauricio Macri y su gabinete en las elecciones de 2015. El desmantelamiento del parque temático de *Zamba* en Tecnópolis, la repetición de una selectiva lista de episodios viejos en la programación de PakaPaka, la postergación por casi un año de nuevas emisiones y el reemplazo del asesor histórico de la tira dejan planteado un bosquejo más que sugerente para futuros derroteros en torno a esas imágenes agónicas.

### **Que suene conocido**

Si una particularidad le cabe al material que estamos estudiando es la de haber propuesto una aproximación compleja en los planos del tiempo, el espacio y la forma. *Zamba* es un niño formoseño de ocho años que vive en el presente y que en cada episodio realiza un viaje temporal para presenciar diferentes momentos de la historia y establecer diálogos con personajes del pasado. Pero, a la vez, *Zamba* es un dibujo animado y el San Martín, la Juana Azurduy, el Sarmiento o el Galtieri que interactúan con él no son representaciones del mundo natural sino productos artísticos que se materializan a partir de decisiones formales (tamaño, forma, color, escala, encuadre, musicalización).

Como anticipamos, en este punto nos centraremos en el análisis de uno de los aspectos que definen la formalización del material: su imagen sonora. Lo haremos, por supuesto, sin desentendernos de la sustancia que adquiere en lo audiovisual el vínculo entre lo que se escucha y lo que se ve. Según Elena Larregle, una primera distinción fundamental en este rubro es la que nos permite diferenciar la música que forma parte de la escena (diegética) y de la que no lo hace (extraediegética): «La música puede ambientar la/s escena/s u officiar de elemento que opera sobre cuestiones de corte más estructural, como la continuidad, el ritmo o la forma» (Larregle, 2012).

En *La asombrosa excursión de Zamba* todo suena en clave de animación. No se pretende generar una imagen de realidad sino más bien conformar el verosímil de lo que sería un lenguaje pensado para niños. Antes del comienzo de cada episodio, el modo en que se introduce la marca del canal conjuga la aparición de las imágenes visuales con las sonoras. Se anuncia el inicio del programa con unos falsos instrumentos de viento hechos con la voz, como cuando uno se pone las manos en la boca para simular el sonido de una trompeta. Esto le otorga a la imagen sonora una definición apriorística que bascula entre lo deformado, lo equívoco y lo cómico. Algo remite a los juegos de la niñez.

Todos los capítulos empiezan con el mismo monólogo del protagonista, cuyo final varía de acuerdo a la excursión que Zamba realiza en cada oportunidad:

Me llamo José, pero me dicen Zamba. Como todas las mañanas estoy yendo a la escuela y estoy llegando tarde. Vivo en la provincia de Formosa, en una ciudad que se llama Clorinda. Mi comida favorita es el chipá. Una de las cosas que más me gusta es ver tele y la que menos me gusta es que mi mamá me mande a la escuela con el pijama debajo del guardapolvo. Cuando sea grande, mi sueño es llegar a ser astronauta. Hoy es un día especial, porque nos vamos con la señorita Silvia de viaje a [...] (Mignogna & Lauría, 2012: 00. 05’).

En esa primera escena hay dos planos bien diferenciados: por un lado, una música de fondo que presuponemos que el personaje no escucha y que lo que hace es generar un clima de desplazamiento, la idea de que Zamba está en movimiento. Todo ocurre a gran velocidad. Por otro lado, el *sono* que cumple la función inversa a la que podría ocupar en una película pretendidamente realista en la que se busque reproducir el ambiente —el viento que hace crujir las ramas del bosque en un día de tormenta—. Aquí, en cambio, cuando Zamba dice «mi comida favorita es el chipá» aparecen tres chipás que él va comiendo como una especie de *pacman* mientras se escucha un

sonido electroacústico que emula a aquél tan característico de los videojuegos.<sup>3</sup> No obstante, Zamba habla y su voz suena como la de un niño.

Al llegar a la escuela, el estudiante se encuentra con sus compañeros y con la señorita Silvia que anuncia a todo el grupo cuál será el tema a trabajar en esa jornada. Comienza, entonces, lo que podríamos destacar como una segunda secuencia reiterada en todos los episodios en la cual Zamba se topa con algún objeto que funciona como máquina del tiempo y se transporta al momento histórico sobre el cual debe aprender en esa clase.

A partir de allí se desarrolla el nudo de la trama en el cual el niño experimenta los acontecimientos en primera persona e interactúa con las figuras de la historia. Los personajes centrales suelen ser presentados con canciones de distintos géneros de la música popular que, en la mayor parte de los casos, son interpretadas por artistas nacionales muy conocidos por el público. Encontramos, por ejemplo, «El chamamé del libertador» entonado por Soledad Pastorutti (más conocida como «La Sole»), el «Candombe de Artigas» compuesto por Horacio Fontova, «El bolero de Remedios» en la voz grave de Kevin Johansen y «El rock del gran Manuel» cantado por León Gieco. A estas piezas centradas en las caracterizaciones se suman otras vinculadas a determinados sucesos históricos como «El rap de la independencia» de Fito Páez o la Marcha de San Lorenzo convertida en *ska* por La Mosca. En algunos casos la parodia es llevada al extremo, como ocurre con la cumbia de Domingo Faustino Sarmiento a cargo del grupo Piola Vago.

Los protagonistas cantan y despliegan secuencias coreográficas lo cual remite a la estructura formal de la comedia musical. Las letras de los temas aparecen en pantalla como subtítulos y, en general, las melodías pueden tararearse y resultan sencillas de recordar. Asimismo, en una de las pestañas de la plataforma digital, bajo el rótulo de «Karaoke Zamba», es posible acceder a una selección de canciones de la serie independizadas del capítulo en el que fueron incluidas originalmente. Allí podemos ver y escuchar parte de la banda sonora del programa a modo de pequeños videoclips.

De este modo, además del habitual enlace entre escenas o de anticipar lo que está por ocurrir, en el desarrollo de cada capítulo la música cumple el rol de remitir a otras imágenes sonoras que, a su vez, habilitan asociaciones con imágenes visuales populares. Ejemplo de ello es la elección de la música del largometraje *Misión imposible* para acompañar la hazaña emprendida por Zamba en su intento de entrar al Cabildo sin ser detenido por un guardia patricio o de una prototípica «música de

3 La serie presenta también otros recursos propios del cómic y de los videojuegos: globos con onomatopeyas como ¡crash!, ¡pum!, ¡auch! y ¡blam! para acompañar roturas, caídas y golpes, y placas de enlace temporal como «más tarde», «mientras tanto» y «continuará» .

terror» como anuncio de la llegada de «los malos» —los ingleses en la excursión a la Guerra de Malvinas, la Junta Militar en el episodio sobre la última Dictadura, etcétera—: en el plano extradiegético, una secuencia armónica en tensión, ejecutada por instrumentos orquestales, sobre un ritmo lento y regular cuyo desenlace es un ataque de mayor densidad sonora y, en el nivel diegético, la recreación de un *sono* fantasmal, aullidos de lobo, viento y gritos lejanos.

En el mismo sentido funciona el marco sonoro de una escena en la que el personaje de Niña se convierte en conductora del programa «Quiero un marido revolucionario» para encontrarle una pareja a María de los Remedios de Escalada, la «hija predilecta de una aristocrática familia criolla» a partir de la presentación de tres candidatos que aparecen en escena tras la ovación de los aplaudidores y circundados por un corazón: el guapo, arrogante, fanático del arroz con leche y de las reuniones secretas, Carlos María de Alvear, el impulsivo Bernardo de Monteagudo y el joven de «treinta y cuatro años, tímido con las chicas pero valiente y temerario en la campo de batalla», Don José de San Martín (Mignogna & Lauría, 2012: 11.31'). En la escena se escucha de fondo una de las típicas piezas musicales de los programas de entretenimiento norteamericanos —al mejor estilo *big band* de jazz— también usadas por algunos «programas del corazón» argentinos que han importado sus formatos de los *reality shows* de Estados Unidos.

Podemos arriesgar, entonces, que quienes pensaron la música para *Zamba* se empeñaron en buscar que esa imagen suene familiar. Y esto vuelve a poner sobre la mesa la relevancia al completar el análisis formal del material con la mirada puesta en las condiciones germinales de su producción: la premisa de convertir la serie en un producto competitivo para la televisión pública y para el universo digital.

En la escena final de cada capítulo *Zamba* vuelve al futuro —que es nuestro presente— y conduce la sección «Prócer invitado» en la cual dialoga con alguno de los personajes que aparecieron a lo largo de la aventura para repasar conjuntamente los puntos más importantes del proceso histórico aprendido. María José Castro y María de la Victoria Pardo, en su análisis sobre la tira, sostienen que estas secuencias parecen recuperar «la temporalidad eterna de la niñez, en la cual pareciera no haber un antes y un después, sino más bien un juego eterno, multisituado» (Castro & Pardo, 2015). Los próceres que *Zamba* conoció en el pasado aparecen en el presente para arribar con él a una síntesis de orden social y político sobre los acontecimientos revisitados. Y la música, en ese tramo conclusivo, es una variante de la composición que acompaña la apertura de los episodios, aquella en la que *Zamba*, en el presente, corre a la escuela con el pijama debajo del guardapolvo mientras



captura los chipás en el aire. «La imagen artística sintetiza tiempos» dice mi padre (Belinche, 2010: 2).

## Coda

Cualquier viaje al pasado, a nuestra niñez o al desentrañamiento de procesos colectivos, todo intento de despertar a los muertos o de recuperar aquello que ha permanecido oculto invita a retornar al presente, a comprenderlo. Si la memoria se congela en su propia capacidad instrumental y no nos permite entender las imágenes del ahora debilita su condición. Así lo explicó Abby Warburg. Su tema casi obsesivo y curiosamente pocas veces rescatado —aquí le debemos a Didi-Huberman el reconocimiento a un trabajo termita— fue la relación entre el pasado y el presente o, mejor dicho, el sentido del pasado en el presente. Esta preocupación también parece haber tenido peso en la factura de *La asombrosa excursión de Zamba*, en la disposición de sus creadores para montar contenidos históricos, políticos y sociológicos en contornos narrativos ficcionales y dirigirlos a un público infantil con pretensiones de masividad.

En la trama temporal de esas excursiones un hiato genera dentro del presente una idea de pasado. Pero a la par, y tal vez aquí resida lo más infrecuente, ese efecto de extrañamiento opera en una doble direccionalidad y aquella ruptura produce, también, una irrupción del presente en tiempos pretéritos. Por esas concesiones que solo habilitan los sueños y el arte, Zamba retorna a un pasado que no es el suyo —o que solo lo es en términos colectivos—, se despliega en él, lo interroga y lo recicla hasta convertirlo, mediante artificios, en parte de un presente ensanchado y verosímil dentro de esa conciencia imaginada.

Volvemos entonces a la imagen. Los productores de la serie han corrido el riesgo de recuperar la mirada histórica desde ella, con sus potencialidades tanto para descomponer una lectura unidireccional de la historia y para poetizar la memoria como para estereotipar y simplificar ambas. Decíamos con Piglia que el afán de volver todo más claro es la zona en la que el arte se distingue de la información. Esa puja entre literalidad y síntesis poética o entre estereotipo y metáfora subyace en toda la tira y su resolución se renueva en cada capítulo. La imagen sonora no queda exenta de esta tensión que se dirime al interior mismo de las canciones cuando, por ejemplo, una letra recorre lugares muy transitados y esperables pero es cobijada por un fondo de mayor hondura compositiva o por una interpretación que vuelve más ambiguo el lugar común.

Con todo, la compleja tarea de abordar temas huidizos y complejos, y de decir mucho en poco tiempo ha sido resuelta en *Zamba* apostando a la ficción poética. En sus marcos de encierro, en sus contornos, el tiempo y el espacio del arte logran vencer al tiempo y al espacio físico y nos instalan en el mundo de las imágenes, que no son ni ciertas ni falsas sino que permanecen en una tracción constante entre esos polos y que por esa misma condición son capaces de ofrecer, incluso en soportes tan fortuitos como la televisión y el espacio cibernético, una puerta de escape a la automatización.

## Referencias bibliográficas

- Aliverti, E. (2014). Entrevista a Sebastián Mignona. *Decime quién sos vos* [programa radial]. Recuperado de <http://www.decimequienosvos.com.ar/>
- Belinche, D. (2010). Tiempo. Sobre el pasado y el presente del arte. *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de file:///C:/Users/Manu/Desktop/3569Belinche.pdf
- Biblioteca Nacional y Piglia, R., (2012). *Escenas de la novela argentina. Clases abiertas* [serie de televisión]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fpTjISG4Pso&list=PLTtUBvUqdeJTRiNF5Olv4N14SlwJULA0Z&index=7>
- Castro, M. J. y Pardo, M. V. (2015). ¿Por qué, cuándo y para qué? Nuevos paradigmas en televisión educativa: *La asombrosa excursión de Zamba* (Televisión Pública). Recuperado [http://sociales.unq.edu.ar/wpcontent/uploads/byt2015/ponencias/eje08/CASTRO\\_Maria\\_JoseyPARDO\\_MariaDeLaVictoria\\_PONENCIA.pdf](http://sociales.unq.edu.ar/wpcontent/uploads/byt2015/ponencias/eje08/CASTRO_Maria_JoseyPARDO_MariaDeLaVictoria_PONENCIA.pdf)
- Crivelli, S. Las aventuras de Zamba. Apuntes sobre la comunicación audiovisual en un canal infantil del Ministerio de Educación argentino. Recuperado de <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas/article/download/2872/2443.pdf>.
- Chateau, J. (1976). *Las fuentes de lo imaginario*. México: Fondo de la cultura económica.
- Didi-Huberman, G. (2006). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora.
- Larregle, E. (2012). Bajan las luces, empieza la música. *Arkadin*, 6 (4), 66-72.
- Lauría, E. (Productor) y Mignogna, S. (Director). (2012). *La asombrosa excursión de Zamba en las Islas Malvinas* [serie de televisión]. Recuperado de <http://www.pakapaka.gob.ar/videos/50636>
- Sartre, J. P. (1976 [1940]). Lo imaginario. *Psicología Fenomenológica De La Imaginación*. Recuperado de [http://200.95.144.138.static.cableonline.com.mx/famtz/smr/index\\_archivos/cursos/lo\\_imaginario\\_lectura.pdf](http://200.95.144.138.static.cableonline.com.mx/famtz/smr/index_archivos/cursos/lo_imaginario_lectura.pdf)
- Wikipedia (2017). *Imagen*. Recuerado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Imagen>