



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO**

---

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN  
PACIENTES CON SÍNDROME DE  
ASPERGER: UNA PROPUESTA  
DE EXPRESIÓN DESDE  
LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN CIENCIAS  
DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

DIEGO IGNACIO LÓPEZ GARCÍA



ASESOR: MTRO. ROY ROBERTO MEZA BACA

MÉXICO

JUNIO DE 2015



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

La presente tesis no se hubiera podido lograr sin el apoyo de las siguientes personas, razón por la cual les estoy inmensurablemente agradecido y hago este sincero reconocimiento:

Al profesor Roy Roberto Meza Baca por ser un guía paciente para la realización de esta tesis, y a los docentes del jurado, integrado por la Dra. Areli Adriana Castañeda Díaz, la Dra. Graciela Martínez Matías, la Mtra. Martha Laura Tapia Campos y el Dr. Julio Amador Bech, por terminar de encausar este trabajo con el enfoque académico adecuado a la carrera y para beneficio de la investigación social.

A la Dra. Carolina Campos Paredes por toda la ayuda que me dio, por su paciencia, confianza y admirable capacidad de escucha; y por todos los oportunos y motivadores consejos que me regaló.

A la Universidad Nacional Autónoma de México y a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, por recibirme con los brazos abiertos, por quitarme una venda de los ojos y abrirme las puertas a una visión más diversa y profunda del mundo a la vez que fungió como hogar mío y de tantos otros compañeros, profesores y generaciones pasadas y venideras. Gracias UNAM.

A mi familia y amigos que a la par de mis años de formación académica moldearon mi formación personal y humana, y por todo el entusiasmo y ánimo contagiado a lo largo de todos estos años de constantes desafíos y pruebas que sin sus palabras de aliento y compañía no se hubieran logrado.

Pero mi mayor agradecimiento es para la persona que ha fungido como mejor amiga y guía moral, madre y padre a la vez; mujer que representa una figura de admiración, superación, resiliencia, dedicación y amor no sólo para mí sino para todas las personas que la rodean: a mi madre Josefina García Guerrero a quien con profundo cariño reconozco por cumplir con su labor de madre de manera ejemplar, por sentar las bases de todo lo que soy y seré en mi vida y por representar el mejor modelo a seguir como muestra de una persona íntegra, amable y justa. Gracias mamá.

Asimismo, la presente tesis está dedicada a todas las personas que han sido diagnosticadas dentro del espectro autista, en especial a los *aspies*, como reconocimiento por el esfuerzo diario que hacen para encajar en un mundo que se empeña en retarlos a adaptarse, por colorear al mundo de maneras que otras mentes jamás hubieran imaginado y por todos los logros, grandes o pequeños, que conquistan día a día y hacen de este planeta un lugar más interesante.

**“Parece que para el éxito en las ciencias y las artes,  
una pizca de autismo es esencial”**

—Hans Asperger—

## CONTENIDO

<b>RESUMEN .....</b>	<b>1</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>2</b>
<b>1. UNA RECOPIACIÓN DE LOS ESTUDIOS DEL SÍNDROME DE ASPERGER Y LA TEORÍA DE LA MENTE .....</b>	<b>16</b>
1.1 CARACTERÍSTICAS GLOBALES DEL SÍNDROME.....	16
1.2 AUTISMO, ASPERGER Y TEORÍA DE LA MENTE.....	23
1.3 INTERPRETANDO EL MUNDO: LOS PASOS DE LA TEORÍA DE LA MENTE .....	27
1.4 TEORÍA DE LA MENTE EN EL SÍNDROME DE ASPERGER .....	30
1.5 ENSEÑANDO A MENTALIZAR .....	32
1.6 PENSAR CON IMÁGENES .....	33
<b>2. UNA PERSPECTIVA DEL SÍNDROME DE ASPERGER DESDE LA MICROSOCIOLOGÍA: EL INTERACCIONISMO SIMBÓLICO .....</b>	<b>38</b>
2.1 LOS FUNDAMENTOS DEL INTERACCIONISMO SIMBÓLICO .....	38
2.2 COMPARACIONES ENTRE LA TEORÍA DE LA MENTE Y EL INTERACCIONISMO SIMBÓLICO. ....	39
<b>3. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL COMO FORMA DE PENSAMIENTO.....</b>	<b>47</b>
3.1 RECEPCIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN PERSONAS CON ASPERGER .....	48
3.2 PANORAMA DEL USO RECIENTE Y FUTURO DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES DIRIGIDOS A PACIENTES CON ASPERGER .....	53
3.3 EL DIAGNOSTICADO COMO GENERADOR DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES.....	58
<b>4. IDENTIFICACIÓN DEL DIAGNOSTICADO CON EL AUDIOVISUAL .....</b>	<b>64</b>
4.1 LA SENSIBILIDAD DE LAS IMÁGENES Y EL SONIDO.....	64
4.2 EL PAPEL DE LA CÁMARA .....	69
4.3 EL AUDIOVISUAL Y EL ESPECTADOR: RELACIÓN EMPÁTICA .....	70
4.4 EL AUDIOVISUAL COMO ALTERNATIVA DE COMUNICACIÓN.....	75
<b>5. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL DESDE LAS HABILIDADES DEL DIAGNOSTICADO CON SÍNDROME DE ASPERGER .....</b>	<b>80</b>
5.1 SUBSISTEMA DE REALIDAD VISUAL.....	81
5.1.1 <i>Percepción visual y movimiento</i> .....	81
5.1.2 <i>Lenguaje escrito</i> .....	83
5.1.3 <i>Lenguaje corporal</i> .....	84
5.2 SUBSISTEMA DE LA REALIDAD SONORA .....	86
5.2.1 <i>Lenguaje oral</i> .....	86
5.2.2 <i>Música</i> .....	87
5.2.3 <i>Ruidos</i> .....	88
<b>6. HACIA UN MODELO DE PRODUCCIÓN PARA EL DIAGNOSTICADO CON ASPERGER.....</b>	<b>90</b>
6.1 EL DIAGNOSTICADO COMO MIEMBRO DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL .....	91
6.2 CONSTRUCCIÓN DE TRAMAS – PRODUCCIÓN, GUIONISMO Y DIRECCIÓN.....	92
6.3 ACTUACIÓN, DESENVOLVIMIENTO EN ESCENA .....	97
6.4 CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES .....	100
6.5 EQUIPO CREATIVO VISUAL – DIRECCIÓN DE ARTE, DISEÑO DE LA PRODUCCIÓN, MAQUILLAJE Y VESTUARIO.....	102
6.6 EQUIPO CREATIVO SONORO - DISEÑO SONORO Y MUSICALIZACIÓN.....	105
6.7 OTROS PUESTOS DE ÁMBITO TÉCNICO U ORGANIZATIVO.....	106
6.8 PROGRAMADOR-DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS Y APLICACIONES.....	107

6.9 DIFICULTADES DE INTEGRACIÓN DE UNA PERSONA CON ASPERGER A UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.	109
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>112</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>126</b>
BIBLIOGRAFÍA:	126
DISCOGRAFÍA	129
VIDEOGRAFÍA	129
FILMOGRAFÍA	130
EN INTERNET	130

## RESUMEN

Las personas diagnosticadas con Síndrome de Asperger presentan un déficit comunicativo que les obstaculiza la óptima integración en su entorno social, lo cual conlleva el posible aislamiento de individuo y el desaprovechamiento de sus habilidades creativas.

No obstante, el individuo con síndrome de Asperger también presenta características de recepción, tanto visual como auditiva, particulares que facilitan a la persona el procesamiento de la información que reciben de manera audiovisual.

El trabajo presenta al pensamiento audiovisual como una herramienta de comprensión para los individuos diagnosticados, a la vez que propone dicho pensamiento como una herramienta de recepción e integración que facilite a los diagnosticados adquirir habilidades para la socialización.

Se hace una recopilación acerca de los estudios que explican los rasgos sensoriales de los pacientes desde la perspectiva de la Teoría de la Mente. Asimismo, se hace mención de algunas de las tecnologías de aprendizaje e integración que están siendo usadas para ayudar a los diagnosticado a prender nuevos esquemas de adaptación social.

Desde el Interaccionismo Simbólico se observa cómo el individuo crea las interacciones con su entorno social y viceversa, y la manera en que el pensamiento audiovisual podría ser de ayuda para que los pacientes estructuren sus propios esquemas de integración.

Finalmente, se propone la producción audiovisual como un campo de desarrollo profesional para los diagnosticados; se plantea que debido a las características del Síndrome, la producción audiovisual funge como una alternativa de expresión, alternativa que considera a los diagnosticados como miembros funcionales y activos del equipo de producción de todo tipo de audiovisuales.

**Palabras clave:** Síndrome de Asperger, lenguaje audiovisual, producción audiovisual, teoría de la Mente, interaccionismo simbólico, teoría de los esquemas, integración social, mentalizar, metarrepresentación, identificación audiovisual, equipo de producción.

## INTRODUCCIÓN

A lo largo de nuestras vidas se nos enseña que existen varios tipos de discapacidades, la mayoría de ellas motrices como la falta de algún miembro como una pierna o un brazo, algunas intelectuales como los distintos tipos de retraso mental, unas originadas de nacimiento como el síndrome de Down, y otras adquiridas por ejemplo a consecuencia de algún accidente.

Pero existe otro tipo de discapacidad que sólo hasta recientes años ha tomado importancia, las discapacidades sociales (o psíquicas) relacionadas al espectro autista, y entre ellas se encuentra el síndrome de Asperger. Para tratar de comprender un poco de que trata el síndrome de Asperger piense el siguiente relato:

Imagine que usted se encuentra de visita en otro país, en una cultura totalmente diferente, y a pesar de que en el lugar al que ha llegado hablan el mismo idioma le comienza a resultar casi imposible socializar con los habitantes del país. Usted puede comprender el significado de las palabras que escucha, pero tiene problemas al comprender las connotaciones, los significados implícitos y la situación social en las que se mencionan las frases, no sólo eso sino que no puede comprender el contexto en el que se desarrolla la plática; las miradas, los gestos y el resto del lenguaje corporal le parecen extraños y no sabe como interpretarlos, por lo tanto el resultado más probable es que cometerá errores de interacción, quizá pase por una situación vergonzosa o hasta ofensiva para los demás, y el resto de las personas notará su error. Ahora, sume a esa experiencia una serie de particularidades sensoriales como la alta sensibilidad a la luz o al ruido, y entonces obtendrá tan sólo una parte de lo que es el síndrome de Asperger.

Lo que comparten los distintos tipos de discapacidades es que de alguna u otra manera dificultan que la persona pueda desarrollarse como la mayoría de la población en su vida cotidiana, así por ejemplo un individuo que carece de piernas, no podrá caminar y aún con prótesis su andar será distintivo, una persona con síndrome de Down tendrá diferencias al desarrollarse académicamente en comparación con alguien sin el padecimiento. Se podría decir que lo mismo ocurre con el síndrome de Asperger, sólo que esta discapacidad es menos perceptible para los demás pues en la mayoría de las ocasiones no existe ningún rasgo físico que lo caracterice, y en su caso la persona presenta una evidente dificultad por

interrelacionarse con el resto de la gente, esto sin poseer alguna discapacidad física o mental.

El síndrome de Asperger es considerado como un trastorno del desarrollo, de origen genético y por lo tanto de nacimiento, y es catalogado dentro del rango de los padecimientos del espectro autista<sup>1</sup>, algunas instituciones como la Asociación Americana de Psiquiatría incluso ven al Asperger como un tipo de autismo de alto funcionamiento.

El debate acerca de la diferenciación entre autismo de alto funcionamiento y el síndrome de Asperger sigue en pie en 2015, una de las corrientes más importantes es la que acepta las distinciones entre ambas condiciones pues, sostienen algunos autores, existen marcadas variaciones entre las dos. Por ejemplo, Tony Attwood sustenta:

el lenguaje precoz y las habilidades cognitivas no se veían retrasadas o afectadas en niños con el Síndrome de Asperger. No hay tampoco significancia clínica de retraso en cuanto a la autonomía, conducta adaptativa y curiosidad por el entorno durante la infancia. El perfil clínico de un niño con Síndrome de Asperger es también menos probable que incluya formas que afectan al sistema motriz y obsesiones de partes u objetos como ocurre en el autismo, no obstante el niño puede tener intereses limitados y delimitados que consumen gran parte de su tiempo en amasar enormes cantidades de información y hechos. Los autores también manifiestan que el perfil de habilidades sociales en niños con autismo incluyen auto aislamiento o acercamientos sociales muy rígidos, mientras que en el Síndrome de Asperger puede haber un interés y motivación social<sup>2</sup>

No obstante, dicho criterio de diferenciación no es el que ha prevalecido entre la comunidad científica especializada de la actualidad; una posición contraria es la que sostiene el DSM-V, el manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA, por sus siglas en inglés). En la última edición de este manual, publicada el 18 de mayo de 2013, se clasifica tanto al síndrome de Asperger como al Autismo bajo la misma etiqueta de Trastornos del espectro autista<sup>3</sup>. La clasificación de la APA también ha causado controversias pues existen otras organizaciones que defienden la diferenciación entre el autismo y el Síndrome, entre ellos el instituto Nacional de Salud Mental de los Estados Unidos, el cual se desvinculó de los criterios del nuevo DSM.

---

<sup>1</sup> Cfr. Christopher Gillberg, *A Guide to Asperger Syndrome*, Cambridge University Press, 2002.

<sup>2</sup> Tony Attwood, *¿Existe alguna diferencia entre el Síndrome de Asperger y el Autismo de Alto Funcionamiento?*, portal Autismo Diario [en línea], 16 de febrero de 2012, URL: <http://autismodiario.org/2012/02/16/existe-alguna-diferencia-entre-el-sindrome-de-asperger-y-el-autismo-de-alto-funcionamiento/> (Consultado el 5 de enero de 2015)

<sup>3</sup> *Cambios que incluye el DSM-5* [en línea] en Infocop Online, publicado el 21 de Mayo de 2013, [en línea], URL: [http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=4578](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=4578) (Consultado el 5 de enero de 2015)



La discusión sigue en pie, por lo que el presente trabajo no se inmiscuirá en dicho debate pero para efectos prácticos considerará al síndrome de Asperger (también referido en este texto simplemente como SA) como una condición similar al autismo de alto funcionamiento y perteneciente a los trastornos del espectro autista.

La manera de distinguir un caso de síndrome de Asperger se encuentra en el comportamiento del individuo y en el cuadro clínico-psicológico observable a través de él. En las primeras páginas del presente escrito se hace una mención más detallada de este cuadro así como de las causas y las características distintivas del Síndrome, por lo que por el momento sólo se mencionarán los rasgos primordiales para comprender la esta tesis.

La analogía del extranjero sirve como punto de comparación para empezar a entender el síndrome de Asperger ya que los pacientes regularmente son descritos como “extranjeros” que no saben comportarse en la sociedad en la que nacieron; la principal característica del Síndrome es que los diagnosticados con el mismo tienen una dificultad comunicativa que obstaculiza su desarrollo e interacción sociales. Esta dificultad puede desencadenar que el individuo se aisle y no pueda desarrollarse social, laboral y afectivamente con plenitud, es por ello que es considerada como una discapacidad. El siguiente poema escrito por una niña diagnosticada refleja esta situación:

Un pie dentro un pie fuera  
De eso va el Asperger.  
A veces me pregunto por qué yo,  
Otras veces pienso que es la mejor forma de ser.  
Un tanto distinta de las demás te hace pensar que eres la segunda mejor  
Nadie entiende realmente una dura vida  
Que es muy exigente.  
Me parezco a cualquier otra niña  
Pero las nimiedades me hacen salvaje <sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Vanessa Royal en Attwood Tony, *Síndrome de Asperger, Una guía para padres y profesionales* [en línea], URL: <http://eoeptgdbadajoz.juntaextremadura.net/wp-content/uploads/2012/12/S%C3%ADndrome-de-Asperger-Una-gu%C3%ADa-para-Padres-y-Profesionales-Tony-Attwood.pdf> (Consultado el 1° de enero de 2015) pág. 20.

Este impedimento por integrarse de manera efectiva puede variar en grados y afectar de distintas maneras al diagnosticado. Algunos pacientes tienen graves periodos depresivos producto de su aislamiento e incomprensión de las situaciones sociales, otros más afortunados aprenden a adaptarse a lo largo de la vida y pueden sobrellevar una vida común y corriente.

De manera corta y en resumen las principales características comunicativas del SA son las siguientes: Dificultad para entender metáforas, dobles sentidos, chistes, refranes o construcciones del lenguaje cuyo significado no sea explícito. Dificultad por saber leer el lenguaje corporal, gestos y señas. Dificultad por expresar sentimientos y pensamientos propios. Desconocimiento de cómo actuar en situaciones de roles sociales. Sensibilidad hacia ruidos, colores o determinadas imágenes (hipersensibilidad sensorial).

A pesar de estas problemáticas sensoriales y sociales las personas con el SA muestran habilidades que contrastan con el trastorno. Resulta altamente común que los diagnosticados tengan una inclinación por cierto tema específico, el cual puede ser de cualquier ámbito, y que rayan en la obsesión. Así, existen pacientes que tienen preferencia por la zoología, otros por las matemáticas, por la astronomía, etc. los temas pueden variar mucho. El diagnosticado puede ser un experto en su área de interés (Hans Asperger nombró a sus pacientes como “pequeños profesores” debido a esta habilidad) pero carecerá de herramientas que le ayuden a socializar. Esto también demuestra que el coeficiente intelectual raramente se ve afectado en personas con SA (poseen inteligencia promedio o por encima de la media, a menos que padezcan algún otro trastorno) es el área comunicativa la principal afectada.

También pueden hacer muestra de una memoria excepcional (especialmente la visual y auditiva) que puede remitirse a años atrás o a detalles imperceptibles para las demás personas; o mostrar un sentido de la moral y la justicia férreo e inamovible, a veces acompañado de un pensamiento inflexible. De igual manera los individuos con SA tienen rutinas estrictas que pueden aplicar ya sea a la vida cotidiana o a su tema de interés, por lo que pueden ser personas muy tenaces y perseverantes para descubrir o alcanzar un objetivo. El Síndrome debe su nombre al doctor Hans Asperger, médico austriaco que en 1944 puso bajo observación a cuatro niños con dificultades para la socialización. Asperger observó que los niños poseían una inteligencia normal pero no comprendían el lenguaje no verbal,

tenían comportamientos extraños en situaciones de integración, mostraban obsesión hacia un tema u objeto específico y presentaban motricidad torpe acompañado de movimientos estereotipados; de esta manera, sin saberlo, estaba describiendo las características fundamentales del padecimiento que más tarde sería nombrado en su honor –llamada psicopatía autista en aquel momento –.

No obstante, la Segunda Guerra Mundial impidió que Asperger continuara con sus estudios, por lo que éstos permanecieron olvidados hasta 1983. En ese año la doctora Lorna Wing recuperó el trabajo de Asperger y lo dio a conocer al mundo. Fue hasta 1994 que el trastorno obtuvo reconocimiento internacional cuando fue incorporado al Manual Estadístico de Diagnóstico de Trastornos Mentales en su cuarta edición (DSM-IV) e la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (en inglés American Psychiatric Association, o APA).

Hoy en día el SA es más reconocido en la cultura popular tras adquirir fama gracias a personajes con el Síndrome o con algunas de sus características (y que a la vez sirven como punto de partida para darse una idea de los rasgos distintivos del Síndrome) y que en los últimos años han sido dados a conocer debido a películas, series de tv o libros que cuentan sus experiencias como diagnosticados. Así por ejemplo se puede ver a Sheldon Cooper de la serie *The Big Bang Theory*; Christopher Boone de la novela *The Curious Incident of the Midnight Dog*, recientemente adaptada al teatro en México; o Khan del filme indio *My Name Is Khan*, por mencionar algunos. O bien, gracias a que famosos y personajes históricos han sido identificados con el trastorno tales como Leonardo Da Vinci, Isaac Newton o Albert Einstein, o de épocas más recientes como Woody Allen, Susane Boyle, Steve Jobs, Bill Gates<sup>5</sup> y muy recientemente se mencionó al futbolista argentino Lionel Messi como posible diagnosticado, algunos de ellos tienen el diagnóstico confirmado, otros son parte de una tendencia actual en la que se señalan posibles candidatos a poseer el trastorno debido a ciertos comportamientos y personalidades excéntricas, aunque de algunos de ellos se desconozca un diagnóstico oficial confirmado.

Como con cualquier trastorno es irresponsable señalar quien tiene el Síndrome y quien no, en muchas ocasiones esas suposiciones se basan en especulaciones sin base alguna. La

---

<sup>5</sup> Cfr. Asperger Syndrome, *Famous People with Asperger Syndrome or Similar Autistic Traits*, [En línea] URL: <http://www.asperger-syndrome.me.uk/people.htm> (Consultado el 30 de junio de 2014)

manera más adecuada de identificar a una persona con SA es a través de la realización de un diagnóstico por parte de un especialista en autismo.

De cualquier modo aún prevalece el desconocimiento del Síndrome por el público general, y es común que cuando la gente escucha por primera vez del SA crea, por ignorancia, que se trata de algún tipo de demencia o retraso mental. Debido a su reciente redescubrimiento asimismo todavía no existen estudios e investigaciones que terminen de explicarlo, aun hay áreas de la ciencia y el conocimiento que faltan por dar su enfoque acerca del Síndrome.

El presente escrito expone al lenguaje audiovisual como una alternativa comunicativa y de desarrollo para la persona con SA. Esta tesis surge a partir de la observación de los casos conocidos, y de las características principales del Síndrome, en especial aquellos rasgos que les permiten tener una particular percepción visual y auditiva.

Y esto se debe (como se verá más adelante de forma detallada) a que los pacientes presentan una muy particular sensibilidad a los mensajes audiovisuales; los medios como el cine, la televisión o los videojuegos frecuentemente se encuentran entre los pasatiempos favoritos de los diagnosticados.

Para ejemplificar la situación anterior se puede remitir al filme ya mencionado *My Name Is Khan*, donde el protagonista Khan tiene una muy particular sensibilidad a los ruidos, y no soporta ver el color amarillo, al punto que incluso le es insoportable. Pero con la ayuda de una cámara de video, recomendada por la psicóloga que lo diagnostica con el SA, puede percibir el mundo sin alterarse. A lo largo de la película y en varias escenas Khan carga la cámara de video mientras está en lugares públicos acompañado de mucha gente; el hecho de observar su entorno a través de la pequeña pantalla del dispositivo le da seguridad y confianza para enfrentarse a situaciones que de lo contrario no comprendería o hasta le resultarían imposibles de sobrellevar.

Si bien el caso de Khan es una situación ficticia ésta recrea hechos y se sustenta en experiencias que se conoce se presentan en los diagnosticados verdaderos, como la sobrecarga sensorial y su tolerancia por medio de un audiovisual; como si el medio tecnificado fuera una defensa ante la alta sensibilidad visual y auditiva que los diagnosticados poseen. En el texto se detallará porqué el lenguaje audiovisual sería de especial desarrollo en personas con SA, cuáles particularidades tienen en este tipo de

pensamiento, así como cuales serían sus usos, ventajas, desventajas, etc. si este se aplicara a herramientas que le permitieran al diagnosticado una integración más óptima.

Se dice que cuando una persona pierde la vista sus demás sentidos se agudizan para adaptarse mejor a su entorno. Quizá algo parecido sucede con la socialización; si un área de la comunicación está afectada la mente buscará alternativas para compensarla. Así funcionaría el lenguaje audiovisual en la mente de los pacientes con SA, los sentidos visual y auditivo tan desarrollados en los diagnosticados podrían significar un método de recepción y expresión que ha sido poco utilizado hasta ahora.

De manera que el medio audiovisual no sólo funcionaría como un filtro a nivel sensorial sino también en su comprensión del mundo. El lenguaje audiovisual como forma de pensamiento sería de mayor adaptabilidad y utilidad a las ventajas y necesidades de las personas con SA, además, como se sustentará después, una comprensión más basta del audiovisual permitiría que los pacientes mejoren sus habilidades sociales y tengan una mejor adaptación a su entorno social.

Sumado a lo anterior, de manera alternativa este texto pretende presentar al lenguaje audiovisual como una posibilidad de tratamiento para los pacientes, ya que como un área del pensamiento que ha sido poco explorada asimismo ha sido poco aprovechada como método de socialización. Y finalmente, existe otro posible enfoque de esta tesis: la alternativa de que el diagnosticado con SA aproveche sus habilidades sensoriales, cognitivas y cognoscitivas especiales para participar en alguna área de la producción audiovisual, lo cual otorga validez teórica a la investigación; esta propuesta surge de la problemática de no integración académica o laboral y del supuesto de que los pacientes tengan interés por los medios audiovisuales y su realización.

Una visión más amplia del lenguaje audiovisual permitiría crear nuevas oportunidades para los diagnosticados en diversos ámbitos como el académico, el laboral y el personal. Sería una oportunidad de integración de la comunidad Asperger a la sociedad, comunidad que muchas veces es excluida o poco valorada debido al desconocimiento de sus capacidades.

Asimismo, los distintos formatos como la televisión o las aplicaciones le otorgan al espectador con Asperger oportunidades de comprensión flexibles y variadas, acorde a sus capacidades, habilidades y gustos.

Ya habiendo explicado el Síndrome a grandes rasgos es de vital importancia hacer un par de aclaraciones respecto al enfoque de la tesis. El presente texto se referirá a las personas con SA como individuos, diagnosticados o pacientes por igual, presuponiendo que la persona es consciente de su condición y que se encuentra bajo un tipo de tratamiento terapéutico psiquiátrico y/o psicológico.

De igual manera, el lenguaje audiovisual visto como alternativa comunicativa de ninguna manera debe entenderse como una sustitución del lenguaje oral ni de la interrelación en persona, una pantalla no puede sustituir una interacción cara a cara. En su lugar, una alternativa comunicativa debe ser vista como una oportunidad de pensamiento y de interacción al hablarse del audiovisual como tipo de pensamiento de fácil acceso para los SA, mientras que el audiovisual como medio tecnificado, y desde un punto de vista pedagógico y psicológico, puede ser considerado como un método de enseñanza y un tratamiento, y a la vez como un refuerzo de la interacción interpersonal, no como su sustitución.

La segunda aclaración es precisamente desde el estudio de los tratamientos del síndrome de Asperger. Especialistas, padres y diagnosticados estarán de acuerdo que la intervención de un terapeuta especializado en Asperger es siempre un tratamiento necesario para que el diagnosticado desarrolle habilidades propias. El audiovisual tampoco debe ser visto como una sustitución de este tratamiento psicológico y/o psiquiátrico, mucho menos como una “cura” a la condición, sino como un complemento al mismo tratamiento.

El interés por realizar la presente tesis surgió de un momento de curiosidad, de saber en qué consistía el autismo, es decir, del interés personal del tema. Este interés se alimentó al adquirir más conocimientos sobre el síndrome de Asperger, y fue motivado por la observación y estudio de los casos conocidos, al percibir la poca difusión que existe acerca de las condiciones del espectro autista, así como al concientizarme acerca de la situación en la que se encuentran muchos diagnosticados: el desconocimiento general acerca de su condición, el rechazo laboral y académico, y la exclusión a la que son propensos, a pesar de sus variadas habilidades.

La importancia social de realizar mayores estudios radica en facilitar la adaptación de las comunidades autistas a la población general, y las cifras lo refuerzan; por ejemplo en Reino Unido un reporte de la Sociedad Nacional del Autismo estimó que en su territorio existían

aproximadamente 700,000 personas que podrían tener autismo, es decir, 1 de cada 100 personas de la población total del Reino Unido podrían tener el diagnóstico de alguno de los trastornos del espectro autista<sup>6</sup>. En México estas cifras son desconocidas, pero de ser un caso similar al de Reino Unido se estaría hablando de una fracción importante de la población que no puede ser ignorada.

Estos números contemplan a las personas que no han sido diagnosticadas, o que han sido diagnosticadas erróneamente con padecimientos que en ocasiones se confunden con el Asperger (como la hiperactividad o la esquizofrenia); aquellos con el diagnóstico confirmado representan sólo una minoría. El desconocimiento de un diagnóstico apropiado conlleva que la persona no sea totalmente consciente de sus características, sus ventajas, sus debilidades y en general de un trastorno que define gran parte de su personalidad; todo lo cual acarrea que el individuo no sepa desarrollarse plenamente en su entorno.

Por ejemplo, en edad escolar los niños y jóvenes con SA frecuentemente son aislados y rechazados por sus compañeros debido a su comportamiento introvertido, y es usual que sean víctimas de abuso escolar (*bullying*). En el ámbito laboral pueden tener problemas para conseguir un trabajo, por desconocer estrategias de socialización básicas (es usual que una persona con SA no mire a los ojos o que su mirada sea inconstante) que le ayuden a conseguir un puesto, ante los ojos de los demás un diagnosticado puede parecer una persona tímida, poco apto para el trabajo o perezosa, incluso a pesar de estar bien preparados y con un grado académico alto.

Lo cierto es que debido a las características ya mencionadas el diagnóstico del Síndrome posee un lado negativo que se puede tratar para mejorar o atenuar estas debilidades, y asimismo hay un lado positivo acompañado de ventajas y virtudes que a veces son subestimadas por la demás gente, y por lo tanto se estaría desaprovechando y rezagando a una comunidad con un alto potencial de innovación y creatividad en los ámbitos artístico, laboral o científico.

Por todo ello un estudio acerca de la relación entre el lenguaje audiovisual y el síndrome de Asperger puede contribuir a crear estrategias y métodos que ayuden a la adaptación social

---

<sup>6</sup> Cfr. *Statics: how many people have autistic spectrum disorders?* The National Autistic Society (En línea) URL: <http://www.autism.org.uk/about-autism/myths-facts-and-statistics/statistics-how-many-people-have-autism-spectrum-disorders.aspx>. (Consultado el 8 de octubre de 2014)

del individuo, entonces una investigación de este tipo sería una aportación adecuada a una comunidad que necesita de mayor atención e inclusión por parte de la sociedad.

Debido a las características propias del síndrome de Asperger ya mencionadas, este texto pretende conocer si las dificultades y oportunidades comunicativas, los rasgos sensoriales y cognitivos, y los intereses particulares de los diagnosticados permiten el desarrollo de una base teórica audiovisual que sirva como alternativa de expresión comunicativa en pacientes con dicho Síndrome. Esta presunción surge como respuesta a la pregunta de investigación: ¿es el lenguaje audiovisual una alternativa propicia para que el diagnosticado comprenda su entorno y asimismo sea un medio de expresión?

A lo largo de la investigación se repasará la información que hace mención de las propiedades comunicativas y sociales del SA con especial énfasis a los rasgos que sobresalen en la comunicación auditiva y visual, ello con el propósito de comprobar la siguiente hipótesis, obtenida de la observación de los casos existentes: El lenguaje audiovisual en pacientes con síndrome de Asperger se presenta como alternativa comunicativa debido a que es el de mayor desarrollo en el SA. Por lo tanto existe la posibilidad de plantear, con fundamentos teóricos de psicología, comunicación y lenguaje audiovisual, una propuesta de expresión audiovisual práctica y aplicable a los diagnosticados con SA.

A causa de la complejidad que implica la naturaleza del síndrome de Asperger es necesario que su investigación sea multidisciplinaria y que considere fundamentos teóricos de varias ramas académicas.

En el plano metodológico se verá que esta investigación se identifica con tres corrientes de pensamiento: el constructivismo, la fenomenología y el pragmatismo. La elección del primero proviene del giro psicológico y pedagógico del texto, pues el constructivismo ve al sujeto como la clave para la interpretación de la realidad, esto es, que la persona no es un receptor vacío sino que “construye” su realidad a partir de la experiencia de modo que crear su propio sistema de significado para ver al mundo.

Estos aspectos del constructivismo se verán más a fondo al explorar las teorías que aclaran las características del espectro autista y en especial el SA. Con ese objetivo se abordará la psicología clínica, identificada tanto con el constructivismo como con la fenomenología. Algunos de los autores más destacados del estudio del Asperger desde la



psicología clínica son Tony Attwood, Lorna Wing, Simon Baron-Cohen entre otros; de ellos se retomarán las principales características del SA, y los conceptos de metarrepresentación, mentalizar (*mind-reading*) y la Teoría de la Mente, todos ellos se abalizarán a detalle en el cuerpo del trabajo.

Asimismo este texto también retoma fundamentos de la fenomenología, al ver a los fenómenos a partir de las experiencias intersubjetivas, y a partir de ello encontrar una interpretación a los procesos sociales. La fenomenología como corriente de pensamiento se identifica con el Estructuralismo ya que busca tipos e interrelaciones sociales surgidas de las distintas interpretaciones de los significados que crean los individuos; los autores y textos que abordan la Teoría de la Mente y el Interaccionismo Simbólico ejemplifican estos fundamentos.

Por otra parte, el SA puede ser abordado desde la comunicación para lo cual se retomará al pragmatismo, en especial el Interaccionismo Simbólico identificado con la Escuela de Chicago y la microsociología; esto debido a que buscará la utilidad práctica de la información recopilada y propuesta, se verá al individuo como la base del desarrollo social y a los resultados recabados no serán absolutos sino sujetos al cambio; esto, según los principios básicos del pragmatismo.

Entre los principales autores del Interaccionismo a los que acude este estudio se pueden mencionar a Herbert Blumer, Erving Goffman y George Mead; de estos autores se abordan los principios del Interaccionismo Simbólico, el rol y la atribución social, la Teoría Dramatúrgica y posteriormente la Teoría de los Esquemas.

Y un enfoque final del presente texto será aquel en el que se verá al SA desde la comunicación audiovisual, para lo cual se considerarán los escritos de diferentes especialistas y pensadores del lenguaje audiovisual tales como Alfonso Puyol, Mariano Cebrián Herreros, Christian Metz y Michel Chión; de ellos se rescatan los conceptos básicos del lenguaje audiovisual como sus características, ventajas y limitaciones; así como el proceso de identificación espectador-audiovisual, muy importante para esta investigación. Si bien estos últimos autores y teorías no tienen relación directa con las corrientes de pensamiento sí mantienen similitudes con ellas las cuales serán evidentes en el cuerpo de la tesis.

Se debe aclarar que las tres corrientes de pensamiento que se utilizan, constructivismo, fenomenología y pragmatismo, no se contraponen, por el contrario, al tener las mismas raíces son eclécticas, multidisciplinarias y se complementan entre sí; tienen fundamentos en el empirismo que ve a la experiencia cómo pieza clave de la formación del conocimiento, para ello, los sentidos, es decir la percepción sensorial, son imprescindibles, por lo tanto no cree en las verdades absolutas en la ciencia.

De manera que las tres corrientes también comparten la visión de que es el humano el que crea sentido de su entorno a partir de la interpretación de la realidad, que el entorno social está en constante cambio y por lo tanto es de importancia buscar efectos y resultados que sirvan a la realidad actual, temporal y limitada.

Por estas características asimismo se pueden alinear al estructuralismo, pues también buscan los sistemas de significación que producen estructuras al interior de una cultura, y los intercambios, procesos y relaciones sociales que se crean para formar esas estructuras. La tesis pretende encontrar similitudes y contrastes entre estas referencias teóricas para realizar un estudio del síndrome de Asperger que piense al diagnosticado como un ser individual inmiscuido en un entorno social-comunicativo, por ello tal amplia gama de trabajos académicos, unos muy distintos entre sí, otros con enormes similitudes y estudian al mismo objeto con enfoques complementarios.

Acorde a la metodología ya explicada los instrumentos de investigación que se aplicarán son de naturaleza cualitativa, de carácter documental y recopilatorio a través de las distintas fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas, para así realizar un análisis comparativo entre las dificultades comunicativas del Asperger y las posibilidades de expresión en el audiovisual. No obstante, por las características del mismo tema, es una necesidad entrar en contacto directo con los especialistas y pacientes del Síndrome. Para ello se plantea el implemento de entrevistas con dichas personas y registro de historias de vida para obtener de manera directa información complementaria que sustente o refute la propuesta que se pretende.

Ahora que se conoce un panorama general de este trabajo académico es necesario aclarar los objetivos del mismo: En primera instancia el **objetivo principal** es demostrar y plantear, desde una perspectiva teórica, al lenguaje audiovisual como alternativa de

comprensión aplicable al pensamiento de los pacientes con síndrome de Asperger, con la finalidad de crear un apoyo y alternativa de expresión en los mismos.

Además, se suman **objetivos secundarios** que complementan este texto. El principal de ellos es proponer a la producción audiovisual como una alternativa altamente viable para que los diagnosticados se desarrollen profesionalmente, las repercusiones de demostrar dicho objetivo son variables pero beneficiosas para los diagnosticados, pues de comprobarse que los pacientes son aptos para la producción se estaría de un campo laboral totalmente ignorado.

Luego viene la labor de difusión, como otro objetivo, para dar a conocer más la información del SA principalmente dentro de la comunidad académica con el fin de incentivar futuras investigaciones sobre el tema que aborden al SA desde todas las disciplinas necesarias que ayuden a su comprensión, pues todavía son varias las áreas del conocimiento que pueden aportar al entendimiento de esta condición de reciente interés público; y de ello se desprende el último objetivo secundario, que consiste en que la información compilada en la presente tesis sirva de base para desarrollar una propuesta con fundamentos teóricos inter y transdisciplinarios que combine los conocimientos de la psicología y la comunicación para un entendimiento más amplio del SA.

## ***Solitary Shell* por Dream Theater**

(Caparazón Solitario)

Él no parecía diferente al resto,  
sólo un chico saludable y normal,  
su mamá siempre dio lo mejor de ella  
y él era el orgullo y la alegría de su padre.

Aprendió a caminar y a hablar a la vez,  
pero nunca se preocupó mucho de que le cargaran,  
y firmemente se metió  
en su caparazón solitario.

Como chico fue considerado un tanto raro,  
reservado a sí mismo la mayor parte del tiempo  
soñaría despierto dentro y fuera de su mundo interior,  
pero de cualquier manera él se sentía a gusto.

Es un lunático de lunes por la mañana,  
molesto en cada momento,  
perdido en sí mismo,  
en su caparazón solitario.

Un catatónico temporal,  
un autista por momentos,  
¿cuándo romperá  
su caparazón solitario?

Él luchó para lograr su día,  
estaba desamparadamente apartado,  
se vertió a sí mismo en el papel,  
escribiendo por horas a la vez.

Como hombre fue un peligro para sí mismo,  
lleno de miedos y triste casi todo el tiempo.  
Naufragó ida y vuelta en su locura,  
pero de cualquier forma él se sentía a gusto.

Es un lunático de lunes por la mañana,  
molesto en cada momento,  
perdido en sí mismo,  
metido en su caparazón solitario.

Un maníaco momentáneo  
con desilusiones imprevistas.  
¿Cuándo saldrá  
de su caparazón solitario?\*

\**Solitary Shell* en *Six Degrees of Inner Turbulence*; letra de John Petrucci; música por John Petrucci, Michael Myung, John Ro y Jordan Charles Rudess (Dream Theater); traducción mía, Dur. 5:47 minutos, producida por Mike Portnoy y John Petrucci, Elektra Records, Nueva York, 2002.

# 1. UNA RECOPIACIÓN DE LOS ESTUDIOS DEL SÍNDROME DE ASPERGER Y LA TEORÍA DE LA MENTE

En la canción *Solitary Shell*, interpretada por la banda de rock progresivo Dream Theater, se narra la historia de un hombre con una grave tendencia al aislamiento y con dificultades para comunicarse con los que lo rodean, lo cual le provoca estados de ansiedad y angustia, y en consecuencia mayor soledad. La historia es relatada por una persona que observa a este “extraño” e impredecible ser. Un relato de esta naturaleza, si bien es ficticio, tiene sus orígenes en una condición real: el síndrome de Asperger (SA).

John Petrucci, guitarrista y compositor de la banda, parece haberse inspirado en historias de personas con Asperger para escribir la letra de la canción –incluso algunas frases de la canción son extraídas directamente de la descripción que el Dr. Leo Kanner hizo sobre el autismo en 1943–. Petrucci se vio interesado en esta condición tan peculiar, síndrome categorizado hasta la segunda mitad del siglo XX y que hasta recientes décadas ha comenzado a ser difundido fuera de la comunidad científica.

*Solitary Shell* captura sólo parte de la vida de un paciente con Asperger, que como se mencionó en la introducción, afecta gravemente las capacidades comunicativas y sociales de la persona. La canción otorga un breve vistazo al complejo mundo del Asperger que si bien puede conllevar muchas dificultades para quien lo padece asimismo implica capacidades perceptivas y de pensamiento únicas. A continuación se profundiza en demás rasgos del Síndrome sobresalientes para entender su naturaleza.

## 1.1 Características globales del Síndrome

“El hombre más inteligente en su terreno puede ser el más tonto en otros”.

–Albert Camus–

Para explicar las dificultades comunicativas con pacientes con síndrome de Asperger se mencionarán los aspectos fundamentales del desorden. El Síndrome por sí mismo no presenta una real dificultad en el procesamiento del pensamiento ni del lenguaje, es entonces necesario un análisis del mismo para comprender los problemas comunicativos existentes, es por ello que resulta vital plantear una respuesta a dicha incógnita desde diferentes campos de estudio incluida la perspectiva de la Comunicación.

Entender el SA conlleva enmarcarlo desde la categorización del mismo dentro del espectro autista. Etchepareborda realiza una clasificación de los padecimientos del espectro

autista acorde a sus habilidades sociales, continuación se presenta una tabla que resume dicha clasificación<sup>7</sup>:

<b>Leve</b>	<b>Moderado</b>	<b>Grave</b>
Trastorno semántico-pragmático de Rapin y Allen	Síndrome de Asperger	Autismo de Kanner
Autismo atípico	Autismo de alto funcionamiento	Autismo Nuclear
		Autismo Clásico

Con esta tabla en consideración es muy oportuno mencionar que las características y síntomas mencionados no son absolutos, esto significa que las personas diagnosticadas con SA pueden presentar o no dichos rasgos, y más importante aún pueden presentarlo en distintos grados, a manera similar que la tabla anterior. Así, el propio SA presenta casos muy superficiales donde el paciente pasa desapercibido y se adapta fácilmente al contexto social, hasta situaciones extremas donde el individuo manifiesta un evidente aislamiento y desconexión del mundo que en muchas ocasiones termina en tratamiento psiquiátrico farmacológico.

Tan amplia es esta gama de características que a veces pareciera que no existe un perfil único de la persona con Asperger, sino diversas variantes de un arco de padecimientos con distintas posibilidades de desarrollo y manifestación.

De igual manera es destacable que no existen rasgo físicos que distingan a una persona con SA de una persona neurotípica –persona con desarrollo neuronal común–. Su distinción se encuentra principalmente en su conducta. Los allegados y gente con los que una persona SA convive saben que es una persona "extraña" o "excéntrica", adjetivos otorgados por su particular manera de comportarse en situaciones sociales. Es esta conducta de particular interés pues es expresión del perfil del SA.

---

<sup>7</sup> Cfr. M. C. Etchepareborda, *Perfiles neurocognitivos del espectro autista*, pág. 190.

Las manifestaciones de esa conducta peculiar son variadas. Por mencionar sólo las principales y más notorias se pueden enlistar las siguientes: contacto visual escaso o inconsistente; postura y movimientos corporales rígidos; discurso monótono, repetitivo y pedante; intereses y temas de conversación específicos. Manifestaciones que al presentarse durante la interacción social probablemente causen en el interlocutor un sentimiento de incomodidad al encontrarse con una persona “extraña”.

No es sólo la comunicación verbal un campo de dificultad para el diagnosticado, también lo es el lenguaje corporal. Tony Attwood cita unos puntos en cuanto a problemas de expresión corporal: “el paciente con SA puede tener limitaciones en sus expresiones faciales así como en el uso de gestos tanto de manera voluntaria como involuntaria; su coordinación motriz y lenguaje corporal suele ser rígidos y torpes, y comúnmente presentan una mirada tensa o inexpresiva”<sup>8</sup>.

Asimismo, el SA se caracteriza por presentar dificultades en cuatro áreas principales:

1. Interacción social
2. Comunicación
3. Imaginación (ej. Imaginar lo que los otros piensan, esto se verá a más a fondo en el apartado de la Teoría de la Mente, no se refiere a su capacidad creativa)
4. Sensibilidad sensorial (ej. Luces brillantes, ruido, texturas, sabores, tacto, olores)

Durante la introducción ya se vieron los principales rasgos del Síndrome, por lo tanto a manera de síntesis se menciona lo dicho por Lorna Wing, una de las más importantes especialistas en autismo, quien enlistó las siguientes características del SA:

- Carencia de empatía
- Interacción ingenua, inapropiada y unidireccional.
- Poca habilidad o discapacidad para formar amistades.
- Discurso pedante y repetitivo.
- Pobre comunicación no verbal
- Intensa absorción en determinados temas.
- Movimientos torpes y poco coordinados, así como también posturas extrañas<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Tony Attwood, *El síndrome de Asperger: una guía para la familia*, pág. 36.

<sup>9</sup> Cfr. Burgoine y Wing, *Identical triplets with Asperger's Syndrome*, en *British Journal of Psychiatry*, 1983, s/np, Traducción mía.

Dichas dificultades se complementan y se suman para causar problemas de interacción social en el paciente:

*Dificultad al interpretar reglas sociales y lenguaje corporal.*

- Puede interrumpir conversaciones en momentos inapropiados
- No entenderá señales verbales o no verbales que una persona realiza cuando va a terminar una conversación.
- Frecuentemente actúa de la misma manera en distintas situaciones sociales (ej. Siempre de manera formal) y con la misma conducta con personas distintas (ej. Con sus compañeros de trabajo o con sus amigos).
- Puede malinterpretar conversaciones cordiales o saludos como signos de interés real o amistad.
- Se muestra ansioso por hacer amigos, pero parece “socialmente torpe”.
- No comprende el significado del sarcasmo.
- Usualmente malinterpreta las expresiones faciales.
- Se le dificulta poner en práctica el concepto de los turnos.

*Problemas de percepción*

- Dificultad al distinguir entre un sonido y el ruido de fondo.
- Dificultad al interpretar palabras como lenguaje con significado.
- Dificultad al entender lo que se le dice si hay un estímulo sensorial en competencia.

Por otra parte, se ha comprobado que estas complicaciones comunicativas pueden verse reducidas si la persona es sometida a tratamiento terapéutico y tras años de constante práctica, por lo que en muchas ocasiones es difícil detectar un Asperger adulto pues su experiencia y adaptación al mundo es tal que puede pasar desapercibido en una primera y superficial observación. En la mayoría de los casos dichas correcciones son un acto voluntario y consciente por parte del paciente, las condiciones del SA siguen presentes en él pero ahora de manera más controlables.

La "falta" de empatía es otro punto que se debe aclarar debido a que dicho concepto ha evolucionado a través de los estudios del SA. Es sabido con los pacientes tienen la capacidad de sentir y expresar emociones, tanto de la *otra* persona como *hacia* sí misma. Es la inapropiada expresión de las emociones la causa de este malentendido. Varios



pacientes han indicado su dificultad al tener que describir las emociones propias o de la otra persona, pero esto no indica que no puedan sentir la misma emoción. Por lo general tiene facilidad por expresar sus sentimientos básicos como la alegría, la tristeza o el enojo; mas son pocas las ocasiones en las que se “contagia” de las emociones ajenas; la empatía será retomada y explicada más adelante, en los apartados sobre Teoría de la Mente.

Al ver el Síndrome de manera global se puede percatar que un síntoma es causa y consecuencia de otro, todos ligados entre sí. Ese es el caso de la empatía pues al tener dificultades comunicativas el sujeto con SA tiende a aislarse o a preferir sus propias actividades sobre las actividades grupales de las personas de su edad. A pesar de ello es frecuente que manifieste interés por participar en determinadas actividades que involucren interacción con sus pares.

Al no poder comprender las situaciones sociales es recurrente que el individuo con SA experimente ansiedad o incomodidad de participar con los demás lo cual en la mayoría de las ocasiones desencadena mayor aislamiento.

El ambiente donde la persona se siente con mayor comodidad y desenvoltura es precisamente en el de su tema de interés, por ejemplo un niño al que le gusta la astronomía o la paleontología se sentirá más cómodo hablando de esos temas con un especialista en la materia, y se desenvolverá de mejor manera en la conversación y la interacción social que interactuando en juegos con niños de su edad.

De tal manera que estos intereses especiales pueden llegar a ser tan atrapantes para el individuo que éste se especializa en esa actividad hasta un nivel que raya en la genialidad –se sospecha que grandes personajes de la historia como Leonardo Da Vinci, Isaac Newton o Albert Einstein tuvieron Asperger–. Por el contrario, si bien algunos Asperger pueden llegar a ser considerados “genios” es común que tengan problemas para desempeñarse en otras tareas de la vida cotidiana como pueden ser la higiene y el aseo personal o actividades tan mundanas como atarse los zapatos, por mencionar sólo un ejemplo.

Con los párrafos anteriores se ha intentado canalizar al lector hacia el tema principal de este texto que es comprender el SA desde el lenguaje y la comunicación. Precisamente ya se han realizado estudios del desarrollo del lenguaje en los pacientes, con los que se ha

encontrado que los aspectos estructurales del lenguaje no se encuentran alterados de manera significativa y que la adquisición fonológica y sintáctica de su idioma materno es similar al desarrollo de los demás niños neurotípicos. Las diferencias, entre pacientes SA y NT (neurotípicos) se encuentran en otras tres áreas: la semántica, la prosodia y la pragmática.

En cuanto a la semántica, entendida como el significado de las palabras, los diagnosticados tienden a interpretar de manera literal el lenguaje, como si separaran palabra por palabra otorgando el significado propio a cada una de ellas de manera individual y no en su conjunto. Así, por ejemplo, si a un niño con SA se le dice: "Tienes los ojos de tu padre" puede asustarse ante la interpretación literal de la frase. Es decir, poseen un pensamiento literal, las cosas que el paciente con SA escucha son tomadas en un sentido muy estricto (ej. Al oír la frase "Cuando los cerdos vuelen" buscará cerdos en el cielo) por ende regularmente falla al intentar comprender el sentido implícito en una plática, por lo que es regular que de igual manera se les califique de inocentes en la vida cotidiana.

La prosodia se refiere al ritmo del habla, área en la que el diagnosticado presenta un habla monótona muchas veces acompañada de un acento peculiar, por ejemplo en la lengua española se ha descrito que poseen un acento "neutro" parecido al mexicano; el paciente puede tener dificultad para modular su tono de voz en momentos elevando el volumen en situaciones inapropiadas. Su tono puede no variar en relación a las expresiones que intenta expresar y de igual manera tiene que realizar un esfuerzo para asimilar las entonaciones de las demás personas, el énfasis que se hace en cada palabra de la frase y hacer comprender las intenciones o significados profundos.

La pragmática se refiere al uso social del lenguaje. El arte de la conversación representa la función más compleja del lenguaje y por lo tanto constituye una dificultad mayor para los diagnosticados. A una persona con SA se le suelen escapar los significados implícitos de las metáforas, dobles sentidos y demás figuras lingüísticas dada su habilidad para captar literalmente lo dicho por su interlocutor. De igual manera, el paciente puede comenzar la conversación con frases irrelevantes o fuera de contexto, o bien interrumpiendo a su interlocutor. En algunos casos debe realizar un esfuerzo para continuar la conversación pues en poco tiempo se le acaban los temas, o bien puede ser

que no pare de hablar acerca de un tema específico (en muchas ocasiones un tema obsesivo para la persona) sin dejar que su acompañante pueda intervenir, convirtiendo la plática en un monólogo. En ocasiones el paciente con SA parece ignorar los efectos de su discurso sobre la otra persona, como si estuviera en un supuesto estado de “desconexión” de su entorno.

Las conversaciones representan todo un reto para una persona con Asperger, entre otros de sus errores más comunes están los siguientes: uso de palabras complejas o un discurso pedante, hacer comentarios irrelevantes para el tema de conversación, interrumpir a su interlocutor (o bien entrometerse en conversaciones ajenas sin el menor cuidado), desviar el tema de la plática hacia un tópico totalmente distinto (a veces su tema de interés), realizar largas pausas (para meditar lo que ha dicho o lo que dirá a continuación), que se agote su tema de conversación o concluya bruscamente la interacción.

Tras este breve repaso de los problemas lingüísticos del SA es necesario observar la perspectiva contraria: las posibilidades de expresión. Tony Attwood menciona que el paciente SA “parece tener la habilidad de inventar palabras únicas (o neologismos) o es idiosincrático y original en su uso del lenguaje”<sup>10</sup>; además en muchas ocasiones parece tener gran habilidad para expresar tal cual sus pensamientos, como si los verbalizara sin filtro social alguno (ej. Un neurotípico diría a su novia que un vestido se le ve bien a pesar de pensar lo contrario; un AS diría que el vestido es horrendo, ya que se le pidió decir la verdad), dicha habilidad no se reduce al ámbito del discurso, sino que también es llevada a la práctica. Son capaces de materializar sus pensamientos de maneras únicas; es bien sabido que las actividades artísticas se dan con facilidad entre los miembros de la comunidad SA.

De la misma forma parecen tener la habilidad de discriminar auditivamente, en momentos aislando un sonido sobre el resto (aunque parece tratarse de una habilidad de la que no tienen control), así por ejemplo un paciente SA puede separar una conversación del ruido de fondo, o hacer justamente lo contrario hasta el punto en que su distracción fue tal que parece no haber captado para nada el mensaje recibido.

---

<sup>10</sup> Tony Attwood, *Síndrome de Asperger: Una guía para la familia....* pág. 93.

## **1.2 Autismo, Asperger y Teoría de la Mente**

**“Crear en el sentido común es la primera falta de sentido común”.**

–Eugene O'Neill–

Las posibles explicaciones para las consecuencias del Síndrome representan otro punto de divergencia entre los especialistas. Por años los especialistas han tratado de comprender los procesos mentales a nivel neurológico que provocan el SA. Una de las principales explicaciones es la Teoría de la Mente (ToM).

Antes de explicar en qué consiste la Teoría de la Mente es necesario aclarar que en la comunidad científica especializada en autismo el término ToM posee una ambigüedad; en primera instancia es utilizado para nombrar una teoría, una explicación del autismo; en segunda el mismo término también puede ser usado para nombrar a la habilidad explicada por esa misma teoría. Esta segunda concepción es la que prevalece, y por lo tanto a partir de ahora cuando se hable de Teoría de la Mente se referirá a una habilidad cognitiva social.

La Teoría de la Mente consiste en la capacidad de las personas aún desde que son niños para suponer lo que la otra persona piensa y cuáles son sus intenciones al actuar, planteamiento que ha sido probado independientemente de la edad y la cultura de los individuos. Esta capacidad es conocida como metarrepresentación o en palabras coloquiales: "ponerse en los zapatos del otro"<sup>11</sup>.

El término Teoría de la Mente fue usado por primera vez por David Premack y Guy Woodruff en 1978, y entre sus fundamentos sostiene que la mente humana es capaz de adaptarse a las necesidades de su entorno ya sea natural o social. Esta habilidad permite a las personas y animales actuar en favor de la comunidad, base del trabajo cooperativo y competitivo.

Una teoría de la mente (en el mismo sentido en que el concepto se usa en la psicología cognitiva y evolutiva) no es ‘una teoría’, en absoluto. La utilidad de la Teoría de la Mente no es ‘explicar’ la mente sino manipularla. Por tanto una Teoría de la Mente es un instrumento pragmático, desarrollado a lo largo de la evolución humana, que se basa en un núcleo conceptual y en mecanismos especializados de inferencia. Una Teoría de la Mente es un

---

<sup>11</sup> Cfr. Juanto Marto en Conferencia Inaugural “*Síndrome de Asperger y Autismo de alto Funcionamiento*” 178 min. [en línea) Universidad de Sevilla, TVUS, URL: <http://aspercan-asociacion-asperger-canarias.blogspot.mx/2013/03/sindrome-de-asperger-y-autismo-de-alto.html> (Consultado el 18 de mayo de 2013)

subsistema cognitivo, adaptativo y profundo, dedicado a atribuir, inferir, predecir y comprender estados mentales en el curso de interacciones dinámicas<sup>12</sup>

Puede comprenderse fácilmente porque esta explicación ha tomado importancia para las investigaciones del SA. De hecho varios especialistas sostienen que el diagnosticado no carece de Teoría de la Mente sino que su capacidad en la misma es menor que en personas neurotípicas.

La ToM engloba diferentes términos según el autor que la maneja; Ángel Rivière usa la palabra mentalizar, mismo concepto usado por primera vez por Uta Frith en 1991; Simon Baron-Cohen en su libro *Mindblindness* propone la palabra *mindreading* –o lectura de mente– para referirse al proceso.

Tanto Cohen como Rivière se refieren al hombre como un ser mentalista, es decir, con la consciencia de poseer una mente, y de que sus congéneres también la poseen. La actividad de mentalizar es aquella en la que la mente atribuye un estado a un suceso del mundo, ya sea físico o de otras mentes, material o conceptual, esto con ayuda de la Teoría de la Mente. La atribución al pensamiento de otro humano es llamado estado mental. Un estado mental puede ser una imagen, un olor, un sonido, una sensación acerca de algo, no únicamente una palabra o frase verbal. Mentalizar involucra la habilidad para suponer cualquier tipo de estado mental de los demás, ya sean sentimientos, creencias, intenciones, miedos o deseos. La función de mentalizar es la cognición social, base de la vida comunitaria del humano y muchos animales sociales. El acto de mentalizar otras mentes entre los miembros de una comunidad proporciona herramientas de competencia, cooperación e incluso engaño necesarias para la vida social.

A principios de los años 90 Quintanilla y Rivière realizaron estudios en los que se demostró que niños de distinta educación, clase social, grupo étnico e incluso diferentes culturas y contextos sociales pero con la misma edad poseían una idéntica base para la solución de tareas relacionadas con la Teoría de la Mente, por lo tanto los especialistas han sustentado que la ToM es universal para la especie humana, pero, como sostiene Cohen, el hecho de que sea universal no quiere decir que sea igual para todos ni en la misma medida o desarrollo.

---

<sup>12</sup> Ángel Rivière, *Obras escogidas, volumen I, Diálogos sobre psicología: De los cómputos mentales a los significados de la conciencia*, pág. 3.

Los especialistas consideran que la capacidad de mentalizar está separada de las habilidades mentales propias del lenguaje, es incluso una etapa evolutiva anterior al lenguaje. ToM se presenta entonces como un sistema conceptual-cognitivo que permite la interacción básica entre individuos.

Simon Baron-Cohen llama a los humanos *mindreaders* o lectores de mentes, constructores de posibilidades, de estructuras mentales. Este tipo de estructuras mentales deben entenderse como suposiciones del mundo material o mental, el principio que la cultura popular llama “sentido común”. Nunca se está seguro de lo que piensa la otra persona con la que se interactúa, pero es posible, a través rasgos visuales y auditivos inferir cierto rango de posibles opciones descartando otras. Eso es la Teoría de la Mente, teoría en su sentido estricto como “posible explicación” de algo.<sup>13</sup>

La base de la capacidad de mentalizar estas estructuras se encuentra en las metarrepresentaciones, “representaciones no literales en las que están suspendidas las relaciones normales de referencia y verdad respecto a los ‘estados del mundo’”<sup>14</sup>, o en otras palabras, pensar intencionalmente estados mentales acerca de otros estados mentales.

Una representación es un concepto acerca de la realidad, ya sea material o mental; mientras que una metarrepresentación es un estado mental sobre una representación, “pensar lo que alguien más piensa” o dicho de manera coloquial “ponerse en los zapatos del otro”. Este término no debe confundirse, no se trata de la representación de una representación –como en el caso de la fotografía de una pintura, que es la imagen de una imagen– sino la representación de una relación con un estado mental. Conectar una metarrepresentación con otra permite al humano inferir la conducta de sus congéneres y a su vez adaptarse al contexto.

Para ejemplificar la Teoría de la Mente a continuación presento un caso simple, tomado directamente del conocido experimento nombrado “Sally y Ana”, conocido entre los especialistas de ToM. Imagine que usted presencia la siguiente escena: Toño y Pedro están jugando en una habitación con un carro de juguete, Toño guarda el juguete dentro de su mochila de color rojo y sale de la habitación sin la mochila. Mientras tanto Pedro saca el

---

<sup>13</sup> Cfr. Simon Baron-Cohen, *Mindblindness, An Essay on Autism and Theory of Mind*, MIT Press, Cambridge, 1997, pág. 2.

<sup>14</sup> Ángel Rivière, *Op. Cit.* pág. 1.

juguete de la mochila roja y lo mete dentro de su propia mochila, de color azul. Más tarde Toño regresa a buscar el carro. ¿Dónde buscará el juguete, en la mochila roja (de Toño) o en la azul (de Pedro)? Aunque este ejemplo parezca todavía más básico que el sentido común una persona con un grave déficit de mentalizar metarrepresentaciones contestaría que en la mochila roja, una contestación con base en la experiencia propia, no con base en la experiencia de Toño pues este último no fue testigo del cambio de lugar del juguete. Este tipo de respuesta carece de un proceso de abstracción y consciencia del otro, no toma en cuenta el estado mental de desconocimiento de Toño.

Sólo basta pensar que este sencillo caso, aplicado principalmente a niños, no se compara en magnitud a aquel que se presentaría en un contexto social mucho más complejo como una fiesta o un salón de clases repleto de gente donde el paciente con SA debe enfrentarse a distintos estados mentales en situaciones cambiantes.

En ese tipo de contextos sociales se dan casos de estados mentales metarrepresentacionales todavía más complejos, por ejemplo aquel estado mental que “supone” un segundo estado mental que a su vez refiere a un tercer estado mental, como en siguiente caso: Juan, Ana y Erick son amigos. Ana y Juan discuten sin que Erick conozca la razón, Ana se aleja del lugar quedando sólo Erick y Juan. Erick tendrá un estado mental (1) acerca del estado mental de Juan (2) que “supondrá” se refiere al estado mental de Ana (3).

Acorde a Benett en palabras de Rivière estructuras como la descrita en el párrafo anterior “son necesarias para realizar funciones lingüísticas declarativas u ostentativas (es decir, de transmisión de conocimiento proposicional entre mentes)”<sup>15</sup>

El ritmo de una conversación común exige al paciente SA cambiar constantemente sus metarrepresentaciones acerca de su interlocutor. La velocidad, las pausas, el ruido y los factores externos intervienen para transformar el ya de por sí difícil proceso de “suponer” el estado mental del otro, con la alternativa siempre presente de inferir erróneamente.

Rivière coincide con el psicólogo cognitivo Zenon Pylyshyn en que son de mayor importancia para la vida comunitaria las atribuciones producto de la mentalización de una persona a otra que los patrones conductuales o fisiológicos observados entre los miembros de un grupo. Esto debido a que los patrones fisiológicos muchas veces son inducidos por alguna necesidad biológica como comer o dormir, mientras que los estados mentales

---

<sup>15</sup> *Ibidem*, pág. 2.

suponen una inferencia de las intencionalidades conscientes del otro, y por lo tanto toda capacidad interpersonal surge de estos estados mentales.<sup>16</sup>

Asimismo, ToM (como teoría) refuerza que el humano, antes de ser un organismo racional, mental y psíquico, también es un ser neurobiológico, por lo tanto afectado por su pensamiento el cual a su vez está moldeado en primer lugar por la estructuración neuronal del cerebro. Las limitaciones cognitivas están dadas por las redes neuronales y por los sentidos. Si la percepción sensorial y la cognición son tan particulares en el Síndrome de Asperger es evidente que la representación de la realidad que tenga un diagnosticado no será totalmente idéntica a la de un neurotípico.

### ***1.3 Interpretando el mundo: Los pasos de la Teoría de la Mente***

“Nada hay en el entendimiento que antes no haya entrado por los sentidos”

–Aristóteles–

Un estado mental, como su nombre lo indica, no es observable, es “inferible” a partir de una realidad observable, pero no se da a raíz de una lectura empírica de una realidad, sino de la suposición de la mente del otro. Una comunicación eficaz será aquella donde la capacidad de mentalizar tenga en cuenta la representación del interlocutor (metarrepresentar) y se adapte constantemente al dinamismo del acto comunicativo.

¿Cómo saber el estado mental del otro? A partir del reconocimiento de las emociones, uno de los principios de la Teoría de la Mente, y asimismo uno de los mayores problemas en el SA. No obstante el reconocimiento de emociones depende en su mayoría de las percepciones visual y auditiva en las que el paciente, paradójicamente, tiene mayor desarrollo.

Es necesario mencionar que en el desarrollo humano los diferentes estudios de Teoría de la Mente han observado que existen etapas en las que la mentalización progresa en la vida del niño. Hacia el primer año de vida el bebé humano promedio es capaz de emitir gestos o palabras protodeclarativas –aquellas que se usan para expresar experiencias– manifestación únicamente humana. A los dos años el niño atribuye propiedades a los objetos y seres del mundo, tiene intenciones claramente comunicativas al ver en las demás personas intérpretes

---

<sup>16</sup> Cfr. *Ibidem*, pág. 8.



potenciales o seres con mente. A los cinco años el sistema cognitivo para mentalizar se ha desarrollado hasta completarse, el niño posee comprensión metarrepresentacional.<sup>17</sup>

Baron-Cohen describe cuatro mecanismos necesarios para que el humano sea capaz de leer mentes. El primero de estos componentes es el *Intentionality Detector* (ID) o Detector de intencionalidad, el más básico de los cuatro el cual consiste en la percepción de estímulos de movimientos auto impulsados, y en el cual intervienen el sentido visual, el auditivo y el táctil. Este mecanismo permite diferenciar entre movimientos causados por algún agente – una pelota rebotando, las hojas al viento– y aquellos que tienen movimiento propio –el vuelo de un pájaro o el caminar de una persona–; este segundo tipo de movimientos deja entrever los objetivos o intenciones del agente que los emite –un animal que esquiva un golpe o un bebé que gatea hacia un juguete–.

El segundo componente es el *Eye-Direction Detector* (EDD) o Detector de direccionalidad de los ojos. La visión es el único sentido involucrado en el EDD ya que detecta el estímulo básico de reconocimiento de ojos en un rostro – ya sea humano, animal o construido–, y que sirve como indicación de lo que el otro agente observa y sobre lo cual pone atención, que puede ser a uno mismo o a un ser u objeto del mundo<sup>18</sup>. Gracias al EDD las personas pueden diferenciar los ojos de las demás partes del rostro e identifican a estos órganos como una importante pieza en la expresividad del otro individuo. El ID y el EDD son básicos para la comunicación humana.

Ambos mecanismos están disponibles muy pronto en la infancia. Esto significa que tenemos un infante que, hasta ese momento, puede leer el comportamiento en términos de un pequeño conjunto de estados mentales (objetivo, deseo y vista)<sup>19</sup>

El tercer complemento es el *Shared-Attention Mechanism* (SAM) o Mecanismo de Atención Compartida. Este consiste en representaciones triádicas, en una relación entre uno mismo, un agente y otro objeto. La vinculación se da entre uno mismo y el agente (otra persona) cuando se es consciente que los dos se refieren al mismo objeto, como por ejemplo la frase: Ana (agente) ve que yo (uno mismo) veo la ventana (objeto). SAM depende de EDD al necesitar de la vista para seguir la mirada del otro agente. La mente entonces hace una comparación entre las perspectivas perceptuales del agente y la de uno

---

<sup>17</sup> Cfr. *Ibidem*, pp. 20-21.

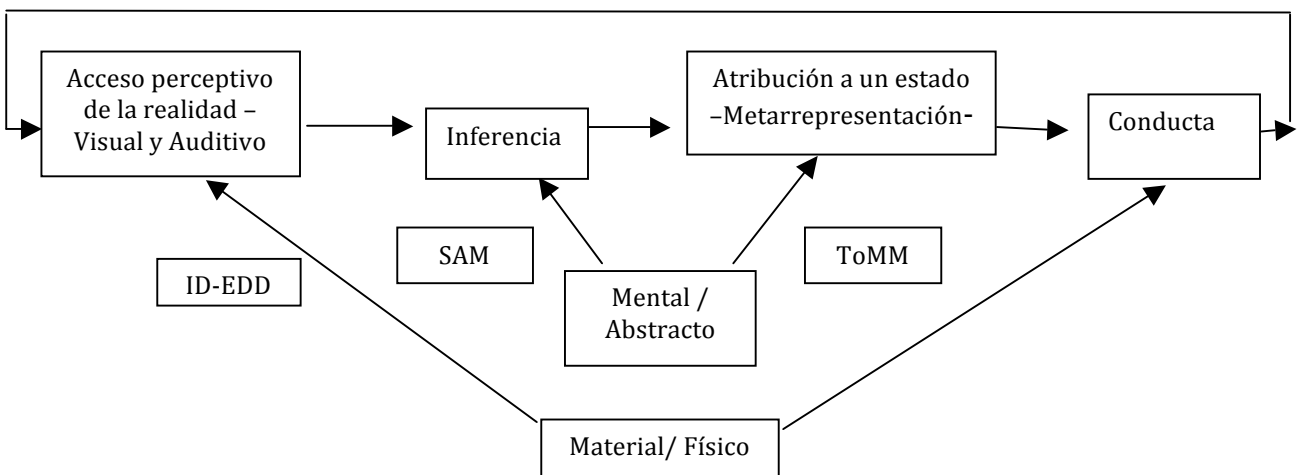
<sup>18</sup> Cfr. Simon Baron-Cohen, *Op. Cit.* pp. 32-43.

<sup>19</sup> Simon Baron-Cohen, *Op. Cit.* pág. 43. Traducción mía.

mismo para suponer un estado mental ajeno, así, dos mentes distintas se referirán al mismo objeto.<sup>20</sup>

El último mecanismo es el más complejo y de nombre *Theory of Mind Mechanism* (ToMM) o Mecanismo de Teoría de la Mente. ToMM engloba los tres anteriores pero además otorga coherencia a la lectura mental al crear relaciones entre un estado mental y otro (metarrepresentar) bajo una suposición ya sea falsa o verdadera. La palabra “teoría” en ToMM toma relevancia al dar una posible explicación a un objeto, comportamiento o fenómeno. La función del componente es que tras realizar la suposición se da coherencia a una creencia tras la cual se da un comportamiento. Es así como los cuatro pasos se complementan entre sí cada vez en un mayor complejo, al interactuar con su entorno –por ejemplo al recibir una respuesta en una conversación– el proceso vuelve a repetirse en ciclo activo en todo momento consciente del individuo.

A modo de resumen presento el siguiente esquema para comprender cómo sucede el acto de metarrepresentar:



<sup>20</sup> Cfr. Simon Baron-Cohen, *Op. Cit.* pp. 44-50.

## 1.4 Teoría de la Mente en el Síndrome de Asperger

**"Perdona, como sabes, no soy muy bueno leyendo las expresiones faciales, pero esta vez voy a arriesgarme: o estás triste, o tienes náuseas."**

–Sheldon Cooper, personaje de la serie televisiva *The Big Bang Theory*–

Las personas ubicadas dentro del espectro autista tienen en común un déficit en la habilidad de mentalizar metarrepresentaciones correctamente. Por razones aún desconocidas la intersubjetividad secundaria, o mentalizar metarrepresentaciones, no se desarrolla completamente en algunos niños de entre 3 y 4 años, estos niños son los que más tarde son diagnosticados en alguna de las condiciones del espectro autista. Este desarrollo incompleto ha sido registrado a pesar de las declaraciones de sus padres en las que aseguran que sus hijos presentaron la primera etapa de intersubjetividad en las que los bebés de un año sonreían al ver a sus progenitores hacer lo mismo.

El hecho de que el sistema conceptual de la Teoría de la Mente presente un déficit en niños del espectro autista, incluidos Asperger, sirve para explicar muchos de los rasgos del Síndrome; la falta de empatía, los limitados temas de conversación o los monólogos imparables, la desadaptación a situaciones sociales complejas, la dificultad por mantener amistades, y la malinterpretación de sarcasmos, metáforas y dobles sentidos parecen estar ligados a una falta en el sistema cognoscitivo para metarrepresentar en el que el SA tiene problemas para interpretar los estados mentales ajenos.

Experimentos en MRI –o imágenes por resonancia magnética en español– sobre Teoría de la Mente en pacientes con Asperger dieron como resultado una mayor cantidad de respuestas correctas en pruebas de mentalización en comparación con personas con otros tipos de autismo. Las pruebas consistían en registrar los estímulos eléctricos de su cerebro al momento de procesar tres tipos de relatos: una historia que necesitara mentalización, una historia “física” sin necesidad de mentalizar y un grupo de frases inconexas.

Esto sugiere que los sujetos con Síndrome de Asperger procesan la narrativa conectada con significado y frases revueltas sin sentido de una manera más parecida a los controles. Interesantemente, los sujetos con Asperger fueron tan buenos como los controles previamente escaneados con frases sin conexión, pero se desempeñaron ligeramente peor en ambas historias.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Simon Baron-Cohen *et al.*, *Understanding other minds: Perspectives from Developmental Cognitive Neuroscience*, Oxford University Press, Nueva York, 2004, pág. 344. Traducción mía.

Estos resultados refuerzan lo mencionado con anterioridad acerca de que los pacientes con Asperger –y autismo en general– no carecen de Teoría de la Mente, sino poseen un debilidad en su sistema de coherencia central, una falla para integrar de manera contextual la información percibida.<sup>22</sup>

Otra investigación realizada a 58 personas diagnosticadas con SA dio como resultado que sus funciones de Teoría de la Mente eran mejores de lo esperado, “sin embargo carecen de la habilidad para operacionalizar este entendimiento en un herramienta funcional que les permita ajustarse mejor a las demandas de tiempo real , situaciones sociales de la vida real”<sup>23</sup>, es decir presentan mejorías durante las pruebas y estudios de mentalización, mas su competencia en la formación de relaciones interpersonales se vio apenas ligeramente mejorada.

No obstante hay que recalcar que éstas han sido únicamente pruebas, no métodos que faciliten el aprendizaje social y mucho menos que permitan la expresión comunicativa por parte de pacientes con SA u otros tipos de autismo. El razonamiento y concientización de estados mentales ajenos por parte del diagnosticado no fueron suficientes para observar un progreso significativo en el sistema conceptual para metarrepresentar, probablemente debido a la manera en que estos fueron enseñados: las pruebas consistieron en su mayoría en entrevistas orales y exámenes escritos, bajo control experimental, mientras que las situaciones sociales de la vida real se dan de manera más veloz, espontánea e impredecible. El uso de estímulos visuales como vehículo de atribuciones sociales no es nuevo, ya había sido planteado en 1944 por Fritz Heider y Mary-Ann Simmel en un experimento en que se mostraba una animación video grabada en la cual una serie de figuras geométricas realizaban movimientos que eran calificados por la mayoría de los observadores como “antropomórficos”. Las conclusiones del experimento arrojaron que la percepción de determinados movimientos puede ser calificada como acciones y estos quedan registrados en la representación física y social de la realidad.<sup>24</sup>

Con base en ese experimento un grupo de investigadores liderados por Cohen crearon la *Social Attribution Test* (SAT) –o Prueba de Atribución Social en español– en la que se mostraba un video parecido al de Heider y Simmel a niños con y sin autismo, sin embargo

---

<sup>22</sup> Cfr. *Ibidem*, pág. 344.

<sup>23</sup> *Ibidem*, pág. 359. Traducción mía.

<sup>24</sup> Cfr. Simon Baron-Cohen *et al.*, *Op. Cit.* pág. 362.

el audiovisual estaba incompleto y era labor de los sujetos completar la narración. Como es de esperarse los niños sin diagnóstico de SA contaron una narrativa social en la que describían propiedades y calificativos otorgados a actividades humanas como –miedo, enojo, valor, trabajo en equipo– mientras que los diagnosticados con SA contaron una narrativa más descriptiva sin mayor uso de adjetivos humanos o sociales.<sup>25</sup>

Nuevamente este experimento únicamente trataba de esclarecer si los autistas poseen o no la capacidad de metarrepresentar, no se pretendía lograr utilidad práctica en el tratamiento del padecimiento ni buscaba incentivar la mentalización en la mente de los sujetos.

### **1.5 Enseñando a mentalizar**

**"¿Qué es un espíritu cultivado? Es el que puede mirar las cosas desde muchos puntos de vista"**

–Henri Frédéric Amiel–

Surgen entonces otro tipo de investigaciones dedicadas a establecer métodos de enseñanza de Teoría de la Mente para autistas –incluidos pacientes Asperger– los llamados *Theory of Mind training studies* –Estudios de entrenamiento en Teoría de la Mente–. Las primeras pruebas, llevadas a cabo en la década de los 90, estaban encaminadas a enseñar habilidades sociales, interpretar emociones y comenzar y mantener conversaciones. No obstante, cometieron el mismo error que en los experimentos anteriores al mantener un formato escrito en el que el sujeto de prueba podía memorizar las respuestas sin poder ligar su aprendizaje controlado con acontecimientos de la vida social.

Un primer avance en el área de la enseñanza visual lo presentó el estudio de entrenamiento de un grupo de psicólogos cognitivos liderados por John Swettenham en 1996. Su propuesta consistía en presentar una serie de fotos en las que se plasmara una imagen del mundo real y permitirle al observador tener una visión de lo que otra persona percibía; sustentaban que el pensamiento puede ser entendido en imágenes y que a través de éstas es posible expresar estados mentales.

El objetivo entonces, era enseñar la metáfora ‘la gente tiene imágenes en la cabeza’ con la esperanza de que sería un dispositivo protésico para compensar una falta de teoría de la mente ‘real’ [...] El estudio se enfocó en enseñar a los niños la habilidad para entender falsas creencias. La predicción era que si los niños eran capaces de aprender la estrategia foto-en-la-cabeza ellos no sólo aprenderían a

---

<sup>25</sup> Cfr. *Ibidem*, pág. 364.

resolver una tarea específica, sino que también aprenderían una poderosa estrategia generalizadora que les permitiría enfrentar una variedad de problemas de Teoría de la Mente.<sup>26</sup>

Un estudio de entrenamiento complementario de 1998 realizado por McGregor retomó la estrategia de foto-en-la-cabeza. Los resultados demostraron ser significativamente más efectivos para niños tanto neurotípicos como autistas a pesar de que los segundos continuaron mostrando dificultades para generalizar. La mejoría se dio principalmente en la capacidad de los niños para suponer lo que alguien más pensaba, supieron adaptarse a la idea de que una foto podía representar un pensamiento y aun así fueron capaces de diferenciar el objeto material –la foto– de una idea conceptual –el pensamiento–.

Finalmente diversos estudios han comprobado que las “burbujas de pensamiento”, como las vistas en tiras cómicas, resultan muy útiles como estrategias de aprendizaje de estados mentales ajenos. Probaron ser un buen soporte para plasmar posibles pensamientos en una conversación que, apoyados en un estímulo visual, fueron comprensibles incluso para niños en edades tempranas.

Lo que demuestran estas investigaciones es que existe la posibilidad de enseñar habilidades sociales a individuos del espectro autista. Son los métodos usados hasta el momento los que han fallado como herramientas pedagógicas. Por otro lado, refuerzan el argumento de que ciertas peculiaridades perceptuales del SA –como aquellas relativas a los sentidos de vista y del oído– pueden ser explotadas desde enfoques didácticos para que el diagnosticado pueda aprender herramientas de socialización; tanto de comprensión de ideas, emociones y pensamientos ajenos como de expresión propia de los mismos.

### **1.6 Pensar con imágenes**

**"Si hay un secreto del buen éxito reside en la capacidad para apreciar el punto de vista del prójimo y ver las cosas desde ese punto de vista así como del propio."**

-Henry Ford-

Diferentes teóricos como Rivière, Cohen o Leslie ven la urgente necesidad de desarrollar más teorías que pretendan ayudar al individuo del espectro autista a mejorar sus mecanismos de cognición social, para así incentivar una adaptación plena a su medio. ¿Pero cómo modificar un patrón conductual cuando este no depende de las pautas aprendidas empíricamente sino por una falla neurobiológica? El humano es también un ser social, capaz de desarrollarse en un entorno comunitario entre los miembros de su especie, y el

---

<sup>26</sup> Simon Baron-Cohen *et al.*, *Op. Cit.* pág. 450. Corchetes míos. Traducción mía.

pensamiento social adquirido por la experiencia modifica el comportamiento biológico del Hombre hasta el nivel cerebral. La plasticidad cerebral es un concepto que aunque reciente, es bien conocido en los estudios de neurología y psicología:

La plasticidad cerebral se refiere a la capacidad del sistema nervioso para cambiar su estructura y su funcionamiento a lo largo de su vida, como reacción a la diversidad del entorno. Aunque este término se utiliza hoy día en psicología y neurociencia, no es fácil de definir. Habitualmente se refiere a los cambios a diferentes niveles en el sistema nervioso, desde eventos moleculares, como los cambios en la expresión génica, al comportamiento.<sup>27</sup>

Distintos experimentos han arrojado datos acerca de la adaptabilidad del cerebro a las lesiones y fallas estructurales. Cuando la mente se encuentra en proceso de aprendizaje las neuronas establecen nuevas conexiones formando así circuitos previamente inexistentes. Este proceso se repite cada vez que se practica una nueva actividad.

Cuando existe una falla o lesión cerebral se activa una función compensatoria en la que otras áreas del cerebro comienzan a formar nuevas redes neuronales que actúan en sustitución de la función afectada. La plasticidad cerebral –o también conocida como sináptica o neuronal– llega a modificar las propiedades físicas y químicas del cerebro de modo que el funcionamiento defectuoso de algunas partes del cerebro puede verse considerablemente disminuido.<sup>28</sup>

Los mecanismos del sistema conceptual se encuentran en diferentes partes del cerebro, corresponden a distintas funciones de la mente. Por el mecanismo de compensación si una de estas áreas falla las demás pueden adaptarse para sustituirla. De tal modo que la cognición social y el mecanismo de mentalizar en metarrepresentaciones también puede ser adoptado y aprendido. La manera particular en la que el aprendizaje social se presenta es la imitación de comportamientos percibidos en el contexto inmediato del individuo, al menos en una etapa temprana.

Por otra parte las características perceptivas de un paciente con SA ponen en evidencia su peculiar formulación del lenguaje en el cerebro –formulación cuyo estudio cae en el campo de la neurología y de la cual se han realizado pocas investigaciones–, pero es un hecho que a manera de compensación el Lenguaje ha encontrado una estructuración

---

<sup>27</sup> Kolb, B., Mohamed, A., & Gibb, R., *La búsqueda de los factores que subyacen a la plasticidad cerebral en el cerebro normal y en el dañado*, Revista de Trastornos de la Comunicación [En línea] URL: <http://www.cognifit.com/es/plasticidad-cerebral/>

<sup>28</sup> Cfr. Simon Baron-Cohen *et al.*, *Op. Cit.* pp. 378-381.

diferente en el cerebro del SA. Las pruebas realizadas por Attwood y Wing, entre otros autores, indican que el pensamiento predominante en los diagnosticados es principalmente visual. Temple Grandin, una famosa doctora diagnosticada como autista de alto funcionamiento describe esta situación:

Mi mente es completamente visual y cualquier tarea espacial como dibujar me resulta fácil. Yo aprendí a dibujar sola a los seis meses (...) Toda la información que memorizo es visual (...) Las melodías son la única cosa que puedo memorizar sin una imagen visual. Recuerdo muy poco de lo que escucho a no ser que tenga una carga emocional o pueda formarme una imagen visual<sup>29</sup>

El neurólogo Oliver Sacks aclara más sobre las características del pensamiento visual de la Dra. Grandin:

Ella tuvo que construir una vasta librería de experiencias a lo largo de los años, ella me dijo. Eran como una librería de cintas de video, los cuales podía reproducir en su mente e inspeccionar en cualquier momento- ‘videos’ de cómo la gente se comportaba en diferentes circunstancias. Ella los reproduciría una y otra vez, y aprendería, por grados, a correlacionar lo que veía, para así poder predecir cómo la gente podría actuar en ciertas circunstancias<sup>30</sup>

En complemento a su experiencia la doctora Grandin menciona en su libro *El autismo y el pensamiento visual* lo siguiente:

Estudios de personas con daños cerebrales muestran que las lesiones en la parte posterior del hemisferio izquierdo pueden impedir la generación de imágenes visuales almacenadas en la memoria de largo plazo, sin afectar para nada el lenguaje y la memoria verbal. Esto indica que las imágenes visuales y el pensamiento verbal pueden depender de sistemas neurológicos distintos<sup>31</sup>.

Lo descrito por Temple Grandin es de gran importancia para este texto pues precisamente sirve de base para el eje principal de la investigación. Ya descritas las deficiencias en la comunicación oral del SA emerge la comunicación visual como una alternativa.

Considerada igualmente la condición auditiva particular de los diagnosticados, ¿sería posible aplicar una teoría audiovisual al pensamiento Asperger como alternativa de comunicación? Para poder entender esta habilidad de los diagnosticados con SA puede

---

<sup>29</sup> Temple Grandin en Tony Attwood, *El síndrome de Asperger: una guía para la familia*, pág. 144. Paréntesis míos.

<sup>30</sup> Olivier Sacks en Simon Baron-Cohen *et al.*, *Op. Cit.* pág. 14. Traducción mía.

<sup>31</sup> Temple Grandin, *El Autismo y el pensamiento visual*, [En línea] 14 pp. URL: <http://www.slideshare.net/mamijul36/el-autismo-y-el-pensamiento-visual-temple-grandin> (Consultado el 18 de mayo de 2013).



desglosarse por puntos y así evidenciar la coyuntura existente entre esta capacidad y las otras:

a) *Memoria visual*

- Tiende a recordar a través de imágenes o escenas.
- Recuerda con mayor facilidad las cosas que se le muestran que las que se le dicen.
- Le es muy difícil recordar la secuencia de las cosas que fueron dichas.

b) *Memoria a largo plazo excepcional*

- Puede recordar cosas (particularmente imágenes) de sus primeros años.
- Puede recordar cosas después de un largo lapso de tiempo.
- Regularmente es capaz de enlistar grandes cantidades de información exacta.
- Puede tener un vocabulario excepcionalmente amplio para su edad, y un muy exacto entendimiento del significado de palabras individuales.
- Puede presentar problemas de memoria auditiva de corto plazo, a menos que ligue el sonido con imágenes mentales (¿pensamiento audiovisual?)

Sólo para puntualizar se debe mencionar que dicho pensamiento visual no es único de los SA, de ser así las personas neurotípicas no tendrían la capacidad de articular pensamientos de esa manera; pero los casos descritos evidencian que el pensamiento visual es el de mayor desarrollo en la mente Asperger y por lo tanto representa una oportunidad para ser explotado y usado a favor de los diagnosticados.

Es necesario un método que no se restrinja al laboratorio sino que contribuya en la adaptación espontánea a situaciones sociales. Probablemente un estímulo audiovisual pueda servir como mecanismo de aprendizaje que mejore las habilidades de mentalización del SA. La inferencia de estados sociales y formación de metarrepresentaciones puede no estar ligada únicamente a la experiencia empírica del individuo sino que las percepciones sensoriales pueden jugar un papel anterior y todavía más básico que los estímulos sociales, lo cual a su vez conllevaría una compensación en la defectuosa capacidad para metarrepresentar. Sería necesario otro tipo de aprendizaje para lograr un avance observable, uno que incluyera sus particularidades sensoriales, en especial aquellas de mayor adaptación y facilidad de uso para los pacientes con SA, como lo son el sentido de la vista y del oído.

Hasta el momento se han descrito las particularidades que caracterizan al SA, y se ha hecho especial énfasis en aquellos rasgos relacionados a los sentidos visual y auditivo, describiendo cómo estos participan del proceso de recepción de los estímulos y porqué la sensibilidad audiovisual es tan especial en personas con SA. La información recopilada en este primer capítulo deja entrever que el pensamiento audiovisual emerge como alternativa de comprensión del mundo para personas con el Síndrome.

Asimismo se han expuesto los estudios que muestran las dificultades de interacción social de los pacientes y los progresos o posibles puntos de inflexión que permitirían a los diagnosticados presentar mejorías en sus capacidades de socialización.

En resumen, se ha visto cómo el individuo con Asperger percibe su entorno y crea su realidad a partir de sus características sensoriales, y la manera en que estas afectan sus pensamientos como se vio con la Teoría de la Mente, lo cual lo identifica con las teorías constructivistas.

Para la formulación de un método de esta naturaleza también se deben considerar los estudios realizados en cuanto a la influencia de la sociedad en el individuo y viceversa, desde el pragmatismo. La siguiente sección explora precisamente ese ámbito.

## 2. UNA PERSPECTIVA DEL SÍNDROME DE ASPERGER DESDE LA MICROSOCIOLOGÍA: El Interaccionismo Simbólico

La información de carácter médico revisada en el capítulo anterior se fundamenta bajo el marco teórico de la Teoría de la Mente, propia de la Psicología Clínica. Sin embargo, la psicología no es el único campo de estudio de la ciencia interesado en la interacción entre individuos como base de las situaciones sociales. Desde la comunicación, el Interaccionismo Simbólico se presta como una corriente que si bien tiene grandes contrastes con la Teoría de la Mente de la psicología clínica también tiene importantes y destacables similitudes. Quizá el parentesco más evidente entre uno y otro sea un mismo objeto de análisis: el individuo como base para el entendimiento de las interacciones sociales.

El Interaccionismo Simbólico, que se circunscribe en el marco de la microsociología constructivista, de igual manera se preocupa por explorar la dicotomía existente entre el individuo y su entorno social inmediato, pero a través de distintas ramas dentro de la misma corriente. El síndrome de Asperger podría ser observado desde la perspectiva clínica del ToM y la microsociología del Interaccionismo Simbólico, pues estas no se contradicen, más bien, parecieran complementarse.

A manera de introducción es necesario repasar algunas de las premisas del Interaccionismo Simbólico.

### **2.1 Los Fundamentos del Interaccionismo Simbólico**

El Interaccionismo Simbólico (IS), a grandes rasgos, se entiende como “el estudio de cómo la comunicación da forma a la identidades individuales, haciendo posible tanto la individualidad como la comunidad social”<sup>32</sup>. De manera histórica, esta corriente no puede considerarse una escuela (si bien la mayoría de sus representantes puede ser ligados a la escuela de Chicago), debido a su versatilidad de postulados, pero sí puede observarse la gran influencia que tuvo el Pragmatismo sobre la misma corriente.

Herbert Blumer es considerado el padre y principal teórico del IS y George Herbert Mead está entre sus principales difusores. A mediados del siglo XX Blumer propuso el IS como una corriente contraria a la sociología funcionalista que, acorde con Blumer, consideraba

---

<sup>32</sup> Robert Craig y Heidi Muller, *Theorizing Communication, Readings Across Traditions*, pág. 366. Traducción mía.

métodos cuantitativos inadecuados para el entendimiento de los procesos sociales que deberían de ser tratados con un método cualitativo, con técnicas cercanas a la psicología y la antropología.

A manera de resumen, a continuación se enlistan unas de las características más importantes, que resaltan en las teorías de los distintos interaccionistas simbólicos:

1. Las interacciones y relaciones sociales son determinadas por el pensamiento individual
2. Las interacciones humanas sólo pueden ser entendidas en espacios y marcos históricos concretos e irrepetibles, el orden social está en constante cambio.
3. El orden simbólico es propio de la naturaleza humana, constituido por el lenguaje pero así mismo por la capacidad de representar los símbolos de manera material.
4. Los individuos atribuyen significados a las cosas materiales e inmateriales acorde con su experiencia propia.
5. Los significados de los conceptos son siempre producto de la interrelación de personas y sujetos a su transformación y revaloración.
6. La inspección de la sociedad debe realizarse *in situ*, relación directa del investigador con el entorno social que explora.

## **2.2 Comparaciones entre la Teoría de la Mente y el Interaccionismo Simbólico.**

Del Pragmatismo el SI retoma una de sus premisas más importantes; la idea sostenida por John Dewey y William James de que la experiencia es el criterio más básico a través del cual el individuo asigna significado a los conceptos; el orden lingüístico o simbólico (considerado como uno mismo) se presenta como vehículo de transmisión de esa experiencia, y por lo tanto presupone comunicación.

Charles Peirce, pragmatista, introdujo el primer argumento en el que ya se puede realizar una comparación directa con los estatutos de la Teoría de la Mente revisados en la sección anterior. Peirce hizo una diferenciación entre lo público y lo privado, y su importancia al momento de considerar ambos ámbitos al tratar de explicar cómo se comunica una experiencia o sensación individual, por naturaleza, incomunicable. Charles

Cooley profundizó en la propuesta de Peirce al referirse a la sociedad como un ente mental, determinado por las relaciones e ideas que las personas tienen unas de otras, y que esa sociedad existe en la mente de cada individuo e influye en todo momento su manera de pensar y comportamiento.<sup>33</sup>

Como se recordará, la Teoría de la Mente (ToM) de igual manera toma en cuenta que la mente del individuo es moldeada por las interacciones con las personas que lo rodean de manera inmediata, por grupo de individuos que Cooley nombra grupo primario. Otra similitud se puede ver en la concepción del “yo-espejo” de Cooley que es entendida como el mecanismo por el cual el individuo, desde la infancia, forma su identificación con su grupo primario, y su naturaleza humana es formada de manera social. Este yo-espejo tiene gran parecido con el sustento de la ToM de que la mente del humano es adaptable al entorno social, y que ésta se desarrolla dependiendo de las relaciones de interacción que el niño tiene en sus primeros años de vida, ya que el niño al ser tan susceptible a edad temprana, asimila las conductas de los adultos de su entorno, argumento sostenido tanto por ToM como por el IS.

Asimismo, la ToM concibe las metarrepresentaciones como la base de toda interacción humana, y que estas pueden ser un sentimiento, una creencia o cualquier tipo de pensamiento que intente comprender el estado mental del otro; Cooley, ya mostrando en su teoría uno de los fundamentos del IS, menciona que la mente individual, influida por la social, origina emociones primarias o instintivas que se transforman en emociones sociales como el amor, el respeto, la vergüenza, la empatía, etc.<sup>34</sup> Al adecuarse una relación directa entre ambas teorías se diría que capacidad de metarrepresentar es la base para la formación de estas emociones sociales.

Más por coincidencia que por real afinidad el IS también utiliza el concepto de teoría de la mente, pero de una manera casi equivalente al concepto tratado por la psicología clínica. George Herbert Mead, en su conductismo social, menciona que una teoría de la mente serviría para explicar el proceso de socialización como anterior a la concepción de individuo, y que las mentes surgen de dicho proceso. De igual manera Mead recalca la importancia de los factores biológicos y fisiológicos para la formación de la mente como

---

<sup>33</sup> Cfr. Salvador Giner, *Teoría sociológica moderna*, pp. 184-185.

<sup>34</sup> *Ibidem*, pág. 185.

un primer paso para el desarrollo de ésta; luego un nivel psicológico que permite a la persona tomar el rol del otro; y el nivel sociológico, ya comentado.

Esos niveles quedan resumidos en las etapas del Acto, propuesta de Mead para entender el comportamiento de una persona: el primer paso es el Impulso provocado por un estímulo sensorial o una necesidad biológica; luego la Percepción, en el que se percibe a través de los sentidos; le sigue la Manipulación, en la que el individuo, a partir de lo percibido, decide su acción; y finalmente la Consumación, en la que se realiza la acción que satisface el impulso original. Estas fases no tienen una secuencialidad sino que suceden al mismo tiempo. Son notorias las semejanzas entre esta teoría de la mente de Mead con la propuesta de ToM de Baron-Cohen descrita en el capítulo anterior, la Percepción tiene su par con el ID y el EDD de Baron-Cohen, mientras que la Manipulación se asemeja al ToMM.

Asimismo Mead hace otra aportación, él ve al lenguaje como el principal catalizador no solo de la interacción, sino del auto condicionamiento, es decir, que el estímulo provocado al hablar afecta tanto a la persona que escucha como a la persona que emite el mensaje, lo llama gesto significativo, el cual necesita reflexión. El estímulo del habla crea la significación de los conceptos y permite que el pensamiento sea simbólico. Es a través del pensamiento simbólico que el humano adquiere su característica conducta inteligente.<sup>35</sup>

Es en este punto que existe una discrepancia (o más bien una divergencia) entre el IS y la Teoría de la Mente, pues la segunda considera que la capacidad de mentalizar es anterior a la formulación del lenguaje en la historia del desarrollo; mientras que el IS destaca la importancia del lenguaje para la formación de la mente. Sin embargo en este caso ambas corrientes estudian diferentes pasos, desde distintas perspectivas, de un mismo proceso de socialización, ToM explica una primera etapa a través de las metarrepresentaciones como mecanismo de entendimiento de la realidad por medio de la formación de estados mentales, mientras que el IS ve al lenguaje como un configurador de esos estados mentales y su posterior papel en la socialización.

---

<sup>35</sup> Cfr. George H. Mead, *Espíritu persona y sociedad desde el punto de vista del conductismo social*, pp. 45-52.

El lenguaje, como gesto significativo, tiene varias funciones acorde a Mead. La primera y más importante es la adaptación al medio, en la que la persona a través del uso de un mismo código de significados logra comunicarse con su entorno social. El lenguaje además produce símbolos significantes, los cuales posibilitan los procesos mentales del pensamiento –entendido primero como conversación interna-; y finalmente, el lenguaje hace posible la interacción simbólica.

El postulado del lenguaje simbólico de Mead le permitió formular una teoría de la personalidad social en la que introduce el término de *self*. El *self* (yo) se entiende como una consciencia del individuo hacia sí mismo, no innata sino social, y definida por su “Otro generalizado”, término usado por Mead para referirse al grupo o entorno social en el que se desenvuelve la persona. El autor propone dos fases en el desarrollo evolutivo del *self*, y que una vez más poseen similitudes con lo dicho por la ToM; estas etapas son:

El juego –en el cual el niño adopta actitudes o roles de otros de forma consecutiva y uno cada vez- y el deporte o juego de reglas –en el cual el niño aprende a organizar un conjunto de actitudes y las interioriza o adopta como un todo, insertando su propio rol dentro y como parte de ese conjunto más amplio-<sup>36</sup>

Como se mencionó en las características del síndrome de Asperger el diagnosticado puede presentar dificultades precisamente en el tipo de interacciones descritas en el párrafo anterior, entonces la teoría de Mead se presta como otra posible explicación al SA en el que el *self* no termina de desarrollarse en su plenitud en personas diagnosticadas con SA, lo cual expondría sus dificultades para relacionarse con los demás.

William Thomas, otro interaccionista, suma otra propuesta que de la misma manera que la anteriores podría ser útil al momento de entender el Asperger desde el SI. Thomas se interesó por discernir cómo se desenvuelven las situaciones sociales. El plantea tres elementos que componen una situación: los valores (objetos sociales relevantes), las actitudes (preestablecidas en el individuo respecto a los valores) y la definición de la situación (el entendimiento de la persona respecto a los valores y actitudes); el factor de mayor peso en la situación es su definición pues acorde a Thomas la persona se comporta como si ella definiera la situación, acorde con sus experiencias previas, y determina así su comportamiento y predice el de los otros.

---

<sup>36</sup> *Ibidem*, pág. 192.

El concepto de metarrepresentar encaja, tal como si fuera el paso de un proceso, en el interaccionismo de Thomas. De tal forma que metarrepresentar o suponer el pensamiento del otro definiría la situación que se experimenta, y el individuo actuaría acorde con el significado personal que le esté atribuyendo al entorno; sin embargo, tal como Thomas señala, existe en todo momento una tensión entre las significaciones social e individual, significaciones que pueden contradecirse y causar confusión en la persona.<sup>37</sup>

Dentro esta tensión, suscitada por las diferentes perspectivas y atribuciones de los individuos con respecto a una misma situación social, el SA se desarrolla; las actitudes y juicios de un diagnosticado se moldean acorde a la comprensión que guarde en la experiencia respecto a situaciones parecidas, si su experiencia es pobre o insuficiente no sabrá cómo actuar adecuadamente a la situación que se le presenta.

Un teórico más por abordar es aquel que acuñó el término Interaccionismo Simbólico, Herbert Blumer. Para Blumer el significado de las cosas es el factor de mayor relevancia en la socialización; con esto se refiere a que el humano direcciona sus actos y comportamientos hacia las cosas en función del significado que éstas tienen para él, y el significado es definido por las relaciones de otras personas hacia esa cosa, por lo que es un producto social en constante cambio de apreciación.

Agregado a ello Blumer distingue la interacción simbólica, en la que la gente expresa gestos en función del significado que poseen estos tanto para uno mismo como para la otra persona, o la suposición del significado que cree que la otra persona le atribuye al gesto. Es así que el individuo posee la habilidad de hacer indicaciones a sí mismo en un proceso comunicativo móvil que le permite adoptar los roles de los otros, aprehenderlos, y adaptarse a las situaciones tan cambiantes de su entorno<sup>38</sup>.

Este ajuste de acciones y roles de Blumer tiene gran similitud al proceso de metarrepresentación que ya se ha descrito, describe los mismos pasos de interacción que ya se comentaron con la ToM. El proceso de Blumer no sucede de la misma manera en pacientes diagnosticados con SA pues parte del mecanismo de toma de roles conlleva la interpretación de las acciones del otro, a partir de esa interpretación el humano organiza sus acciones y comportamiento a manera de respuesta. Este proceso tiene un gran parecido

---

<sup>37</sup> *Ibidem*, pág. 197.

<sup>38</sup> Cfr. Salvador Giner, *Op. Cit.* pág. 204.



con la estructura realizada por Baron-Cohen y revisada en el capítulo anterior en la que describe los mecanismos involucrados en la formación de una Teoría de la Mente (entendida como habilidad) en la mente. Recuérdese que Baron-Cohen describe cuatro pasos (ID, EDD, SAM y ToM) interrelacionados a través de los cuales los sentidos captan la realidad, se procesa en la mente y es expresada en forma de comportamiento.

Entonces, acorde Blumer, los objetos se pueden clasificar en físicos (por ejemplo el dinero), sociales (como la reputación) o abstractos (fe). Y un mismo objeto puede tener diferentes valores según el sujeto que lo observe. Los significados de estos símbolos son forjados por el entorno social inmediato al individuo. El lenguaje determina estas interacciones, y permite al individuo imaginar el punto de vista de los demás. Una vez más la ToM de la psicología clínica tiene aspectos similares con el IS de Blumer, pues recuérdese que la ToM sustenta que la acción de metarrepresentar los estados mentales del otro es la habilidad que permite inferir cómo esa persona piensa o siente.<sup>39</sup>

Otro interaccionista que se debe tomar en cuenta para comprender esta corriente microsociológica es Erving Goffman. En su enfoque dramático Goffman propone marcos mentales desde los cuales la gente interpreta la sociedad, nombra a estos marcos rituales de interacción los cuales tienen lugar en pequeños grupos sociales de la vida cotidiana. La premisa de Goffman es que estos rituales se forman alrededor de núcleos morales donde los roles de las personas se definen por lo que consideran correcto e incorrecto.

Goffman menciona que estos rituales, haciendo una comparación con el Teatro, son llevados a cabo por las personas a manera de representaciones. Si bien estas representaciones pueden ser analizadas de manera individual Goffman dice que para entender la verdadera naturaleza de la interacción social se deben estudiar estos fenómenos como trabajos en equipo, entendidos como un conjunto de personas que cooperan para lograr un objetivo común.

En un ámbito más actual, dentro del Interaccionismo Simbólico también existe una corriente que estudia la comunicación como disciplina social desde el punto de vista científico. Esta corriente incluye Teoría de Esquemas (Scheme Theory), una muy oportuna base teórica si se pretende entrelazar la ToM con el IS.

---

<sup>39</sup> Cfr. Herbert Blumer, *Interaccionismo Simbólico: Perspectiva y métodos*, pp. 70-77.

La Teoría de Esquemas sustenta que debido a la complejidad del ámbito social la persona aprende a comportarse acorde a esquemas, a manera de plantillas, que utiliza para adaptarse a las distintas situaciones sociales que afronta día a día. Cada esquema es diferente pero no funcionan de manera independiente sino se entrecruzan en distintos momentos, y se desarrollan en varios niveles de abstracción. Los tipos de esquemas clasificados por esta teoría son: De persona, de Yo, de Rol y de Evento.

Un ejemplo de cada tipo de esquema serían las siguientes frases: “A Ana le agrada que la abracen” para el esquema de persona; “Usualmente no me agrada que me llamen por mi segundo nombre” del esquema de Yo; “Los hijos jamás deberían ser groseros con sus padres” para el esquema de Rol; y para el esquema de Evento sirve de ejemplo la frase “Al conocer a alguien se saluda con la mano”, de forma que el nombre del esquema indica el valor más preponderante de la situación.

Acorde a Kellerman, Broetzman, Lim y Kitao los esquemas se convierten en paquetes de organización de la memoria los cuales a su vez organizan secuencias de interacción; así, estos esquemas o plantillas se convierten en una guía de acción para interrelacionarse con los demás. Estas plantillas permiten la estandarización de la información social adquirida y le otorgan al individuo un fácil acceso a cada uno de los comportamientos que pueda expresar.<sup>40</sup>

Un nuevo esquema surge al momento en el que la persona entra en contacto con una nueva experiencia o idea, planteamiento que significaría que la mayor parte de la vida se van generando nuevos esquemas, principalmente en los primeros años de vida cuando el infante tiene sus primeros acercamientos con fiestas, rituales, celebraciones y todo tipo de eventos formales e informales.

Por ende, al estar todo el tiempo procesando estas plantillas éstas se transforman, no son estáticas. Cuando el individuo se enfrenta a una situación social se presentan tres opciones: la primera es aplicar un esquema ya conocido, guardado en su experiencia; la segunda es modificar al esquema preexistente y adaptarlo a los cambios de la situación; o bien, si se tratara de una situación totalmente desconocida para la persona se tendría que formar un nuevo esquema.

---

<sup>40</sup>Cfr. Kathy Kellerman *et al.* *The conversation MOP: Scenes in the stream of discourse*, pp. 27-62.

Honeycutt destaca la importancia de los esquemas durante las interacciones. El autor sustenta que las personas desarrollan expectativas acerca de cómo se deben comportar los demás en una relación amistosa, amorosa, familiar o de trabajo. Estas estructuras cognitivas sirven de apoyo para que el individuo sepa cómo actuar y hacia donde encaminar dicha relación.<sup>41</sup>

En 1992, Wicks hizo otra aportación a la Teoría de los Esquemas. Wicks discute que los esquemas no sólo sirven para la interacción social sino que también pueden ser aplicados a los canales mediáticos y de programación<sup>42</sup>. Sumado a lo dicho por Wicks, Altheide y Snow creen que el simple formato de la comunicación mediada ayuda a estructurar las expectativas. Ellos resaltan que “un evento extraño puede hacerse significativo cuando se nos es presentado a través de un medio familiar”.<sup>43</sup>

Finalmente, Hitchon y Chang propusieron que los esquemas de la vida social se usan acorde a las representaciones que observamos en los medios de comunicación.<sup>44</sup> Es decir, los productos mediáticos crean expectativas o esquemas de las personas o situaciones, de manera que partir de lo aprendido por el medio la persona esperará encontrar una situación similar en la vida real, así por ejemplo, quizá un persona jamás ha presenciado un boda hindú, pero al conocerla a través de un medio familiar, como puede ser un programa de televisión, creará un esquema en su mente acerca de cómo debe ser esa situación.

Esta recopilación de los distintos interaccionistas simbólicos es de utilidad para observar que cada autor tiene algo que aportar al perfil ideológico del IS, y a la importancia del entorno social de cada persona para moldear su mente, lo cual los perfila dentro de las teorías de corriente pragmatista y constructivista. Para efectos de la presente tesis los autores que más destacan y cuyas teorías se retomarán con constancia son Blumer, Goffman y aquellos que se refieren a la Teoría de los Esquemas, claro, sin dejar algunos preceptos de los demás interaccionistas.

---

<sup>41</sup> Cfr. James Honeycutt y Bryan Suzette, *Scripts and Communication for Relationships*, pp. 56-75.

<sup>42</sup> Cfr. James Honeycutt y James Cantrill, *Cognition, Communication and Romantic Relationships*, 83-88 pp.

<sup>43</sup> Cfr. David Altheide y Robert Snow, *Toward a Theory of Mediation*, en J.A. Anderson, pág. 219.

<sup>44</sup> Cfr. Craig Robert y Heidi Muller, *Op. Cit.* pág. 88.

### 3. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL COMO FORMA DE PENSAMIENTO

**“Veo el despliegue de la flota entera en mi mente.**

**Y el mayor problema es que no puedo no verla”**

–Donald, personaje con síndrome de Asperger del filme *Mozart and the Whale*–

Las siguientes páginas se enfocarán a esclarecer la primicia central de este texto: las personas con síndrome de Asperger demuestran poseer características que facilitan la recepción de mensajes a través de medios audiovisuales. Diversos autores y teorías audiovisuales servirán para perfilar un panorama de cómo sucede el proceso audiovisual en la mente y cómo los medios audiovisuales asimismo alteran el pensamiento.

Para ello en primera instancia se reitera un rasgo bastante estudiado del SA: los pacientes tiene gran sensibilidad tanto auditiva como visual. En segundo lugar se recupera lo mencionado por Mariano Cebrián Herreros acerca de la información audiovisual:

La información audiovisual capta y ofrece una versión de la realidad desde la perspectiva que el autor ha decidido que tenga la técnica según sus deseos expresivos y la idea que quiera transmitir. Es un intérprete de la realidad. La realidad ofrecida por la realidad audiovisual no es la realidad percibida por un espectador directo del acontecer de los sucesos, sino una interpretación de los mismos con los códigos que funcionan en la propia realidad, más los que se introducen en la interpretación técnica para dar su visión particular<sup>45</sup>

¿Cómo interpreta la persona con SA esta realidad tecnificada? Acorde al autor la información audiovisual alteraría la manera en que el individuo observa al mundo, lo estaría reinterpretando por medio del audiovisual tecnificado. Y de ser autor un diagnosticado, ¿qué características particulares tendría su obra? ¿Qué versión de la realidad, acorde a Cebrián Herreros, podría ofrecer un diagnosticado por medio del lenguaje audiovisual? “Lo audiovisual no tiene referente externo, sino que es una plasmación de la imagen mental del autor”<sup>46</sup> dice Cebrián.

En cuanto a las particularidades de percepción auditiva y visual ya se ha hecho mención de su habilidad de separar el sonido principal del ruido de fondo y viceversa, su extensa memoria visual (y en algunos casos auditiva), la habilidad de observar detalles poco notorios para los demás, sensibilidad a ruidos agudos y constantes, y la fragmentación de una composición de visual en áreas o recuadros, entre otras.

---

<sup>45</sup> Mariano Cebrián Herreros, *Información audiovisual: Concepto, técnica, expresión y aplicaciones*, pág. 82.

<sup>46</sup> *Ibidem*, pág. 86.

Tal como lo sustentan los escritos de Altheide y Snow, estas capacidades moldean el pensamiento de la persona con SA; así por ejemplo se han descrito casos donde algunos niños con el Síndrome memorizan diálogos completos de películas o programas de TV (algunos logran reproducir los tonos de voz de los personajes, la música o los efectos especiales), demostrando de esa manera que son particularmente susceptibles a los mensajes que reciben por medio de un audiovisual; ¿podría entonces tratar de inculcárseles una cultura audiovisual para así fomentar la comprensión del mundo social por medio de las historias del cine, la televisión y demás medios audiovisuales?

### **3.1 Recepción y expresión del lenguaje audiovisual en personas con Asperger**

Comencé a ver películas con mis padres, a pausar la película como diez veces, y a preguntar: ¡Ey! ¿Que acaba de suceder en esa conversación? ¿Por qué ese personaje hace eso? Explíquenme las claves sociales. Y comencé a mejorar, y comenzó a tener sentido. Me fue posible darme de cuenta de los sistemas que gobiernan la manera en que la gente interactúa. Pude hacer metáforas e ideas que me ayudaron a entender cómo responder <sup>47</sup>

El párrafo anterior es la traducción de un fragmento de una conferencia de Daniel Wrendler, joven diagnosticado con Asperger quien se dedica a dar pláticas sobre su experiencia de vida con el Síndrome. En esta ponencia en particular Daniel describe el proceso por el cual pasó para mejorar sus conductas sociales, y cabe mencionar que destaca el audiovisual (en particular el cine) como uno de sus principales métodos para comprender relaciones y pautas sociales.

Sumado a ese testimonio está el de la doctora Temple Grandin, también diagnosticada dentro del aspecto autista, quien comenta desde su experiencia una situación parecida; en su conferencia del foro *Tecnología, Entretenimiento, Diseño 2010* (TED) declaró: “el pensamiento visual fue un activo enorme para mi trabajo de diseño de las instalaciones para el ganado”<sup>48</sup> refiriéndose a su labor como diseñadora de equipo e instalaciones para la crianza de ganado en los Estados Unidos; la diferencia entre el caso de Daniel Wrendler y la doctora Grandin se encuentra en que el primero resalta el papel del lenguaje audiovisual mientras que la segunda se inclina exclusivamente por el lenguaje visual, no obstante

---

<sup>47</sup> Daniel Wrendler en conferencia *My Life with Asperger's*, TEDx 2013 [En línea] URL: <http://www.youtube.com/watch?v=B-xgdqNtcDI> (Consultado el 1º de abril de 2014) (Traducción mía).

<sup>48</sup> Temple Grandin en conferencia *Grandin Temple en Temple Grandin: The world needs all kinds of minds*, TED Talks, Youtube, Min. 3:48. [en línea], URL: [https://www.youtube.com/watch?v=fn\\_9f5x0f1Q](https://www.youtube.com/watch?v=fn_9f5x0f1Q) (Consultado el 6 de enero de 2015).(Traducción mía)

Grandin reconoce que cualquiera de los dos es prominente en diagnosticados dentro del aspecto autista. De hecho la conferencia completa de la doctora Grandin es toda una apología del pensamiento visual en personas dentro del espectro, donde incluso pone énfasis en las investigaciones que se han hecho al respecto y que sustentan el pensamiento visual (aún no audiovisual) como una de las mejores alternativas comunicativas para los diagnosticados en alguna variante del espectro.

Asimismo, para dar soporte a su argumento acerca de los pensadores visuales, la doctora Grandin clasifica tres tipos de pensadores del espectro (que a su vez considera aquellos diagnosticados con Asperger). El primer tipo son precisamente los pensadores visuales foto realistas, con pobre pensamiento matemático; el segundo tipo son los pensadores de patrones, con habilidades para la música y las matemáticas, y con problemas para la lectura; y por último aquellos con una mente verbal, con poca habilidad para el dibujo.<sup>49</sup>

Para este trabajo, son de mayor interés los pensadores visuales, que, como indica la doctora Grandin, suelen tener una inclinación por las artes, el cine, la televisión y pueden mostrar mayor sensibilidad hacia la recepción y expresión de las emociones; diagnosticados como Temple Grandin quien declara que cuando alguien le dice una palabra lo que le viene a la mente no es la palabra misma, sino la imagen que ésta representa. ¿Podría ser entonces que las personas diagnosticadas en el espectro autista –incluidas aquellas con SA– tengan mayor facilidad de pensar situaciones sociales por medio de imágenes y sonidos que con palabras? Las palabras de Daniel Wrenkler también refuerzan esa idea; y existen más ejemplos de personas Asperger con testimonios similares; en la película *Mozart and the Whale* se observa una escena donde se representa esta condición, en ella el personaje de Donald, quien tiene síndrome de Asperger, intenta explicar cómo funciona su gran habilidad para hacer cálculos matemáticos y menciona: “Es como un juego. Cuando quiero factorizar un número sólo lo visualizo justo frente a mis ojos”<sup>50</sup>, mientras que en pantalla se muestran los números de manera diegética, como si los personajes de la escena (ambos con SA) pudieran verlos frente a ellos.

Ahora bien recuérdese lo siguiente: la Teoría de los Esquemas sustenta que el individuo es capaz de formar un nuevo esquema cuando un esquema o plantilla no se adecua a la

---

<sup>49</sup> Cfr. *Ibidem*, 6:30 min.

<sup>50</sup> *Mozart and the Whale*, dirigida por Petter Næss, Nu Image, 2005, 92 min.

situación social presentada a raíz de dicha experiencia. Esta adaptación al entorno se da a partir de metarrepresentar las acciones de los demás y así sus estados mentales, emociones e intenciones, lo cual conllevaría una interacción efectiva con las demás personas de la situación social acorde a Baron-Cohen. Herbert Blumer sostiene que para que esta interacción sea eficaz el lenguaje juega un papel fundamental, pues sirve como indicador de lo que se puede y no se puede hacer, ¿pero qué sucede si una persona tiene mayor desarrollo o más facilidad de procesar el lenguaje audiovisual que el lenguaje verbal?

El pensamiento audiovisual puede adoptar varias maneras de expresarse; el personaje de Donald sirve para describir lo que sucede en las mentes de Temple Grandin o Daniel Wremler, mas existen casos de posibles diagnosticados que han encontrado la manera de expresarse audiovisualmente: incluso dentro de la industria cinematográfica se pueden encontrar algunos de esos ejemplos, como lo son los reconocidos directores de cine Steven Spielberg, Tim Burton, Alfred Hitchcock y Woody Allen<sup>(51)(52)(53)</sup> de quienes se sospecha tienen Asperger o rasgos autistas, o Alexander Plank, joven diagnosticado con Asperger, quien fundó el sitio de internet Wrongplanet.net que funge como punto de encuentro y discusión de temas relacionados a la comunidad autista, y quien por cierto estudió Realización de Cine<sup>54</sup>. Y finalmente se encuentran los resultados de los experimentos tales como el de McGregor<sup>55</sup> que hicieron evidente que los diagnosticados podían entender la idea de que las imágenes pueden representar el pensamiento de otra persona.

Lo que demuestran estos testimonios y casos es que las personas con síndrome de Asperger tienen una particular susceptibilidad y sensibilidad hacia los mensajes que perciben de manera audiovisual; aún más importante estas historias fortalecen la idea de que los diagnosticados han mostrado mejorías tras reconocer el audiovisual como una alternativa de comunicación.

---

<sup>51</sup> Cfr. Asperger Syndrome, *Famous People with Asperger Syndrome or Similar Autistic Traits*, [En línea] URL: <http://www.asperger-syndrome.me.uk/people.htm> (Consultado el 30 de junio de 2014)

<sup>52</sup> Cfr. Síndrome de Asperger, *Famosos con el Síndrome de Asperger*, [En línea] URL: <http://www.elasperger.org/temas/famosos-con-el-sindrome-de-asperger/> (Consultado el 30 de junio de 2014)

<sup>53</sup> Cfr. 38 celebrities who (probably) have Asperger's Syndrome, Ranker, [En línea] URL: <http://www.ranker.com/list/famous-people-with-aspergers-syndrome/celebrity-lists?format=SLIDESHOW&page=38&action=lastpage> (Consultado el 30 de junio de 2014)

<sup>54</sup> Cfr. Página principal de *alexplank.com*. [En línea] URL: <http://alexplank.com/> (Consultado 10 de junio de 2014)

<sup>55</sup> *Vid. Supra* pág. 33.

No obstante, la mayoría de las veces esta habilidad sólo ha sido explotada desde los intereses de los diagnosticados –como el diseño de instalaciones para el ganado para Temple Grandin o los cálculos matemáticos para el personaje de Donald– pocas veces se ha aprovechado para desarrollar la cognición social –como lo hizo Daniel Wrendler–.

La comprensión del lenguaje audiovisual por parte de la persona con SA podría tener ese especial desarrollo debido, por una parte, a sus facultades sensoriales y por otro, precisamente a las fallas en el entendimiento de otros tipos de comunicación como la interpersonal; es por ello, que este lenguaje representaría no sólo una forma de observar el mundo sino también una forma de desenvolverse en el mismo.

La expresión audiovisual representa la otra mitad del presente trabajo, pues de ser este lenguaje una facilidad para el paciente con SA asimismo puede significar una alternativa para explotar su potencial creativo y pensamiento original. Para ver el audiovisual como alternativa comunicativa es necesario considerar lo siguiente: Se ha mencionado el paciente con SA parece ser influenciado por los audiovisuales de manera particularmente profunda. Sin embargo, su dificultad por entender las reglas del mundo social evita que forme esquemas narrativos adecuados, es decir, tiene dificultad por entender historias sociales, como por ejemplo cómo reaccionaría una persona que asiste a una fiesta donde no conoce a nadie.

Recuérdese lo planteado por la Teoría de los Esquemas y el Interaccionismo Simbólico: que el individuo forma plantillas en su mente acerca de cómo debe comportarse en determinadas situaciones sociales, de no contar con una plantilla adecuada para la situación no sabrá cuál es la conducta adecuada, no podrá adoptar su rol al ser incapaz de metarrepresentar los estados mentales de la gente de su entorno.

Resurge las hipótesis de Altheide y Snow, de que los mensajes en los medios estructuran expectativas y por lo tanto representarían potenciales fuentes de formación de esquemas o plantillas, tal y como lo postularon Hitchon y Chang de la misma manera<sup>56</sup>. En otras palabras el mensaje mediado, en este caso el audiovisual, podría actuar a manera de sustitución o anticipación de alguna situación social.

Los videos instructivos o de capacitación que muchas empresas e instituciones utilizan son quizá el ejemplo más claro del uso de un audiovisual para instruir; en sus casos la situación

---

<sup>56</sup> *Vid. Supra* pág. 46.



es más que obvia, el mensaje debe ser directo, casi siempre mostrado como una serie de pasos para realizar una actividad, es decir, dramatizan una acción desconocida para que el público se familiarice con ella.

Pero quizá para los pacientes no sea necesario un recurso tan evidente aunque sí complejo; por las particularidades sensoriales –auditiva y visual– y la gran sensibilidad que han mostrado las personas con SA, ya poseen las herramientas adecuadas para el procesamiento de los audiovisuales, desde un punto de visto puramente perceptual. La complicación aparece en el momento de la reflexión del audiovisual; el entendimiento que una persona con SA puede tener de un filme o un programa de TV a veces puede quedar a nivel superficial, en lo visual o lo inmediato y con poca reflexión (fenómeno que sin embargo no es único del SA sino que le puede ocurrir a cualquier persona).

Herbert Blumer ya mencionaba que el lenguaje funge como un regulador del pensamiento, que es capaz de dar indicaciones al individuo de cómo de actuar o que roles tomar<sup>57</sup>; ciertamente Blummer tenía en consideración el lenguaje verbal, ¿pero el lenguaje audiovisual podría desempeñar la misma función? Hasta donde se ha visto parece una posibilidad totalmente plausible, al menos con las personas dentro del espectro autista.

También debe tomarse en cuenta los estudios en Imágenes de Resonancia Magnética a pacientes con Asperger<sup>58</sup>, las cuales demostraron que a diferencia de otros diagnosticados dentro del espectro autista ellos tienen mayor desarrollo en sus capacidades para metarrepresentar y comprender estados mentales ajenos, los resultados arrojaron que los diagnosticados con SA pudieron inferir con mayor exactitud las intenciones de los interlocutores.

Hasta este momento esa dificultad por entender las historias sociales, el juego de roles y demás situaciones sociales, había sido manejada como un problema al momento en el que el diagnosticado tiene que desenvolverse en su vida diaria. Pero, desde la perspectiva de la expresión audiovisual, esta dificultad podría mostrarse como una oportunidad de creatividad y originalidad.

Esta sensibilidad hacia los audiovisuales ya ha sido observada con anterioridad por expertos, padres e incluso diagnosticados; y a lo largo de la historia de la investigación del

---

<sup>57</sup> *Vid. Supra* pág. 43.

<sup>58</sup> *Vid. Supra* pág. 30.

Síndrome y en el desarrollo de métodos se han encontrado distintas aplicaciones para varios medios visuales, auditivos y audiovisuales.

### ***3.2 Panorama del uso reciente y futuro de los medios audiovisuales dirigidos a pacientes con Asperger***

“Toda la tecnología tiende a crear un nuevo entorno humano...

**Los entornos tecnológicos no son meramente pasivos recipientes de personas, son procesos activos que reconfiguran a las personas y otras tecnologías similares”.**

–Herbert Marshall McLuhan–

Es probable que los Estudios de Entrenamiento en Teoría de la Mente<sup>59</sup> fueran el primer intento de enseñar un método visual de aprendizaje para personas con Asperger, aunque por su naturaleza experimental tuvieron poco alcance. No obstante, no es necesario remontarse al siglo pasado para conocer los antecedentes del uso del soporte visual para la enseñanza en personas con autismo.

Por años, padres, especialistas y diagnosticados han comprobado –de manera empírica y con diferentes métodos– que la aplicación de soportes visuales es de gran utilidad para personas en el espectro autista, la utilización de “globos de pensamiento” e historietas cómicas se ha convertido en un recurso común en colegios o instituciones donde se imparten clases a personas con autismo. Estos métodos, aunque populares, no han explotado todas las características sensoriales de los pacientes, de manera particular destaca la falta de métodos que integren la facultad auditiva con las imágenes, es decir, un método audiovisual.

La tecnología actual ha llevado un paso más allá el acercamiento del usuario con el audiovisual gracias a los dispositivos móviles. Existen aplicaciones para teléfonos inteligentes y tabletas tales como *I Have Feelings*, aplicación para Windows Phone, que por medio de una sencilla interfaz permite al usuario del teléfono inteligente relacionar el nombre de una emoción (por ejemplo preocupación) con la imagen que mejor la representa, plasmada entre otras imágenes en pantalla. Debido a que *I Have Feelings* opta por la sencillez para su uso fácil deja de lado la utilización de otros recursos por ejemplo el sonido o las imágenes en movimiento, a diferencia de *Sígueme*.

---

<sup>59</sup> *Vid. Supra* pág. 32.

*Sígueme*, aplicación para tabletas y teléfonos inteligentes, hace un esfuerzo mayor por explotar los recursos visual y auditivo para dar opciones comunicativas a personas con autismo. *Sígueme*, en lo particular, es un proyecto realizado en conjunto por la Fundación Orange y la Universidad de Granada y su función primordial es “favorecer y potenciar el desarrollo de los procesos perceptivo-visual y cognitivo–visual en personas con autismo de bajo nivel de funcionamiento, para conseguir la adquisición del significado (asociación de imágenes a etiquetas verbales y a su significado)”<sup>60</sup>.

Una aplicación como *Sígueme* ejemplifica la gama de posibilidades que el lenguaje audiovisual puede significar al momento de querer ser usado como método de enseñanza, y con las tabletas y teléfonos inteligentes además se permite que el usuario interactúe con el medio, abriendo así otras oportunidades de relacionarse con el audiovisual, no obstante debe observarse que ahí se detiene la interacción, únicamente con el aparato, es decir, no se pretenden inculcar pautas para la socialización.

*Iautism* es un medio diferente, se trata de un blog que sirve como plataforma para la promoción de aplicaciones de dispositivos móviles enfocadas a personas con autismo, muestra de que distintas personas que han tenido relación alguna con el autismo se han percatado de este inexplorado nicho comunicativo.

En *Iautism* se encuentra un lista que consta de más de 100 aplicaciones distintas divididas en 21 categorías, entre las cuales se pueden nombrar las categorías de Emociones, Comportamiento Social o Terapias Aprendizaje<sup>61</sup>; y entre algunas aplicaciones de éstas y otras categorías se pueden mencionar unas como *Toca Store*, diseñada para aprender el juego de roles en una situación social específica que en esta aplicación en particular se trata de las compras en una tienda, la gran ventaja de es que *Toca Store* permite que dos personas lo jueguen, una representado al cliente y otra al tendero, para así asegurar la interacción cara a cara en un ambiente seguro<sup>62</sup>; o una de las más vistosas y complejas, *AutisMate*, que le permite al usuario personalizar la aplicación con sus propias imágenes para entender el proceso para realizar distintas actividades cotidianas como bañarse o

---

<sup>60</sup> Proyecto Sígueme [En línea] URL: [http://www.proyectosigueme.com/?page\\_id=20](http://www.proyectosigueme.com/?page_id=20) (Consultado el 2 de julio de 2014)

<sup>61</sup> IAutism, [En línea] URL: <http://www.iautism.info> (Consultado el 2 de junio de 2014)

<sup>62</sup> *Análisis: Toca Store*, IAutism, [En línea] URL: <http://www.iautism.info/2012/11/18/analisis-toca-store/> (Consultado el 2 de junio de 2014)

lavarse los dientes, todo por medio de la creación de escenas que representan las distintas situaciones<sup>63</sup>.

Un ejemplo más que vale la pena observar del audiovisual como alternativa comunicativa es la serie-aplicación *Flummox and Friends*. En abril de 2014 el portal en línea CNN en español publicó el artículo titulado *Las tabletas, una nueva forma de llegar a los niños con autismo*<sup>64</sup>, en el cual se destaca el uso de estos dispositivos como apoyo visual para niños diagnosticados dentro del espectro autista. La publicación hace mención especial de la aplicación para dispositivos móviles con el nombre de *Flummox and Friends*<sup>65</sup>, la cual para esa fecha sólo estaba disponible en inglés. *Flummox and Friends* es en realidad un programa interactivo que permite que los niños no sólo aprendan datos académicos, sino que la misma trama del programa incluye enseñanzas, conceptos, consejos y referencias para que las habilidades de socialización de personas con autismo mejoren.

La idea es enseñar habilidades sociales y emocionales a través de tramas divertidas.

Por medio de indicaciones emergentes, la aplicación establece situaciones con las que los niños con autismo pueden tener problemas, como anticipar la perspectiva de alguien más, administrar las emociones de alguien más, y ser flexibles en lugar de ser rígidos. Una escena podría mostrar algunas de las formas en las que pueden descomponerse la comunicación, y después guiar al espectador a través de formas para arreglar el problema.<sup>66</sup>

*Flummox and Friends* es otro tipo de acercamiento del lenguaje audiovisual por encima del lenguaje visual para la enseñanza de cognición social. Uno que no sólo conjuga la interactividad que las aplicaciones mencionadas con anterioridad presentan, sino que explota todos los recursos de una producción de audiovisual y que, como se ha demostrado, resultan de gran interés a un gran número de personas con SA. La suma de la trama, la temática, las narrativas, el drama, los personajes y la interactividad de *Flummox and Friends* lo presentan como un producto que puede fungir como claro ejemplo de lo que la presente tesis busca demostrar.

---

<sup>63</sup> *Análisis: AutisMate*, en IAutism, [En línea] URL: <http://www.iautism.info/2012/04/29/analisis-autismate/> (Consultado el 2 de junio de 2014)

<sup>64</sup> Cfr. Heather Kelly, *Las tabletas, una nueva forma de llegar a los niños con autismo* en CNN México [En línea] URL: <http://mexico.cnn.com/tecnologia/2014/04/14/las-tabletas-una-nueva-forma-de-llegar-a-los-ninos-con-autismo>, publicado el 14 de abril de 2014 a las 08:15 (Consultado el 14 de abril de 2014)

<sup>65</sup> *Flummox and Friends*: Producida por Christa Dahlstorm, Flummox Labs 2014. Disponible en AppStore [En línea] URL: <http://flummoxandfriends.com/> (Consultado el 2 de junio de 2014)

<sup>66</sup> Heather Kelly, *Las tabletas, una nueva forma de llegar a los niños con autismo* en CNN México [En línea], publicado el 14 de abril de 2014 a las 08:15 (Consultado el 14 de abril de 2014).

A diferencia de los experimentos realizados por expertos en *Estudios de entrenamiento en Teoría de la Mente*<sup>67</sup>, estas aplicaciones y series tienen una mayor aproximación al querer ser vistas como métodos de aprendizaje; existen los instrumentos visuales y auditivos, han sido usados en los productos tanto visuales como audiovisuales, aunque cómo métodos todavía necesitan mayor desarrollo y la conjunción de una base teórica –como la de los *Estudios de entrenamiento en Teoría de la Mente* y el Interaccionismo Simbólico– con un proyecto práctico– como la producción de *Flummo and Friends*–.

Un último desarrollo tecnológico ligado al audiovisual y que debe mencionarse es la realidad virtual. El 10 de julio de 2014 el portal BBC Mundo publicó en línea un artículo con el nombre de *La realidad virtual ayudó a curar las fobias de mi hijo con autismo*<sup>68</sup>, en el que precisamente se relata la historia de Andrew Parker, quien tiene síndrome de Asperger, y que gracias a este tratamiento presentó una notable mejoría para superar su miedo a cruzar puentes. El experimento en cuestión consistía en una habitación donde había pantallas que cubrían las paredes y en las que se proyectaban imágenes fotorrealistas de puentes. En esa habitación Andrew pudo experimentar la sensación visual de cruzar un puente de manera segura, y tras varias sesiones parecía totalmente “curado” de su fobia<sup>69</sup>.

Este tratamiento experimental abre nuevas puertas para el acercamiento, casi literal, entre el audiovisual y el paciente. ¿Qué otras aplicaciones tendría un tratamiento así? ¿Qué sucedería si en lugar de proyectar la fobia del niño se recreara una escena social con la que el paciente pudiera interactuar de manera segura?

Los desarrolladores de estas aplicaciones y tecnologías son conscientes de que la interactividad con el audiovisual puede fungir como una importante ventaja por encima de medios tradicionales como el cine y la TV, de manera que la identificación entre el usuario diagnosticado y el audiovisual se hace más presente y personal al poner en su manos un mayor control sobre el audiovisual.

En otras palabras, para los diagnosticados el uso de estas tecnologías les sirven como herramienta de desarrollo de nuevos esquemas mentales; y tal como lo señala Baron-Cohen

---

<sup>67</sup> Vid. *Supra* pág. 32.

<sup>68</sup> *La realidad virtual ayudó a curar las fobias de mi hijo con autismo* en BBC Mundo, [En línea] URL: [http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2014/07/140710\\_salud\\_autismo\\_tratamiento\\_fobias\\_gtg.shtml](http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2014/07/140710_salud_autismo_tratamiento_fobias_gtg.shtml) publicado el 10 de jul. de 2014. (Consultado el 10 de julio de 2014)

<sup>69</sup> Cfr. *Ibidem*.

en sus escritos de “lectura de mentes”<sup>70</sup> la persona con SA tiene que “ponerse en los zapatos del otro” para inferir su estado mental, con aplicaciones como *Toca Store* el paciente puede poner en práctica la interacción al instante y en un ambiente controlado, la práctica de roles es real pero mediada, así que la persona puede tomarse la libertad de cometer errores y corregirlos mientras procesa la información de manera auditiva y visual. Recuérdese el experimento de “Sally y Ana”<sup>71</sup> y los resultados desalentadores que se obtuvieron en personas dentro de espectro autista; pero hoy en día, con tecnología actual y con ese experimento como base, se podrían desarrollar audiovisuales –ya sean aplicaciones, capsulas o videojuegos– que dieran oportunidad de que las personas con SA tuvieran una perspectiva más amplia de dicha situación, quizá por medio de escenas y con apoyo de alguna explicación –como en los casos de Daniel Wrenkler y Temple Grandin– el paciente presentaría mejoras en su entendimiento de estados mentales, emociones e intenciones; con los recursos narrativos, perceptivos y dramáticos de un audiovisual la persona con SA podría comprender metarrepresentaciones cada vez más complejas, formular nuevas plantillas –acorde a Kellerman, Broetzman, Lim y Kitao en la Teoría de los Esquemas<sup>72</sup>– de las cuales aprender los comportamientos adecuados para mejorar las habilidades de socialización y que modulen el pensamiento y acciones de los diagnosticados.

La aparición de estas y otras aplicaciones y tecnologías son muestra de una tendencia actual: que el uso de audiovisuales está tomando mayor relevancia dentro de la comunidad autista y su utilidad y eficacia dentro de la enseñanza son vistas ahora con mayor seriedad. Tanto así que alrededor del mundo se realizan conferencias y congresos respecto al tema; por ejemplo en octubre de 2014 se realizó la 2da Conferencia Internacional sobre las tecnologías innovadoras al servicio del autismo (ITASD) en París, Francia.

El programa de dicho evento deja entrever que desde la práctica el uso de recursos audiovisuales en tecnologías para la comunicación modernas está ganando predominancia, algunas de las conferencias que se impartirán tocarán temas como el uso de personajes

---

<sup>70</sup> *Vid. Supra* pág. 24.

<sup>71</sup> *Vid. Supra* pág. 25.

<sup>72</sup> *Vid. Supra* pág. 44.

animados para la lectura de emociones o las tecnologías para ayudar a la integración en el sistema escolar.<sup>73</sup>

Con el desarrollo tecnológico la interacción entre usuario y medio es todavía más íntima que con medios audiovisuales anteriores, al menos en el nivel puramente perceptivo de lo visual y lo auditivo, no obstante un audiovisual no se compone solamente de esos niveles sino también de una parte narrativa, estética y una muy fuerte carga emocional –los cuales todavía se sustentan fuertemente en medios como la TV y el Cine–; estos ámbitos pueden ser explorados a beneficio de los diagnosticados de distintas maneras y desde diferentes aproximaciones, ya sea desde medios tradicionales o actuales, la importancia recaería no en la modernidad tecnológica del medio, sino en su eficacia para acercar a los diagnosticados a una comprensión más amplia de su manera de pensar.

Con tantas muestras de la utilidad del audiovisual al momento de ser visto como método de enseñanza e interactividad, ¿no podría ser asimismo una herramienta de inclusión? Si los diagnosticados tienen tal sensibilidad y pueden mostrar mejorías, ¿no serían aptos para participar en la producción de audiovisuales desde alguna de sus áreas?

### ***3.3 El diagnosticado como generador de contenidos audiovisuales***

**“La originalidad no consiste en decir cosas nuevas,  
sino en decirlas como si nunca hubiesen sido dichas por otro”**

–Goethe–

Se pueden considerar dos alternativas cuando se abre la oportunidad de ver al diagnosticado con síndrome de Asperger como generador de contenidos: Por una parte algunos diagnosticados han demostrado gran asimilación y comprensión de las pautas audiovisuales convencionales, pueden comprender a la perfección un relato audiovisual tradicional con todos sus elementos narrativos. Véase como ejemplo la historia de Satoshi Tajiri, programador de videojuegos y creador de la franquicia de *Pokemon*, y quien ya durante su vida adulta fue diagnosticado con Asperger<sup>74</sup>. Tajiri quiso crear un universo donde los jugadores tuvieran que atrapar criaturas en un ciclo repetitivo y rutinario, pero seguro, inspirado por su afición por la entomología; donde los personajes fueran sencillos y se

---

<sup>73</sup> Cfr. ITASD 2014 Paris conference, *Digital solutions for people with autism* [En línea] URL: <http://www.itsd.org/?lang=en> (Consultado el 2 de julio de 2014) (Traducción mía).

<sup>74</sup> Cfr. Suzanne C. Lawton, *Asperger Syndrome: Natural Steps Toward a Better Life*, pág. 53.

dedicaran a coleccionar estas criaturas; proceso que plasmó en la mecánica de la serie de videojuegos.

El esquema que Tajiri creó es convencional, con una narrativa lineal y personajes simples, misma estructura que se repite en la serie animada para la televisión de la misma franquicia y la cual ha tenido gran recepción en todo el mundo. Es decir que ciertos diagnosticados han demostrado interés y habilidades por crear narrativas tradicionales, con pautas que se observan en la mayoría de los audiovisuales preexistentes como series de televisión o películas comerciales, sin romper estructuras narrativas, visuales o sonoras ya establecidas con anterioridad.

Quizá esa tendencia se deba a la facilidad con la que reciben los mensajes audiovisuales, y estos entre menos complejos les resultan más fáciles de comprender y por lo tanto de repetir.

El psicólogo Jerome Bruner destaca el papel de la narrativa para la enseñanza, su texto sirve de complemento para lo planteado en el párrafo anterior: “la narración es un modo de pensar, una estructura para organizar nuestra conciencia y un vehículo en el proceso de la educación y, en particular, de la educación científica”<sup>75</sup>

Bruner sostiene que existen dos modalidades de pensamiento, uno de esos tipos es el paradigmático o argumentativo, y el otro es el narrativo; el primero se refiere la capacidad de crear argumentos verosímiles con bases fundamentadas en la lógica. Mientras que el pensamiento narrativo hace referencia a la tendencia de la mente a crear significado a partir de los relatos, significado del mundo que rodea al individuo y que pasa a formar parte de su identidad. Jerome menciona que este pensamiento es necesario para que la persona pueda crear sus propios relatos, a partir de los factores humanos que van moldeando la percepción de la realidad<sup>76</sup>.

La mente busca en el mundo similitudes y diferencias, comparándolas unas con otras y con las experiencias personales. Así, los relatos que menciona Bruner forman esquemas que la persona después repetirá a manera de estructuras.

Lo dicho por Bruner también encuentra sustento en lo postulado por el IS, y en específico al trabajo de Wicks en la teoría de los esquemas, donde los esquemas mentales que ayudan

---

<sup>75</sup> Jerome Bruner, *La fábrica de historias. Derechos, literatura, vida*, pág. 132.

<sup>76</sup> Cfr. José María Siciliani, *Contar según Jerome Bruner*, pp. 31-59 [En línea] <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/35759/1/articulo9.pdf>.



a la socialización también pueden ser concebidos o modificados gracias a la comunicación mediada, así, los audiovisuales crean posibles expectativas de cómo debe ser una situación social; las personas diagnosticadas, al ser un público altamente susceptible asimilarían estos esquemas y tenderían a repetirlos tanto en la socialización de la vida cotidiana –por ejemplo cuando suelen imitar a personajes ficticios– como en la creación de narrativas; Diego García, diagnosticado con Asperger, músico y *videoblogger*, declara: “todo lo que iba imaginando yo lo exteriorizaba (...) yo tomé la personalidad de un personaje que me gustaba mucho que era *Speedy González* (...) y unas cuantas palabras que yo mencionaba del *Chavo del 8*”<sup>77</sup>.

O bien, desde otra perspectiva, si la persona con SA no tiene pautas, o tiene pautas distintas a las que le indican como actuar en determinadas situaciones sociales entonces su mente debe crear esquemas propios como compensación; esquemas narrativos, visuales, estéticos y metodológicos únicos que le faciliten su entendimiento del mundo, tal y como lo argumentan la Teoría de la Mente y el Interaccionismo Simbólico. De aplicarse estos esquemas a la creación artística, dígame de un audiovisual, podría obtenerse un producto con características distintas a los productos audiovisuales convencionales.

Es decir, por la condición de menor exposición al mundo social por parte de una persona con SA, ¿sería posible que de participar en la producción de un audiovisual el paciente pudiera aplicar esta visión particular de forma creativa y original? Ya se mencionaron los casos de directores de cine tales como Steven Spielberg o Woody Allen, pero para ejemplificar más este potencial pocas veces explotado se encuentra la importante declaración del joven chileno Damián Pérez, quien en pocas palabras refiere a las características de las que se han hecho mención y sus posibles vertientes en los gustos y habilidades de los pacientes hacia un enfoque audiovisual:

Me encantaba hacer narraciones complejas, como una película. Repetía lo mismo una y otra vez, haciendo lo que, yo no sabía, era un guión. Esos libretos los llevo en mi cabeza desde entonces. Se me puede olvidar todo, menos mis historias. El dibujo me ha servido para estructurarlas. Si me acuesto a las nueve de la noche me quedo dormido a las doce, o quizás un poco más tarde, a veces no descanso, porque mi cabeza no me deja. Todo el tiempo pensando en cambiar un poco el diseño de un personaje, la visión de escena, quizá si la cámara estuviera

---

<sup>77</sup> Diego García, *Videoblog Síndrome De Asperger: Experiencia Personal, Opinión Y Consejo*, Youtube, Dur. 16:33, [En línea] URL: <http://www.youtube.com/watch?v=K9IM0bwgPh0>

en un plano contrapicado (...) cuando le digo a otra persona que quiero ser cineasta, lo primero que piensan es en que me voy a morir de hambre.<sup>78</sup>

Bien cabe recordar la clasificación de Temple Grandin respecto a los distintos tipos de pensadores pues Damián Pérez es un claro representante de la categoría de pensadores visuales; resalta precisamente su descripción de su forma de pensar: el hecho de utilizar un soporte visual (el dibujo) para dar apoyo a sus estructuras narrativas. Sumado a ello, él mismo reconoce sus capacidades y piensa enfocarlas de manera profesional, de manera que no se debe descartar la producción audiovisual como una importante y potencial área de trabajo y desarrollo para diagnosticados.

Quizá un entendimiento más profundo del audiovisual le permitiría a los diagnosticados concientizarse sobre esta manera de pensar –tal como le sucedió a Temple Grandin, Daniel Wrendler o Damián Pérez– y así concebir con mayor amplitud y más herramientas el proceso de la metarrepresentación, y poco a poco desarrollar la comprensión del lenguaje corporal y verbal para captar emociones, creencias, actitudes de sus interlocutores; y con el tiempo y la practica el proceso de mentalizar podría verse mejorado incluso en situaciones que requieran de gran dinámica en la conversación o cambios constantes en la situación social. De tal manera que el paciente con SA –a partir de la reflexión de estos aprendizajes y de una mayor conciencia del pensamiento audiovisual– pueda construir sus propios esquemas que le ayuden a facilitar la fluidez de su expresividad corporal, oral, escrita y audiovisual, y así tener mayor adaptabilidad al entorno social inmediato.

Inclusive, por medio de estos nuevos esquemas o marcos mentales –tal y como son descritos por Erving Goffman– el paciente puede trabajar la expresión y lectura de emociones sociales tales como la empatía u otras áreas de dificultad. James Honeycutt menciona que dichos esquemas o plantillas quedarían en la memoria de la persona otorgándole un fácil acceso a los mismos, y le serviría de guía de acción para saber cómo comportarse socialmente, aún en situaciones que no había experimentado en persona pero sí por medio de un audiovisual.

Ciertamente habría que considerar varios factores antes de integrar a un paciente con SA a un equipo de producción, pues no basta con poseer conocimientos del lenguaje audiovisual

---

<sup>78</sup> Damián Pérez en Silvia Peña P. *Vivir en un mundo extraño*, Centro Leo Kanner, [En línea] URL: [http://www.centroleokanner.cl/Report/reportaje\\_asperger\\_caras404.htm](http://www.centroleokanner.cl/Report/reportaje_asperger_caras404.htm) (Consultado el 22 de diciembre de 2014)

para ser partícipe de su realización. Un método práctico, a manera de modelo, tendría que ser ideado para enseñar los pasos y/o áreas de la producción al diagnosticado. De ser así, en definitiva el lenguaje audiovisual fungiría como una alternativa de comunicación al ya no ver al paciente como una agente pasivo, receptor de mensajes audiovisuales, sino como un potencial creador de los mismos, debido a las características ya mencionadas.

Un modelo de producción propio para una persona con SA no debería basarse en esquemas preexistentes sino diseñarse en consideración de los rasgos, necesidades y dificultades del SA. ¿Qué ventajas tendría la creación de un modelo así? De ser efectivo ese método la persona con SA sería más apta para la comprensión y expresión audiovisual, y sus habilidades podrían ser aprovechadas a manera de compensación por sus dificultades en la comunicación interpersonal y la socialización.

La práctica de la producción, el fomento al trabajo en equipo y la puesta en marcha de situaciones sociales que lo saquen de su zona de confort podrían promover que el diagnosticado desarrolle nuevas habilidades sociales que lo adapten a su entorno. Asimismo, el entendimiento del audiovisual desde una perspectiva distinta al impacto visual y auditivo, como por ejemplo desde la narrativa, la creación de personajes, la dirección, la actuación y demás áreas de la producción y puesta en escena, podría presentarse como un estímulo de enseñanza de tácticas de convivencia social, de manera que abriría a la persona con SA un nuevo panorama y un nuevo enfoque para la comprensión del mundo social.

Y finalmente el contenido mismo; el proceso creativo de la creación de contenidos audiovisuales conlleva una observación y reflexión de la realidad, lo cual a su vez requiere que la persona posea habilidades de análisis y crítica del entorno y de uno mismo; por ello, el proceso de creación de alguno de estos mensajes –en cualquiera de sus diversas áreas– aportaría a la persona con SA más oportunidades de concientizarse de su condición y de su desenvolvimiento en el mundo.

De ser posible lo descrito hasta este punto, la producción audiovisual, aparte de proponerse como nicho creativo, puede ser concebida como oportunidad tanto de tratamiento como de trabajo; tratamiento al momento en que el diagnosticado al recibir y crear los mensajes audiovisuales desarrolle sus sentidos y capacidades de percibir los ambientes sociales en los que se desenvuelve, aprender de ellos y posiblemente mostrar mejorías en su

desenvolvimiento social es decir, desarrollar su autoconsciencia en cuanto a las dificultades de comprensión social que posee y así, que la misma persona desarrolle sus propios métodos de integración al entorno; y trabajo debido al peculiar pensamiento audiovisual ya descrito y que podría ser explotado dentro de alguna rama de las ramas profesionales o técnicas de la producción.

## 4. IDENTIFICACIÓN DEL DIAGNOSTICADO CON EL AUDIOVISUAL

**“El cine nos cuenta la historia humana superando las formas del mundo exterior –a saber, el espacio, el tiempo y la causalidad– y ajustando los acontecimientos a las formas del mundo interior – a saber, la atención, la memoria, la imaginación y la emoción–“**

–Jaques Aumont–

Ya explicada la susceptibilidad sensorial que las personas diagnosticadas poseen, la cual los vuelve muy sensibles a los mensajes audiovisuales en los planos auditivo y visual, debe tomarse en consideración los efectos causados por la narrativa, la dramática, la estética y la carga emocional que un mensaje audiovisual provoca sobre los pacientes.

Para ese análisis habría que observar al audiovisual desde sus distintos subsistemas –y luego integrarlo como un todo– de modo que se comprenda que papel desempeñan elementos como la cámara, el relato o los personajes para la identificación de los pacientes con el audiovisual. El cine, como padre de los audiovisuales, es el medio del que parten la mayoría de las teorías y argumentos de los autores que se retoman en las siguientes páginas, y cuyas observaciones pueden ser aplicadas, en la mayoría de los casos, a los demás audiovisuales pues la televisión, el internet y demás medios han adaptado sus esquemas narrativos, visuales y dramáticos directamente del cine.

Asimismo, un estudio más a fondo de la identificación con el audiovisual sirve para concebir la manera en que por medio de imágenes y sonido el paciente puede identificar las pautas y reglas –dramatizadas por medio del audiovisual– que le servirán para mejorar sus habilidades sociales.

### ***4.1 La sensibilidad de las imágenes y el sonido***

En un principio Alfonso Puyal menciona que la naturaleza comunicativa del audiovisual puede ser entendida desde dos puntos: por un lado natural, presente en la apreciación directa de la realidad a través de los sentidos de la vista y el oído, y en el que estaría ligada implícitamente la interpretación del lenguaje corporal, el lenguaje gráfico y las imágenes inmediatas a la percepción.

El segundo punto de la naturaleza comunicativa en el audiovisual es el carácter mediado, es decir, intervenido por la tecnología, ayudado de un soporte como el cine, la televisión o los videojuegos.<sup>79</sup>

Cebrián Herreros coincide con esta clasificación; él menciona que el audiovisual como concepto parece tener dos ejes, uno el biológico-psicológico, y otro el cultural. El primero remite directamente a la capacidad perceptiva humana de captar el mundo a través de los sentidos, en este caso particular por medio de la conjunción oído y vista que permiten al humano decodificar la naturaleza para posteriormente recodificarla en el lenguaje. La percepción visual-auditiva es simultánea, para integrarse en la mente como un todo.

Esta percepción de la realidad permite la codificación de sus fenómenos, como puede ser la relación causa y efecto de las cosas, la secuencialidad y el orden de la realidad, concepciones que han pasado a integrarse al lenguaje audiovisual.

El segundo eje, el cultural, se refiere a la suma de códigos aprendidos socialmente que intervienen en el procesamiento del pensamiento audiovisual. Esta dependerá sustancialmente de la experiencia propia de la persona, y la relación de esta persona con los medios audiovisuales tecnificados propios de su cultura y su experiencia.<sup>80</sup>

Una vez explicada la naturaleza del audiovisual habrá que examinar la encrucijada entre el relato audiovisual y la experiencia personal. Christian Metz menciona que el cine – argumento aplicable a los audiovisuales en general– tiene un alto grado de influencia emotiva debido a su impacto sobre los sentidos pues la información que se capta llega al espectador por medio de varios niveles, como la suma o conglomeración de estímulos sensoriales<sup>81</sup>. Cebrián Herreros agrega que el audiovisual no es la simple suma de los subsistemas visual, auditivo, verbal y escrito, sino que la suma misma crea un nuevo y distinto sistema, una síntesis audiovisual producto de la combinación de los anteriores y que altera significativamente el mensaje.<sup>82</sup>

Y esa es quizá la mayor ventaja del audiovisual sobre otros medios como lo impreso o la palabra hablada, los cuales sólo llegan al espectador por un solo medio. El espectador, al sentirse participe de la experiencia audiovisual, puede pasar por desapercibido que está

---

<sup>79</sup> Cfr. Alfonso Puyal, *Teoría de la comunicación audiovisual*, pág. 40.

<sup>80</sup> Cfr. Mariano Cebrián Herreros, *Información audiovisual: Concepto, técnica, expresión y aplicaciones*, pp. 54-57.

<sup>81</sup> Cfr. Christian Metz, *El significante imaginario: Psicoanálisis y Cine*, pp. 55-62.

<sup>82</sup> Cfr. Mariano Cebrián Herreros, *Op. Cit.* pág. 73.

recibiendo un discurso, información dirigida, a pesar de poder reconocer que se encuentra ante una ficción.

El público se halla ausente en la pantalla como percibido, pero omnipresente como *perceptor*, sus sentidos reciben en directo lo que el audiovisual “quiere” que reciban, cada sonido y cada imagen son planeados. Esta limitación de los sentidos puede ser de gran ayuda para los diagnosticados con SA, pues son ellos los que en ocasiones pueden tener demasiada sensibilidad sensorial hasta el punto que puede ser dolorosa. En un audiovisual se posee el control de lo visual y lo auditivo, a diferencia del mundo real donde las intrusiones son constantes, es por ello que los sentidos de los pacientes son fácilmente sustituidos por los expresados en el audiovisual, que para ellos se presenta como un relajamiento de la sobrecarga sensorial del mundo real.

En este manejo del audiovisual, el control sobre la imagen juega un papel preponderante, en especial al considerar una de sus particularidades: la universalidad; Giovanni Sartori ve a la imagen como un medio más ecuménico y comprensible que la palabra, en *Homo Videns, la Sociedad Teledirigida* Sartori hace una observación acerca de esta universalidad:

Entendemos la palabra sólo si podemos, es decir, si conocemos la lengua a la que pertenece; en caso contrario es letra muerta, un signo o un signo cualquiera. Por el contrario, la imagen es pura y simple representación visual. La imagen se ve y eso es suficiente; y para verla basta con poseer el sentido de la vista.<sup>83</sup>

La imagen audiovisual tendría esta cualidad debido a su alta iconicidad<sup>84</sup> respecto a los objetos que representa, a diferencia de la palabra escrita u oral, por tal motivo, como medio de comunicación presenta múltiples funciones y aplicaciones que los demás medios carecen, incluyendo la polisemia de la cual se hablará más adelante. Lazotti profundiza más al referirse al lenguaje visual como uno de los de mayor impacto sobre la persona:

El lenguaje visual, como todos los lenguajes no verbales, es particularmente apto para transmitir emociones, sensaciones, afectos, que a menudo las palabras no logran expresar, con la misma precisión. De hecho, la imagen, por sus características intrínsecas, comunica

---

<sup>83</sup> Giovanni Sartori, *Homo Videns, la sociedad teledirigida*, pág. 41.

<sup>84</sup> Aquí el concepto iconicidad debe ser entendido como el grado de referencialidad o parecido que una representación guarda con respecto al objeto representado, así por ejemplo la fotografía de un gato tiene mayor iconicidad para con el animal en cuestión que la palabra escrita “gato”.

de manera más inmediata, más primitiva que la palabra, suscitando ecos más emotivos que el lenguaje verbal, implicando al destinatario de manera más profunda y a menudo irracional<sup>85</sup>

De manera que, a una persona con dificultades comunicativas como lo es el paciente con Asperger, el lenguaje visual significaría una alternativa comunicativa inclusive anterior al lenguaje hablado, más puro, y en ocasiones ajeno a las convenciones sociales que tanto le cuestan comprender.

Como pequeño paréntesis, el planteamiento del párrafo anterior remite tanto a la Teoría de la Mente como al Interaccionismo Simbólico; al primero porque la ToM menciona que la capacidad para metarrepresentar es anterior al lenguaje hablado o toda expresión cultural, la metarrepresentación es inmediata a la recepción sensorial, primordialmente aquella que permiten los sentidos visual y auditivo; mientras que el IS recalca que el lenguaje es un agente catalizador y estructurador del pensamiento, si bien el lenguaje oral es el que permite el más organizado nivel de pensamiento la imagen representa su base, la imagen conserva en su fundamento una carga emotiva más aguda que la palabra escrita.

La imagen (como capacidad visual) sería entonces un acceso primigenio a la realidad, y un primer estímulo para el pensamiento, no tan complejo y preciso cómo el lenguaje hablado, pero sí más susceptible a estimular emociones y sensaciones en el receptor, y cuando a la imagen se le agrega sonido y movimiento, y se integra como sistema audiovisual, adquiere un nuevo nivel de complejidad comunicativa, crea un nuevo sentido en la información que transmite, ligada a un pensamiento (y lenguaje) más complejo.

Zunzunegui menciona que el audiovisual siempre está construyendo sentido –*Semiosis* en palabras de él– por medio de la conjunción de palabra, imagen y/o sonido. Para él, *semiosis* y percepción son conceptos que se complementan y no se puede hablar de que uno sea anterior al otro, y se inclina por la noción de que todo lo percibido por los sentidos crea un significado en la mente del *perceptor*.<sup>86</sup>

Percibir y crear sentido es una cuestión muy discutida académicamente entre los expertos en SA, para ciertos especialistas la mente de la persona con Asperger puede percibir sin crear sentido, mientras que otros consideran que la mente siempre construye ese sentido, es la persona la que tiene dificultades de expresar lo percibido. Pero esta discusión se ha

---

<sup>85</sup> Lucia Lazotti Fontana, *Comunicación visual y escuela, aspectos psicopedagógicos del lenguaje visual*, pág. 22.

<sup>86</sup> Cfr. Santos Zunzunegui, *Pensar la imagen*, pág. 55.



centrado principalmente en cómo se estructura ese sentido en la mente del SA, y para ello se debe tener en consideración lo siguiente:

En la experiencia de observar es probable que las personas con SA puedan tener una ventaja sobre los demás espectadores; al presenciar un audiovisual uno no se encuentra en un entorno aislado (ni si quiera la sala de cine que es el más aislado de los entornos de observación), los elementos del ambiente intervienen en la recepción del audiovisual, no obstante entre las características del Síndrome se encuentra aquella donde los diagnosticados pueden presentar sobrecarga sensorial ante demasiados estímulos del ambiente –como se ha mencionado el audiovisual limita esos estímulos a un par de imágenes y sonidos–, por otro lado también se registra el caso contrario donde el paciente tiene gran habilidad para concentrarse en una sola tarea sin importar las distracciones, auditivas o visuales, de su entorno, lo cual le facilita ser absorbido por el relato audiovisual. Si la persona con Asperger tiene tal facilidad para identificarse con un audiovisual, su pensamiento (también audiovisual) entabla con mayor prontitud una relación entre medio-espectador que le permite a este último la capacidad de creación de sentido a la par que recibe el estímulo, con menores posibilidades de distracción que una persona neurotípica. La sumatoria de la percepción sensorial le otorga al espectador con Asperger una mayor gama de opciones de lectura del audiovisual, a la vez que las limita, para entender esto recuérdese lo siguiente: Por estar integrado de varios subsistemas (oralidad, imagen, sonido, música y gráficos) el lenguaje audiovisual es polisémico (con múltiples sentidos) pero la suma de factores como la narración, los encuadres, la dramática, etc. enfocan el discurso hacia un solo sentido, a veces privilegiando un solo elemento como el impacto visual, el argumento o algún personaje; con el objetivo de crear un sentido o mensaje único. Es justo esta limitación un factor más que facilita la comprensión del audiovisual para las personas con SA. En complemento a esto están las palabras de Cebrian Herreros:

La constitución sensorial de lo audiovisual es la que permite estimular al receptor. Pero es también lo que por su naturaleza icónica ofrece una mayor aproximación al referente. Según esto, lo audiovisual se constituye en signo de otras realidades y además, en realidad por sí mismo. Esto es lo que permite efectuar una lectura de la realidad a través de lo representado en el sistema audiovisual. Lo audiovisual, por lo tanto, está constituido no sólo por la técnica y la percepción, sino también por la expresividad, sensibilidad y emotividad<sup>87</sup>

---

<sup>87</sup> Mariano Cebrián Herreros, *Op. Cit.* pág. 74.

## 4.2 El papel de la cámara

El proceso de identificación con el audiovisual es todavía más complejo. Jean-Louis Baudry en palabras de Jacques Aumont hace una separación en las formas en las que se da esta identificación:

distinguir en el cine el juego de una *doble identificación* con respecto al modelo freudiano de la distinción entre la identificación primaria y la secundaria en la formación del yo. En esta doble identificación en el cine, la *identificación primaria* (hasta entonces no teorizada), es decir, la identificación con el sujeto de la visión, en la instancia representada, estaría la base y la condición de la *identificación secundaria*, es decir, la identificación con el personaje, en lo representado, la única que la palabra identificación jamás había abarcado hasta esta intervención teórica.<sup>88</sup>

La primera identificación, la de la visión, se da por la suma de elementos provocados por la imagen en movimiento: la ilusión de movimiento, la lectura de fotogramas y la persistencia retiniana, y por todo aquello representado en pantalla, objetos, personas y lugares; los cuales son interpretados por el espectador gracias a que su vista es sustituida por la cámara. La cámara entonces tiene un papel central para dar inicio al proceso de identificación. Su relevancia se debe en gran parte a sus similitudes y diferencias con el sentido de la vista. Mientras que para el ojo humano no le es natural ninguna irrupción mas que el parpadeo, para la cámara son comunes los cortes entre toma y toma, en los cuales la vista se reubica espacial y temporalmente; tampoco le es ajena la posibilidad de realizar distintos encuadres, a diferencia del “plano general” de la vista humana, y finalmente –por sólo haber mencionado algunas diferencias– la cámara posee una mayor capacidad de desplazamiento e intromisión mayor –o menor– velocidad y variedad de ángulos de los que es capaz un humano de manera natural.

En complemento a lo anterior Marcel Martin agrega que el fin último de las capacidades de percepción de la cámara es crear la ilusión de imágenes en movimiento, y cómo éstas afectan al observador:

Si las leyes de composición son prácticamente iguales en un cuadro, es preciso no obstante evitar el estatismo: los medios de escapar son el movimiento y, sobre todo, el empleo de la profundidad de campo. Todas las audacias están permitidas en el encuadre: lo esencial es que la sucesión de imágenes sea sensible. El cuadro delimita un fragmento del mundo y excluye el

---

<sup>88</sup> Jean-Louis Baudry en Jacques Aumont *et. al. Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, pág. 262.

resto; contrariamente, el encuadre de la imagen cinematográfica debe ser meramente virtual, desapercibido e insensible, y no abandonar nunca el desarrollo del ambiente, del hálito de los seres y de las cosas (en la sugestión del universo invisible en la pantalla, el papel del sonido es evidentemente primordial).<sup>89</sup>

El autor destaca el uso de la cámara como factor primordial para la experiencia audiovisual; por medio de los encuadres, los ángulos de la toma y los movimientos de cámara se logran distintos efectos expresivos y dramáticos que son los que impactan al público.

De manera que por ejemplo los movimientos de cámara tiene tanto valor descriptivo, dramático o expresivo y en los tres casos la acción va implícita, es decir, el movimiento constante que recuerda al espectador el transcurso temporal de los hechos<sup>90</sup>. O el caso de los distintos planos:

La mayor parte de los tipos de planos no tienen otra razón que la comodidad de la percepción y la claridad de la narración. Solamente el primer plano y el plano general tienen un significado psicológico preciso y no sólo de carácter descriptivo.<sup>91</sup>

Acorde a sus distintas clasificaciones la cámara, y su lugar dentro de la acción, tienen un papel fundamental en la relación autor-obra-espectador. Así, el ángulo picado logra que los personajes se vean disminuidos mientras que la contra-picada consigue el efecto contrario<sup>92</sup>. Estos y otros aspectos del lenguaje audiovisual llevan más de cien años descubriéndose, planteándose y replanteándose, pues recuérdese, que como cualquier lenguaje, se trata de una convención sujeta a los cambios que se manejen acorde a las tendencias artísticas, comerciales y sociales del momento.

#### **4.3 El audiovisual y el espectador: Relación empática.**

**“Hay cosas que sabe el cine que las ignora la vida”**

—Carlos Monsiváis—

Christian Metz sostiene que el cine, al ser tan altamente perceptivo visual y auditivamente, y compuesto por diferentes subsistemas, facilita que el espectador tenga un doble entendimiento del mismo; en un principio el espectador sabe que no forma parte de la película, pero sabe que las imágenes y sonidos de la película representan los objetos ausentes; luego, el público observa todo lo que ocurre en la pantalla, la cámara sustituye su

---

<sup>89</sup> Marcel Martin en Guillermo Díaz Palafox y Carlos González Morantes, *Introducción al lenguaje audiovisual*, pág. 26.

<sup>90</sup> Cfr. *Ibidem*, 46-49 pp.

<sup>91</sup> *Ibidem*, pág. 67.

<sup>92</sup> Cfr. *Ibidem*, 67-72 pp.

vista, o más bien la extiende, sabe que no es parte de la misma pero es un testigo de la acción<sup>93</sup>.

La cámara, entonces, expande las posibilidades de percepción de la vista, le da un agregado a uno de nuestros sentidos más básicos; asimismo altera la forma en la que el espectador percibe lo capturado por el audiovisual, no sólo en lo visual sino también en los efectos que se producen en el público como lo puede ser en el aspecto dramático, así por ejemplo no es lo mismo utilizar un *close up* que un *full shot*, pues los distintitos encuadres tienen diferentes propósitos dramáticos sobre los personajes y sobre el discurso que se está transmitiendo.

Esta narrativa le otorga al espectador el contexto para la siguiente identificación que menciona Jean-Louis Baudry: la identificación con los personajes. Zunzunegui hace mención de un elemento importante y previo para que esta identificación suceda, esto es la experiencia del estadio-espejo del espectador, en otras palabras que la persona que observa un audiovisual sabe que este no “refleja” su cuerpo, asegurando así su ausencia dentro de este pero al mismo tiempo logrando una identificación imaginaria. Entonces el estadio espejo le ayuda al espectador a sustituir la identificación simbólica por la identificación imaginaria, un mundo real por un mundo de objetos “ausentes”.<sup>94</sup> Metz agrega:

Para entender la película de ficción debo de tomarme por el personaje (=gestión imaginaria), a fin de que se beneficie por proyección análoga de todos los esquemas de inteligibilidad que llevo en mí, y la vez no tomarme (=regreso a lo real) a fin de que pueda establecerse la ficción como tal (=como simbólico): se trata del parece real. Asimismo, para entender la película (a secas), tengo que percibir el objeto fotografiado como ausente, su fotografía como presente, y la presencia de esta ausencia como significante. Lo imaginario del cine presupone lo simbólico, se basa a su vez en el reflejo y la carencia.<sup>95</sup>

La cámara es uno de los instrumentos por medio de los cuales se crea ese lazo empático con los personajes; incluso cuando estos no se encuentran a cuadro. Así, cuando un audiovisual se presenta al espectador y este lo desconoce en su totalidad, este no tiene idea de lo que observa ni tiene conocimiento previo de los personajes o la situación; poco a poco la cámara “selecciona” lo que se mostrará tanto de manera espacial como temporal.

---

<sup>93</sup> Cfr. Christian Metz, *Op. Cit.*, pp. 57-59.

<sup>94</sup> Cfr. Santos Zunzunegui, *Op. Cit.* pág. 151.

<sup>95</sup> Christian Metz, *Op. Cit.* pág. 57.

Cuando el audiovisual logra ser muy íntimo para con sus personajes, en suma con la interpretación de los actores que se encargan de personificarlos, se establece una relación empática con el público, empatía que puede ser altamente estable, aun cuando el espectador sea consciente de que observa una ficción y no a una persona real.

De igual manera la cámara tiene otra función de importancia para la identificación: limita el discurso, lo guía, el encuadre decide qué se mostrará y qué no, aquello que queda fuera de cuadro sólo es sugerido o no existe. El espectador procesa esa información como un todo, la mente hila toma con toma, escena con escena. En su mente se crea una narrativa de las acciones que está presenciando y crea expectativas (esquemas) de lo que sucederá a continuación, o al menos así sucede en los audiovisuales narrativos. Melchoire en palabras de Casetti lo expresa de otra manera:

La dialéctica entre presencia y ausencia que rige la imagen, el conflicto entre el aparente estar ahí de las cosas y su efectivo no-estar. Para Melchoire, al espectador se le abren dos caminos: el de la *alienación*, que consiste en adherirse simplemente a lo que representa la pantalla hasta perderse en ello, y el de la *posibilidad*, que se abre cuando se va más allá de los meros datos perceptivos y se vinculan a la totalidad de lo existente. [. . .] Percibir no es sólo constatar, pues el espectador vincula un encuadre a los que ya ha visto y lo proyecta sobre los que verá, de forma que recompone una totalidad y hace de ella una dimensión “ulterior” respecto a lo que está viendo.<sup>96</sup>

También esta cita es de utilidad para examinar otra característica de la identificación audiovisual: aquello que no se cuenta o no se muestra. La mente humana parece ser narrativa por naturaleza (como lo postuló Jerome Bruner<sup>97</sup>), es común que la gente cree historias en su cabeza todo el tiempo, como prueba de ello están los experimentos de Heidel y Simmer<sup>98</sup> donde se proyectaban audiovisuales de simples figuras geométricas en movimiento, y los participantes pronto comenzaron a relacionar dichos movimientos con acciones, les dieron una dimensión temporal y así crearon historias.

Esto muestra que la mente también tiende a llenar huecos en blanco, cómo si tuviera la necesidad de una narrativa; inclusive esto sucede con todo aquello que no se muestra, en otras palabras, aquello que la mente del público completa al momento de observar el

---

<sup>96</sup> Francesco Casetti, *Teorías del cine*, pág. 312.

<sup>97</sup> *Vid. Supra* pág. 59.

<sup>98</sup> *Vid. Supra* pág. 31.

discurso audiovisual. El tiempo y el espacio son los elementos principales que el público debe terminar de completar en su mente al observar un audiovisual, piénsese en los conceptos de elipsis y fuera de campo. La elipsis –vista como una irrupción temporal de la narración– no le es natural a la conciencia que percibe el tiempo de manera ininterrumpida, tampoco lo es el fuera de campo –espacio que permanece fuera del encuadre de la cámara– sino que deben ser intuitas por el público a partir de las sugerencias de la cámara.

“Si sus lazos con la fotografía –su alto grado de iconicidad– iban a ligar al cine directamente con toda una tradición artística orientada hacia la mimesis, su dimensión temporal iba a orientarlo hacia las áreas de la *narratividad*”<sup>99</sup> dice Zunzunegui al referirse a la cualidad del audiovisual para construir narraciones, y es que es muy difícil “no contar” algo a través de un audiovisual<sup>100</sup>, o más bien la mente, de manera natural, encuentra relatos en todo lo que percibe, como se vio por ejemplo con los experimentos de Heidel y Simmer en los que a la vez se observa que rápidamente los participantes del experimento atribuyeron conciencia, intenciones y emociones a dichas figuras, como si el video se tratase de una fábula donde los objetos cobran vida y se convierten en personajes.

La mente del público va enlazando la narrativa y la dramática de cada escena, y les otorga sentido. Gubern, en palabras de Zunzunegui, agrega que el montaje audiovisual actúa como la memoria para recrear esta narrativa:

Como ha subrayado Gubern (1974) la operación sintagmática del montaje (selección y ordenación de fragmentos espacio/temporales) reproduce las condiciones de selectividad de la percepción de la memoria humana, en lo que éstas tienen de discontinuas y de privilegiar ciertos aspectos significativos en detrimento de otros que no lo son.<sup>101</sup>

El montaje es así un elemento más para la conexión empática cuyo potencial ya recalca Sergei Eisenstein desde principios del siglo pasado. Piénsese en un ejemplo muy utilizado pero claro: la secuencia de la Escalera de Odessa, de la película *El Acorazado Potemkin*<sup>102</sup>; ahí Eisenstein intercala planos generales de la población huyendo de los cosacos con planos detalle de los pies de los atacantes (nunca muestra sus rostros) y con *close ups* de algunos

---

<sup>99</sup> Santos Zunzunegui, *Op. Cit.* pág. 146.

<sup>100</sup> Durante años audiovisuales experimentales como el Videoarte precisamente han intentado evitar hacer cualquier tipo de narración, incluso volviendo a un nivel más básico del audiovisual que es la pura de percepción de imagen y sonido.

<sup>101</sup> Santos Zunzunegui, *Op. Cit.* pág. 161.

<sup>102</sup> *Bronenosets Potemkin (El Acorazado Potemkin)*, producida por Jacob Bliokh, dirigida por Sergei Eisenstein, 77 min.

pobladores que son masacrados; el fin del director era “impactar” a la audiencia, con el objetivo de que esta despertara empatía con los revolucionarios que son victimizados, y fueran las imágenes de estos las que quedaran en su memoria y no la de los atacantes zaristas.

Eisenstein logra su objetivo alternando tomas de la gente corriendo y los militares que disparan contra ellos, con *close ups* y *médium shots* de los pobladores desesperados por huir, para así crear empatía por ellos mientras se deshumanizan a los cosacos. De tal manera que el director esperaba despertar un sentimiento nacionalista que identificara a la población con la revolución rusa y desprestigiar al gobierno zarista, y para ello él era consciente de que la memoria de su público tenía que jugar un papel importante.

La memoria y el montaje audiovisual están relacionados. El montaje audiovisual remite a la memoria pues al igual que ella es selectiva, de ella el audiovisual retoma las imágenes y sonidos que más impactan al individuo, pues el objetivo es permanecer en la mente del público por el mayor tiempo posible; el fin del montaje es que el audiovisual se inserte en la memoria a veces no de manera consciente, racional o precisa, pero sí de manera emocional y sensible. En un primer paso para el entendimiento del lenguaje audiovisual la secuencia y orden del montaje es el elemento central que crea la narrativa del medio, y a la vez, da pie a que el espectador se identifique con él por medio de la carga emocional, al presentar una secuencia determinada de imágenes y sonidos que buscan afectar al espectador.

Finalmente, en un grado más superficial, más evidente pero no menos trascendental, los demás elementos perceptibles, visuales y sonoros, terminan por anclar la identificación; estos elementos son el vestuario, el maquillaje, la iluminación y el diseño de la producción, y sonidos, diálogos, silencios y música en el otro; todos los cuales que integrados en ese determinado montaje repercuten en la memoria de manera audiovisual.

La memoria es audiovisual por naturaleza, parte del audiovisual natural que menciona Cebrián Herreros: no se recuerda por medio de palabras únicamente, los números se tienen que visualizar, y aún los sabores y olores remiten a imágenes y sonidos, por ello, como forma de comunicación es adecuada para ser tomada en cuenta al querer ser utilizada de manera alternativa, en especial con personas con el sentido de la vista y del oído tan desarrollados como los SA.

Además, una vez más resurgen la declaraciones de la doctora Grandin quien como se recordara establece que la capacidad de memoria de la comunidad autista es primordialmente visual; por lo que el montaje audiovisual pasaría un a ser un rasgo de especial atención al momento en que se requiera desarrollar un método de comprensión del lenguaje audiovisual, para posteriormente, una vez desarrollado el entendimiento del mismo, la persona sea capaz de desarrollar su propia secuencia y orden de imágenes mentales y facilitar así su pensamiento audiovisual y la comprensión de los mensajes que reciba por este medio.

#### ***4.4 El audiovisual como alternativa de comunicación***

**“Un director con una cámara es tan libre como un autor con una pluma”.**

–Stanley Kubrick–

Ahora bien, este repaso de las características del lenguaje audiovisual sirve para recalcar de que no existen pruebas de que el entendimiento de este sea diferente en neurotípicos y personas con SA, es decir, es un punto de convergencia, un factor comunicativo común (valga la redundancia) entre los individuos con el Síndrome y aquellas que no lo tienen, una persona que aprende a reflexionar el audiovisual logra un entendimiento más profundo de sus oportunidades de expresión, pertenezca o no al espectro autista.

Las descripciones de especialistas y diagnosticados, así como los testimonios de Daniel Wrendler, Damián Pérez y Temple Grandin, refuerzan que un paciente que haya sido expuesto a audiovisuales convencionales no tiene dificultad alguna en entender los conceptos hasta ahora manejados; los encuadres y movimientos de la cámara, la comprensión de la narrativa, las elipsis o el fuera de campo, o cualquier otro aspecto técnico o formal del audiovisual no presenta mayor problemática para cualquier persona que haya crecido recibiendo mensajes audiovisuales.

En todo acto comunicativo es necesaria la comprensión de un mismo código para que la comunicación sea efectiva entre las partes, y aunque en el caso del lenguaje oral las personas con SA pueden poseer comprensión del nivel semántico, tienen problemas para procesar los niveles pragmático y prosódico, muy necesarios para el entendimiento total del código hablado.

Sin embargo, como se ha visto, la información audiovisual tiene un mayor impacto sobre los sentidos, inclusive anterior a la comprensión semántica de las palabras, y por lo tanto



actúa sobre el individuo aun a pesar de que este no procese el mensaje en su totalidad. El audiovisual, por su naturaleza altamente sensible, emocional y sensorial abre un canal comunicativo entre el emisor del mensaje y el público que lo recibe. Esta versatilidad y flexibilidad se refleja asimismo en la cantidad de distintos formatos en los que el lenguaje audiovisual se puede plasmar como videojuegos, series televisivas o películas; y cada uno de estos con distintos efectos sobre la audiencia.

Este análisis de la identificación con el audiovisual puede tener aplicación en métodos de enseñanza para personas dentro del espectro, en especial en cuanto al entendimiento de las emociones ajenas, área en las que los afectados presentan problemáticas. Que el paciente comprenda cómo sucede la identificación con el audiovisual sería un apoyo para que él mismo se haga consciente de su pensamiento audiovisual, paso necesario si se quiere utilizar este método como proceso de socialización debido a que varios diagnosticados muestran tener poca consciencia de sus capacidades audiovisuales.

Una de las primeras áreas de tratamiento que se puede examinar sería la comprensión de emociones ajenas, específicamente el caso de la empatía. La comunidad académica conocedora del tema apunta a que los diagnosticados muestran poca o “nula” empatía para con las demás personas, y toman en cuenta esta carencia como una de las características principales de los individuos con Asperger, quienes han sido descritos como egoístas, fríos o insensibles, con poco interés por las emociones de la otra persona; no obstante, también se reconoce el extremo opuesto, donde la persona con el Síndrome hace muestra de gran sensibilidad, de interés por los demás o de mostrar preocupación por el bienestar de amigos y familia que lo rodean.

Entonces, el afirmar y generalizar que la capacidad para crear empatía no existe en ellos sería una exageración, más bien, al igual que muchas de sus facultades emocionales, la empatía se encuentra entre las capacidades de las que el individuo no se encuentra autoconsciente, que no razona o que expresa de manera inapropiada al momento. Como fue visto con la Teoría de la Mente, la persona con Asperger, al percibir las señales visuales y sonoras de los demás no logra procesar adecuadamente los estímulos, en muchas ocasiones por no reconocer expresiones corporales o contextos sociales, su mente recibe los estímulos visuales y auditivos mas no interpreta estas señas como muestras del estado mental de los demás.

¿Podría el lenguaje audiovisual ayudar a modificar esta condición? Christian Metz ya deja entrever que la sensibilidad por medio del audiovisual puede ser más directa y expresiva que por otros medios.

Cómo se ha visto la identificación con el audiovisual es preponderante para que este lenguaje pudiera servir como manera de percepción y expresión. Para ello, recuérdese que el espectador, al momento de observar el audiovisual, sabe que no es parte del mismo, a pesar de tener una experiencia sumamente directa de los sentidos visual y del auditivo, el espectador es capaz de diferenciar el audiovisual natural del tecnificado que mencionaba Cebrián Herreros. Pero el público, antes de identificar al *otro* en el audiovisual, se identifica a sí mismo, en palabras de Zunzunegui:

en el cine nuestro saber como sujetos es doble: nunca dejo de saber que asisto a un espectáculo imaginario y, por otro lado, mi posición es pasiva y externa. Pero este segundo saber es el que acaba desdoblándose en hecho de percepción real – el espectador se identifica a sí mismo como puro acto de percepción, como sujeto trascendental- y en un acto por el cual el imaginario-percibido se reconstituye como continuidad en el interior del sujeto<sup>103</sup>

De modo que la identificación –la de saberse espectador de un relato de ficción– es un paso esencial para que el paciente pueda desarrollar los siguientes tipos de identificaciones y distinciones del audiovisual, esto debido a lo descrito en ciertas situaciones donde ciertos diagnosticados se vinculan tanto al audiovisual que llegan a imitar personajes y recrear escenas o diálogos; como si la barrera para diferenciar lo real de lo imaginario desapareciera entre el paciente y el audiovisual, y este hecho no se limita al tiempo de lectura de la pantalla sino que se prolonga hasta la vida cotidiana de algunos diagnosticados, inclusive una de vez que la contemplación de la pantalla ha terminado.

La identificación con un audiovisual puede ser muy intensa, los pensamientos racionales y emotivos se intercalan o conjugan a lo largo de la recepción del audiovisual, y la información que se procesa puede ser guardada en la memoria, confundiéndose con la experiencia personal, y en ciertas ocasiones el vínculo puede ser tan fuerte que le dificulta al espectador discernir entre recuerdos ficticios o reales, en especial con el público más susceptible como los niños o los pacientes con Asperger, para muestra de ello recuérdese los casos descritos donde los diagnosticados pueden adoptar la personalidad de personajes ficticios o aprender diálogos completos.

---

<sup>103</sup> Santos Zunzunegui, *Op. Cit.* pág. 15.

Por lo que la diferenciación de la ficción y la realidad es vital para que el paciente pueda razonar en primer término su apego/desapego para con el audiovisual, y que la experiencia de observar un mensaje audiovisual, aunque personal, no se haga propia, y en lugar de convertirse en una barrera de socialización sea una herramienta de autoconocimiento y exploración de las emociones propias.

Una identificación enfocada a comprender estas diferencias y dirigida a profundizar en las intenciones, emociones y acciones de los personajes y del autor, serviría de catalizador para que el diagnosticado reflexione su habilidad para *empatizar*. Para dejar más claro cómo se distinguiría la identificación audiovisual de la “real” y que utilidad tendría, piénsese en un ejemplo muy sencillo como la siguiente situación:

En una reunión, una persona con Asperger se encuentra tratando de socializar con los demás, se da una conversación grupal, donde se cuenta una metáfora que causa sentido a todos, el diagnosticado, al tener dificultad para entender dobles sentidos podría interpretarla de manera literal y pasar por desapercibido su connotación, y por lo tanto quedaría excluido de la integración social; no obstante, tomando el ejemplo de Daniel Wrendler, si la misma situación fuera observada en un soporte audiovisual con anticipación y explicada a la persona, el paciente podría reflexionar su significado, e incluso repasarlo las veces sea necesario, aprender de ella y saber cómo adaptarse a situaciones parecidas.

En una situación de interacción real, sin haber sido mediada, el lenguaje oral, los gestos, las señas y el contexto se configuran como una barrera para una comunicación efectiva entre el diagnosticado y los demás; pero no es el mismo caso con el pensamiento audiovisual, un audiovisual comprendido es una convergencia que tanto neurotípicos y diagnosticados pueden entender, y de la cual pueden aprender por igual.

De modo que el aprendizaje audiovisual se ligaría a la memoria (que también es audiovisual) y las pautas razonadas a partir de la comprensión del lenguaje audiovisual; el procesos de identificación con el audiovisual y con los personajes y la conexión empática, serían el primer paso para que los diagnosticados comiencen a crear sus propios esquemas mentales, sus plantillas de comportamiento, y en general que sean capaces de hacer sus propios análisis de las situaciones sociales; todo con la meta de que pueda aplicar estos conocimientos para tener mayor habilidad para metarrepresentar estados mentales y

adaptarse a distintos contextos sociales, y así presentar una mejoría en integración laboral, académica o familiar.

Así, el lenguaje audiovisual significa un primer paso para allanar el terreno comunicativo entre las personas diagnosticadas y neurotípicas, y que como método abriría las puertas a que el diagnosticado desarrolle otros tipos de comunicación que le sean efectiva a su perfil y diagnósticos propios. Y este podría ser un proceso de retroalimentación, es decir, a partir de que los diagnosticados extiendan su entendimiento comunicativo y mejoren sus habilidades sociales asimismo se le facilitaría aún más la comprensión de los mensajes audiovisuales y esta forma particular de pensamiento, lo cual a su vez conllevaría que tuvieran mayor reflexión de su entorno social y encontrarán nuevas maneras de mejorar sus habilidades comunicativas y de adaptación.

De esta comprensión más profunda del audiovisual se desprende la última vertiente de esta tesis que es la aplicación de esos conocimientos del pensamiento audiovisual en la producción en los distintos formatos y medios audiovisuales.

## 5. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL DESDE LAS HABILIDADES DEL DIAGNOSTICADO CON SÍNDROME DE ASPERGER

“Yo pienso con películas en mi mente”

–Dra. Temple Grandin–

Al momento de considerar las capacidades y habilidades de una persona con Asperger en tanto a la comprensión del lenguaje audiovisual se deben tomar en cuenta y repasar algunos conceptos del mismo lenguaje que en momentos presentan problemáticas en su entendimiento o reflexión, pero en su mayoría son de gran comprensibilidad para la persona con SA.

Si bien los diagnosticados tienen esta facilidad por entender el audiovisual, cabe aclarar que, por lo observado, en ocasiones parecen no tener conciencia de esta habilidad, a pesar de poder entender los mensajes audiovisuales tienen dificultades al realizar un análisis racional más profundo.

Cebrián Herreros hace una división del sistema audiovisual en los subsistemas que lo componen, entre esas categorías nombra al subsistema de realidad sonora, subsistema de realidad visual, la combinación de los dos anteriores y finalmente el subsistema de la transformación técnico-retórica. Cada uno de ellos a su vez integrado por otros subsistemas. De tal forma que el subsistema de la realidad sonora se compone de los sistemas de expresión oral, musical, de ruidos y de silencio<sup>104</sup>

Al tomar como base el modelo de Cebrián Herreros (se toma como base debido a lo claro y específico que es en cada uno de sus puntos) se puede realizar un recorrido por cada una de las áreas del audiovisual donde la persona con Asperger puede tener dificultades u oportunidades de desarrollo. Es necesario desarrollar cada uno de los elementos que conforman el sistema audiovisual (contemplando los planteados por Cebrián y otros por mí) debido a que en ellos se pueden encontrar las fortalezas de expresividad y comprensión que el presente trabajo busca.

A continuación se hace mención de los campos de interpretación y expresión del audiovisual que pueden tener un papel significativo para la persona con SA; se presentan las categorías de Cebrián, así como la perspectiva de las mismas desde las características del SA. Se repasará cada área para examinar los aspectos en los que los pacientes tienen

---

<sup>104</sup> Cfr. Mariano Cebrián Herreros, *Op. Cit*, pág. 72.

ventajas y debilidades, y como estos afectan su cognición, ello con el objetivo de poder indicar cuáles de estos fundamentos audiovisuales serían de mayor sensibilidad para que el audiovisual pueda ser visto como área de comprensión. Más adelante en el texto se volverán a revisar estos mismos ámbitos sólo que serán vistos desde las áreas que serían de mayor representatividad para considerar al paciente dentro de un área de la realización audiovisual, desde la alternativa del audiovisual como expresión.

## **5.1 Subsistema de realidad visual**

### **5.1.1 Percepción visual y movimiento**

“Toda imagen extraída de un film carece, en grado diverso, de sentido, pues no es más que un fragmento estático e inerte de una continuidad en acto que no adquiere todo su significado más que en su desarrollo temporal”<sup>105</sup>, con esa frase se expresa la característica fundamental del audiovisual: las imágenes en movimiento; esa es la esencia de los medios como el cine, la televisión o los videojuegos, Alfonso Puyal lo llama el audiovisual tecnificado –para diferenciarlo del audiovisual natural– que de manera artificial es llevado a un receptor, lo que conlleva una interpretación de la realidad –recudiéndose únicamente al sentido de la vista y el oído–. Ya se ha visto que los pacientes con Asperger poseen una peculiar sensibilidad hacia todo aquel mensaje que les llega por alguno de estos medios, ¿pero pueden los pacientes padecer dificultades para percibir visualmente?

La percepción visual es otro ámbito del Síndrome donde se han descrito perfiles y características muy distintas entre sí, como por ejemplo léase el siguiente poema donde la paciente deja entre ver los malestares visuales – y auditivos– que experimenta:

Gente por todas partes,  
hablando, llevando colores brillantes,  
su hablar se parece al ruido de los cascos de los caballos.  
Los colores brillantes deslumbran, sus hablares  
dañan mis oídos,  
los colores brillantes dañan mis ojos

---

<sup>105</sup> Guillermo Díaz Palafox y Carlos González Morantes recopiladores, *Introducción al lenguaje audiovisual: realización uno*, pág. 21.

Oh por qué no puede ser la gente silenciosa y llevar colores apagados.

*Diane Mear*<sup>106</sup>

Otros pacientes son fotosensibles, algunos de ellos tienen que usar lentes oscuros al estar en exteriores, y otros tienen molestia sólo hacia algún color en particular. Sin embargo, el individuo también puede desarrollar resistencia o tolerancia hacia estas molestias, con los años y la exposición constante los pacientes aprenden a adaptarse a estos estímulos, y hay incluso quienes los superan.

Una vez aclarado esto llama la atención el hecho de que se conocen casos donde los pacientes con SA son atraídos por el movimiento o los colores brillantes, es poco lo que se ha estudiado al respecto aunque esta característica podría desprenderse una vez más de los rasgos sensitivos visual y auditivo propios del Síndrome, y podría verse como una explicación más de la tendencia de los diagnosticados a tener gustos enfocados a los medios que poseen una fuerte carga visual como los videojuegos o los cómics.

Se podría pensar que si los diagnosticados no toleran tal cantidad de colores y luces entonces un ambiente como una sala de cine les sería imposible de tolerar; pero las pruebas muestran todo lo contrario, los pacientes toleran en mayor medida la carga visual y auditiva audiovisual que la del mundo real; para ello se retoma el ejemplo citado en la introducción de esta tesis: En el filme ya mencionado *My name is Khan*, Khan, el personaje principal que tiene síndrome de Asperger, lleva a todas partes una cámara de video, y cuando sufre de una sobrecarga visual o no puede tolerar cierta imagen –no le agrada el color amarillo– observa el mundo a través de la pantalla de la cámara, como si ésta sustituyera su sentido visual y le ayuda a sobrellevar la experiencia.

Así, precisamente el medio audiovisual en lugar de presentarse a manera de sobrecarga sensorial les resulta un relajamiento: los sonidos, luces y colores que son insoportables en la vida real se vuelven tolerables en el medio tecnificado.

Desde el punto de vista fisiológico la percepción visual del SA es equivalente a la de los neurotípicos; la persona con SA no tiene dificultades visuales distintas a las que cualquier

---

<sup>106</sup> Diane Mear en Tony Attwood, *Síndrome de Asperger, Una guía para padres y profesionales*, pág. 20 [en línea], URL: <http://eoeptgdbadajoz.juntaextremadura.net/wp-content/uploads/2012/12/S%C3%ADndrome-de-Asperger-Una-gu%C3%ADa-para-Padres-y-Profesionales-Tony-Attwood.pdf> (Consultado el 1º de enero de 2015)

persona como lo son el astigmatismo o la miopía. Asimismo no se ha registrado ningún problema de percepción del movimiento periférico ni central.

### **5.1.2 Lenguaje escrito**

La lengua escrita puede desarrollar un papel fundamental dentro de un audiovisual; de manera diegética durante un filme, capítulo de tv o hasta en videojuegos pueden aparecer mensajes escritos en la pantalla, o puede darse de manera extra diegética, como en el caso de los subtítulos e intertítulos en el cine. El papel del lenguaje escrito en un audiovisual es esencialmente el de complementar la información que la imagen y el sonido otorgan, en ocasiones agregando información extra a lo visto en pantalla; aunque puede tener otras funciones menos utilizadas como sustituir o hasta contradecir la imagen y/o el sonido. O bien, el caso específico del guionismo, en el que las ideas y conceptos audiovisuales deben quedar asentados de manera escrita en un principio, más adelante se profundizará en este punto.

En los pacientes con SA se han reportado que en algunos casos el Síndrome puede ir acompañado de disgrafía, o bien, otros donde el paciente tiene dificultades motrices para sostener un lápiz o al momento de escribir; sin embargo, la disgrafía parece ser un padecimiento que en ciertas circunstancias acompaña al SA, no que es propio del mismo; mientras que la dificultad motriz para la escritura no se presenta como un impedimento para la comprensión del lenguaje escrito, y una vez más, no es una constante del SA.

Además estas escasas dificultades se presentan en la expresión escrita del paciente, no en su comprensión del lenguaje escrito en general, por lo que la comunicación escrita no representa un campo problemático para el individuo con SA, por el contrario, en el ámbito académico es también conocida la facilidad con la que los diagnosticados se pueden expresar de manera escrita, muestra de ello son la cantidad de blogs en internet escritos y dirigidos por los pacientes. Tony Attwood escribe:

Aunque pueda haber alguna dificultad para hablar acerca de los problemas de uno, hay a menudo una elocuencia que es muy notable en la forma escrita o mecanografiada, como un diario, la poesía o la autobiografía. Candy, que tiene S.A. describió cómo: “el lenguaje escrito viene con una facilidad y suavidad de forma que no puede ser expresado de ningún otro modo”.<sup>107</sup>

---

<sup>107</sup> Tony Attwood, *Síndrome de Asperger: guía para padres...* pág. 30.



E inclusive libros escritos por personas diagnosticadas como lo son *The Journal of Best Practices: A Memoir of Marriage, Asperger Syndrome* por David Finch, *Mírame a los ojos: Mi vida con Asperger* de John Elder Robinson, *Pensar en imágenes* de Temple Grandin o *Freaks, geeks y síndrome de Asperger: una guía del usuario para la adolescencia* de Luke Jackson, o poemas, como el siguiente:

Yo construí un puente  
De ninguna parte, a través de la nada y me preguntaba si había algo  
En el otro lado.  
Yo construí un puente desde la niebla  
a través de la oscuridad  
y esperaba que hubiera luz en el otro lado.  
Yo construí un puente  
desde la desesperación, a través del olvido y sabía que había esperanza en el  
otro lado.  
Yo construí un puente  
desde el infierno, a través del terror  
y era un buen puente, un puente fuerte, un puente precioso.  
Era un puente que construí yo mismo,  
con mis manos como única herramienta y mi obstinación como único apoyo,  
mi fe como única guía, y mi sangre como único remache.  
Yo construí un puente, y lo crucé, pero no había nadie ahí para darme la bienvenida al otro lado.  
*Jim*<sup>108</sup>

### 5.1.3 Lenguaje corporal

En una producción convencional se le suele dar gran importancia al desenvolvimiento de los actores, en donde la interpretación completa del actor se da tanto por su expresión oral como por su expresión corporal; inclusive, para la actuación, el cuerpo y los gestos pueden ser de mayor importancia que la palabra oral. En un audiovisual, a manera de mimesis de la realidad, la comunicación corporal se conjuga con la percepción del espectador –acorde al encuadre de la cámara– para completar la información visual.

Como se ha hecho mención, la incapacidad para captar adecuadamente las señas y movimientos corporales para comunicarse puede mostrarse como un obstáculo dentro del entendimiento de la persona con SA. Varios estudios en Teoría de la Mente han examinado

---

<sup>108</sup> *Ibidem*, pág. 20.

de manera muy específica esta problemática en el paciente, no obstante se han obtenido resultados alentadores donde los diagnosticados pueden mostrar mejorías en su entendimiento de las señales y gestos del cuerpo.

En general, cuando se le pide a una persona con autismo que analice el lenguaje corporal de los personajes de un audiovisual se ha registrado un fenómeno que también se observa en la vida real y del cual ya se hizo mención: Los estudios en teoría de la mente ya dejaban entrever que el paciente con SA es totalmente apto y capaz de recibir los estímulos visuales que le permiten distinguir gestos, manierismos y todo tipo de expresión corporal, pero es su mente la que no alcanza a procesar dicha información como un mensaje significativo, su capacidad de metarrepresentar los signos visuales como una expresión del estado mental ajeno es muy pobre, aunque es posible que dicha condición sea modificada si al información que el individuo recibe es explicada y analizada por una tercera persona.

En esta área, la comprensión audiovisual podría ofrecerse como una oportunidad de tratamiento pues de inculcarse una educación audiovisual al diagnosticado podría aprender, a través de los distintos formatos audiovisuales, a reconocer pautas o señas que, acompañadas de elementos dramáticos propios de este lenguaje como la música o la actuación, le ayuden a reconocer los mismos signos y señales en su realidad y así pueda tener un mayor entendimiento de la misma.

La cámara –como sustitución de la vista– tiene la posibilidad de inmiscuirse de maneras que al sentido visual no le es posible; así por ejemplo los *tight shots* o *close ups* pueden explorar áreas del cuerpo de los personajes que pasaría desapercibidos por la percepción en la vida real.

Este acercamiento personal con los personajes y con todo aquello frente a la cámara sería una alternativa para que las personas con SA desarrollen una perspectiva más apropiada de la captación del lenguaje corporal, de tal manera que el paciente podría trasladar lo aprendido de la pantalla a su observación del entorno de la vida cotidiana.

Ahora bien, al realizar una producción el diagnosticado podría aprender el lenguaje corporal por medio de la actuación o la dirección escénica ya que ambas se apoyan del conocimiento del manejo del cuerpo y los movimientos en escena, se profundizará en esta opción más adelante. La práctica constante de actuación o dirección, la convivencia con actores u otros directores le serviría de punto de apoyo para ir desarrollando su capacidad

de detección de pequeñas señas, poses y gestos que en su conjunto, lo harían más consciente y susceptible a entender los mensajes que se transmiten de manera corporal.

## ***5.2 Subsistema de la realidad sonora***

### **5.2.1 Lenguaje oral**

De igual manera que el lenguaje corporal la palabra oral tiene un gran peso de los audiovisuales convencionales, los diálogos en pantalla o la voz en off (ya sea de narrador o de un monólogo o diálogo) tienen gran impacto en la narrativa del relato, en los ámbitos semántico, prosódico y pragmático.

Ya se ha detallado que el diagnosticado tiene dificultades específicas en cuanto al uso del lenguaje hablado en especial en los ámbitos mencionados en el párrafo anterior. Problemas como la interpretación literal del lenguaje o la incompreensión de metáforas y dobles sentidos representan obstáculos comunicativos para el diagnosticado. De nueva cuenta la exposición a mensajes audiovisuales podría mostrarse como posible oportunidad de tratamiento ya que los diagnosticados con SA han demostrado una importante susceptibilidad al lenguaje oral cuando lo perciben a través de la pantalla.

Quizá debido a sus particularidades sensoriales las personas con SA parecen poner especial atención a los diálogos en pantalla, y desarrollan así capacidades de memoria y de imitación; recuérdese que se ha hecho especial énfasis en la capacidad de ciertos pacientes de aprenderse escenas o secuencias completas, ya sea por imágenes o por diálogos. Aunque a veces parece que los pacientes únicamente comprenden el nivel semántico de los diálogos, quizá por su buena memoria, ignorando en parte los niveles prosódico y semántico, esto a pesar de poder imitar entonaciones de voz, pausas y demás indicaciones que ayudan a la comprensión de dichos niveles.

Con una educación audiovisual adecuada la persona con SA podría aprender a distinguir las distintas entonaciones que diferencian una frase de otra y poco a poco aprender la habilidad de captar las intenciones que van más allá significado semántico de las palabras.

Y no solamente eso, sino que por medio un entendimiento más profundo del drama y la narrativa en las escenas la persona con SA aprendería a discernir entre las distintas situaciones sociales que ve en el audiovisual, y de tal manera que la persona podría así desarrollar sus propios esquemas mentales de los que ya se ha referido en este texto.

### 5.2.2 Música

El acompañamiento musical es otro elemento del audiovisual que resulta imprescindible en la mayoría de los casos, Michel Chion destaca algunas de sus funciones, por ejemplo menciona que el sonido sintetiza de manera más rápida que la visión, “en un primer contacto con un mensaje audiovisual, la vista es, pues, más hábil espacialmente y el oído temporalmente”<sup>109</sup> al conjuntarse crean un nuevo nivel de percepción en el que en lugar de contraponerse y crear confusión se complementan en armonía. El oído tiene una naturaleza más sencilla, la visión es más compleja, por lo tanto de mayor lentitud.

Lo anterior se debe en gran medida a que el sonido tiene una influencia directa sobre la percepción del tiempo en la imagen, sea por sincronía o no, el sonido implica movimiento *per se* –un sonido sólo se produce por el desplazamiento de partículas–. Mientras que la imagen puede ser atemporal pues no implica movimiento de manera necesaria.

Chion asimismo hace importante mención de dos efectos de la música sobre el espectador: el efecto anémptico y el empático; el primero se refiere a la música que parece desarrollarse de manera independiente a la acción de escena cuyo fin es reforzar una emoción, mientras que la música que logra el efecto empático “expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, eso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento”<sup>110</sup>.

Estas características le otorgan a la música –y en general a todo sonido– funciones variadas en el audiovisual, como lo pueden ser la narrativa, la expresiva o la dramática; al punto que la música puede ser incluso el protagonista mismo de un audiovisual. Hoy en día es poco usual encontrar un audiovisual que no vaya acompañado de música, y sin embargo en muchas ocasiones resulta un elemento que pasa desapercibido para personas poco atentas a los estímulos auditivos.

Todos estos efectos resultan relevantes para este texto debido a que conciben a la música como un elemento esencial para que la persona asimile el mensaje audiovisual no sólo a nivel perceptivo sino emocional, y por lo tanto con mayor anclaje en su memoria, y entonces de consideración como herramienta de comunicación para personas dificultad por entender emociones ajenas tales como los diagnosticados con Asperger.

---

<sup>109</sup> Michel Chion, *La audiovisión, introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* pág. 22.

<sup>110</sup> *Ibidem*, pág. 19.

Padres, especialistas e incluso diagnosticados reconocen la soltura y el desenvolvimiento musical que presentan algunos pacientes con SA; entre los personajes famosos con SA se sospecha de Beethoven y Mozart, mientras que con el diagnóstico confirmado se encuentran el cantante australiano Craig Nicholls, la cantante Susan Boyle, Syd Barrett fundador de la banda Pink Floyd y recientemente la cantautora mexicana Ximena Sariñana se unió a esta lista. Ciertos diagnosticados tienen gusto y facilidad por tocar algún instrumento (cuando no existe entorpecimiento motriz para coordinar los movimientos); en otras ocasiones hacen muestra de una vasta memoria auditiva, siendo capaces de reconocer canciones y sonidos poco percibidos para las demás personas (por ejemplo reconocer el sonido algún instrumento específico en medio de una banda sonora), o recordar sonidos captados meses o años atrás gracias a su memoria selectiva, a parte de hacer una adecuada asociación de la melodía o canción a cierto momento, escena, personaje o situación, en el caso específico de un audiovisual. Por estos rasgos la práctica musical puede representar un área de desarrollo sustancial dentro las ramas de la producción audiovisual.

### **5.2.3 Ruidos**

Asimismo, Michel Chión subraya el papel del sonido dentro de un audiovisual; apela por una auténtica reivindicación del sonido en conjunto con la imagen. El sonido es otro elemento que puede pasar desatendido por el espectador común, quien en muchas ocasiones no logra percibir la gran gama de sonidos que conforman la escena que presencia, y son pocos los que toman en cuenta las funciones del sonido al momento de complementar la imagen en pantalla o al evitar la redundancia entre sonido e imagen; en ciertas escenas el sonido puede completar la imagen audiovisual incluso teniendo más peso que la imagen visual. Chion menciona: “El valor añadido es recíproco: si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a cómo este resonaría en la oscuridad”<sup>111</sup>.

O por ejemplo, una característica del sonido es que puede ser más polisémico que la imagen, es decir, puede tener más significados. De tal manera que al verse un árbol, no podrá confundirse con un automóvil o un humano, pero si escucha un sonido agudo como un objeto rayando la superficie de otra cosa es más difícil averiguar cuáles son estos objetos, es decir el receptor le puede atribuir más significados a un mismo sonido.

---

<sup>111</sup> *Ibidem*, pág. 31.

Entre las particularidades sensoriales del SA se han reportado distintos perfiles respecto a la recepción de sonidos, en algunos casos hasta contradictorios. Algunos diagnosticados presentan gran sensibilidad hacia los ruidos graves, otros hacia ruidos agudos, algunos hacia el volumen alto, mientras que otros son sensibles al volumen bajo; a veces representa sólo una molestia para la persona, aunque en algunas ocasiones escuchar uno de estos ruidos puede ser una experiencia tan intensa hasta convertirse en insoportable y dolorosa; sin embargo, de nueva cuenta se trata de un rasgo inconstante en distintos niveles acorde al individuo.

Un rasgo que sí puede aparecer de manera común entre los distintos perfiles es la detección o selectividad de sonidos, ya sean de alto o bajo volumen, agudos o graves, que las demás personas pasan desapercibidos, como lo puede ser el sonido de un pájaro cantando en la lejanía o la estática de una lámpara fluorescente en un cuarto lleno de ruidos.

De alguna u otra manera, esta selectividad en la captación de sonidos podría ser explotada en la creación de un audiovisual, como por ejemplo durante la etapa de grabación para determinar si existen ruidos que no sean percibidos por el resto del equipo de grabación, o bien ejercer su memoria auditiva y su sensibilidad para explorar la creación de sonidos y su inserción en el audiovisual como efectos sonoros. O inclusive labores más complejas como el diseño sonoro de un audiovisual; debido a la mencionada sensibilidad y memoria auditiva de las personas con SA ellas podrían participar del desarrollo de un vasto y variado diseño sonoro donde gracias a su memoria selectiva podría escoger los sonidos adecuados que el audiovisual requiera.

En resumen, y como prueba de la sensibilidad auditiva y de la inclinación por la música de algunos pacientes con Asperger, se encuentra el siguiente testimonio:

Los siguientes son algunos de los sonidos que todavía me trastornan bastante y hacen que me tape mis oídos ya que los temo; el griterío, los lugares con mucho ruido, el polietileno si es tocado, los globos y aviones, el ruido de los vehículos en la ciudad, el martilleo y los golpes, las herramientas eléctricas cuando son utilizadas, el sonido del mar, el sonido de las puntas de fieltro o los rotuladores utilizados para dar color y la pirotecnia. A pesar de todo lo anterior, puedo leer música y tocarla y hay ciertos tipos de música que me encantan. De hecho cuando me siento enfadado y desesperado por todo, la música es la única forma de calmarme interiormente.<sup>112</sup>

---

<sup>112</sup> Tony Attwood, *Síndrome de Asperger: Una guía para padres...* pág. 15

## 6. HACIA UN MODELO DE PRODUCCIÓN PARA EL DIAGNOSTICADO CON ASPERGER

**“Me libero desde ahora y para siempre de la inmovilidad humana, estoy en el movimiento ininterrumpido, me acerco y me alejo de los objetos, paso por debajo, me encaramo encima, corro junto al hocico de un caballo al galope, me sumerjo rápidamente en la multitud, corro ante los soldados que cargan, me pongo de espaldas, me elevo al mismo tiempo que el aeroplano, caigo y me levanto con los cuerpos que caen y se levantan”.**

–Miguel Bouhaben–

Una vez explicada la identificación, la percepción y las habilidades del paciente con SA para con el audiovisual, es observable que estos rasgos podrían serle de utilidad a la persona; este conjunto de capacidades podría ser aplicado para no quedar únicamente en papel escrito o en la experiencia personal del individuo, con los conocimientos adecuados la persona con SA puede desempeñar un puesto creativo y ser participe activo de una producción audiovisual.

La sección anterior estuvo dedicada al audiovisual como materia de comprensión del mundo, este capítulo reanudará los mismos (y otros) ámbitos audiovisuales para poder plantear a este medio como materia de expresión, esto es, mirar al diagnosticado como un participante activo de la producción.

Las características únicas del Síndrome perfilan a los diagnosticados como candidatos aptos para desarrollarse en las áreas creativas y técnicas de una producción audiovisual, y por la naturaleza de la información audiovisual esta se perfila como el medio más adecuado por el cual los pacientes pueden encontrar una alternativa de comunicación efectiva y acorde a sus necesidades.

Si el fin último de la comprensión del lenguaje audiovisual es colocar a los neurotípicos y diagnosticados en un mismo nivel y canales comunicativos, entonces debe existir una manera para que esta alternativa comunicativa encuentre una forma de expresión; la vía desde los neurotípicos hacia los pacientes ya existe, son todos los medios audiovisuales con lo que los diagnosticados se identifican y provienen de creadores neurotípicos, pero como medio de expresión de los diagnosticados la producción es un campo a explotar que no se ha aprovechado y en el cual podrían participar.

### ***6.1 El diagnosticado como miembro de la producción audiovisual***

La producción audiovisual, como canal alternativo de expresión, por un lado se presenta como un tratamiento complementario que sería un beneficio para mejorar las habilidades sociales de las personas con SA, pero también como la oportunidad para que los diagnosticados se desenvuelvan de manera profesional en un área laboral de su preferencia y con múltiples áreas creativas que aprovechen sus aptitudes y habilidades.

Es necesario hacer hincapié en que ya existen casos de personas con rasgos Asperger o con diagnóstico confirmado que ya se desempeñan dentro del mundo de la producción, para ejemplificarlo de nueva cuenta cito los casos de Asperger (sospechados no comprobados) de los cineastas Tim Burton, Steven Spielberg y Woody Allen, o a Damián Pérez quien quiere ser cineasta y a Alex Plank que ya lo es, estos últimos con diagnósticos confirmados; y a ellos se sumaría la cantidad desconocida de personas con SA que no poseen un diagnóstico oficial pero que sin saberlo tienen el Síndrome y hacen muestra de poseer habilidades visuales o auditivas de utilidad para la producción.

Antes de examinar los pros y contras de cada puesto de la producción se podría hacer una clasificación de los tipos de actividades que se realizan en la producción: por un lado están los cargos que se inclinan más por la creatividad, que se encargan de originar el material narrativo, estético y dramático que será el eje del producto audiovisual y que todos los departamentos deberán seguir, cargos tales como el del guionista, el cinefotógrafo, el diseñador de arte y de vestuario entre otros; los puestos que se enfocan a la organización como el productor y los asistentes de los distintos departamentos, quienes se encargan del flujo de información entre las partes, de facilitar que el encargado del área tenga los recursos materiales y humanos necesarios a su disposición y así como de supervisar que las personas de su área o departamento cumplan su función en tiempo y forma; y por último están aquellos puestos que se inclinan más hacia la técnica, es decir, que desempeñan una actividad que apoyará con algún material o servicio a la producción, y que se encuentra bajo los lineamientos del área creativa del audiovisual.

Es evidente que estas categorías no son inamovibles, por el contrario, se conjugan una con la otra, pero no se puede negar la tendencia de algunos cargos hacia una de ellas, por ejemplo el director mismo quien además de tener una fuerte necesidad de poseer



conocimientos técnicos y de tener una sólida base organizativa su labor principal recae en el plano creativo.

Esta clasificación facilita que podamos visualizar las facilidades y complicaciones que una persona con Asperger podría tener al estar al frente de uno de estos cargos, y que por una parte, debido los rasgos distintivos del SA, los pacientes tendrán mayor facilidad de desarrollarse en los puestos creativos y técnicos que en los puestos organizativos, sin embargo al mismo tiempo considerar que el factor de la personalidad, los gustos y las capacidades humanas del paciente podrían tener preponderancia sobre los rasgos autistas, y por lo tanto sobreponerse a las dificultades propias del SA e inclusive tener la oportunidad de estar en algún cargo de tendencia organizativa.

Por las razones ya mencionadas es necesario desglosar las áreas y actividades de la producción, y así explorar las posibles ramas de desarrollo de la persona con SA dentro del medio audiovisual, y sus beneficios tanto creativo y laboral como de tratamiento adaptativo.

### ***6.2 Construcción de tramas – Producción, Guionismo y Dirección***

Un audiovisual tiene un guía, una persona encargada de coordinar que todos los aspectos técnicos y humanos se organicen para llevar a cabo sus distintos puestos en una producción. Esa persona, un productor, debe ser muy proactiva, organizada, de fácil palabra, motivador y enérgico, ¿podría un diagnosticado con SA ser productor? Es cierto que una persona con un grado severo del Síndrome difícilmente podría serlo –aun difícilmente podría participar de la producción–.

Pero del Asperger también se debe aprender que no existen los absolutos, no hay cuadro específico del Síndrome y como se ha hecho énfasis a lo largo del texto cada diagnosticado posee habilidades y dificultades únicas; por ende la posibilidad de un diagnosticado en el cargo de productor es muy factible, en especial cuando se toma en cuenta que pueden mostrar gran capacidad para la organización, trabajar bajo una metodología precisa y ser personas muy tenaces y estrictos con la puntualidad y la formalidad.

Aunque también es cierto que un factor aún más relevante para considerar que un paciente se desempeñe como productor es la propia personalidad, todavía más que los rasgos o habilidades del Síndrome en sí, así como las habilidades, talentos y capacidades únicos de la persona y que son ajenas a las características del SA.

No obstante es probable que el área de la producción que podría ser mejor explotada sería la construcción de tramas desde el guionismo y la dirección. Elaborar un guión para un audiovisual ya sea documental o de ficción requiere de una gran capacidad de observación por parte del guionista. Observación del mundo, de las relaciones personales, de los objetos, del transcurso de tiempo, del movimiento de las cosas, etc. El guionista debe fijarse en los detalles, en cada acción que se presenta a su alrededor, pero aún más importante debe poder visualizar esas acciones de forma dinámica, en imágenes y sonidos, es decir, de manera audiovisual no únicamente de manera escrita.

En este gran ramo de distintas habilidades una persona con un perfil Asperger presenta tanto ventajas como desventajas. Desde una perspectiva, un guionista con SA podría tener dificultades al expresar de manera clara emociones, acciones o relaciones en pantalla, o bien, expresarlas de manera distinta a lo acostumbrado en los medios; debido a que posee sus propios esquemas mentales y narrativos el guionismo sería un nicho creativo por explotarse, que inclusive le sería de utilidad para crear esquemas mentales.

La doctora Grandin incluso hace una analogía entre aprender situaciones sociales y el teatro: “La cosa con ser autista es que tuve que aprender habilidades sociales como al estar en un guión”<sup>113</sup>, haciendo referencia a que el diagnosticado siempre debe estar atento al curso que sigue la conversación o situación, como si tratase de un guionista construyendo una trama.

Si bien Temple Grandin se refiere al teatro, esta misma analogía puede ser aplicada al observar un audiovisual, cuando el paciente debe ser capaz de predecir el rumbo de la situación social para saber responder adecuadamente, pero asimismo puede referirse al diagnosticado como guionista y como un organizador de la producción, pues el guión, aparte de ser el texto que plasma el argumento y las diálogos del audiovisual, asimismo es una primer guía para los requerimientos de la producción, y es a partir de él que toda la producción gira en torno; con esto en mente también recordar el testimonio de Damián Pérez<sup>114</sup> quien creaba historias en su memoria a manera de guiones de películas; o bien mencionar que varios pacientes pueden llegar a ser muy observadores y fijarse en detalles

---

<sup>113</sup> Temple Grandin en *Temple Grandin: The world needs all kinds of minds*, TED Talks, Youtube, min. 14:29 [en línea], URL: [https://www.youtube.com/watch?v=fn\\_9f5x0f1Q](https://www.youtube.com/watch?v=fn_9f5x0f1Q) (Consultado el 6 de enero de 2015).

<sup>114</sup> *Vid. Supra* pág. 60.

que los demás no llegan a percibir, tienen facilidad para la escritura y gusto por la creación de historias y personajes.

Y la Teoría Dramatúrgica de Erving Goffman vuelva a ligarse al SA; Goffman, ligado al interaccionismo simbólico, planteó una analogía entre una obra de teatro y la vida cotidiana, donde las situaciones sociales diarias se viven como si fueran escenas de un libreto. Al partir de la premisa de Goffman quizá el guionismo serviría para que el paciente pueda plasmar sus propios esquemas mentales por medio de escenas audiovisuales, de manera que al hacerlo, al estar constantemente reflexionando las formas de hablar, el lenguaje corporal, las metáforas y construcciones del lenguaje y todas las interacciones que la gente tiene en las situaciones sociales el diagnosticado ponga en práctica su capacidad de adaptación, aprenda de su entorno social y su habilidad de socialización se vea sustancialmente mejorada, a la vez que desarrolla su creatividad y su potencial en un ámbito de su agrado.

El mismo conjunto de características que perfilan al diagnosticado como un guionista también lo plantean como un posible director de audiovisuales. El director, además de tener un importante puesto para tomar decisiones organizativas de la producción, es el encargado de otorgar un solo enfoque creativo, visual, auditivo y dramático al audiovisual.

A lo largo de la presente tesis se han presentado las características que harían a los diagnosticados propicios ha desempeñarse en este puesto; habilidad para crear narrativas, naturaleza observadora y analítica, persistencia y habilidad para seguir metodologías, y una evidente y notable capacidad para conjuntar el pensamiento visual y auditivo. Sería más necesario señalar las áreas en que podrían verse mejoradas en la práctica de la dirección.

Un director de escena debe ser una persona muy consciente y observadora de la conducta humana: maneras de hablar, movimientos, gestos, personalidades y cualquier interacción entre personas; todas ellas representan áreas de dificultad para el diagnosticado.

No obstante, habría que recordar una oportuna observación de Baron-Cohen respecto a la metarrepresentación: el autor señala que acorde a sus estudios los pacientes con SA son capaces de detectar estos tipos de interacciones interpersonales así como la mayor parte de la comunicación cara a cara, asimismo son capaces de reflexionar sobre la misma lo cual les ayuda a lograr exitosamente los primeros dos pasos de la metarrepresentación, sin embargo, aun a pesar de poder comprender las interacciones son incapaces de responder

adecuadamente a ellas –formular esquemas mentales acorde a la situación–, es ahí donde la dirección escénica puede considerarse como oportunidad de tratamiento.

Si el diagnosticado tiene la posibilidad de percibir y entender las interacciones sólo está a un paso de poder crearlas, como director, la persona tendría la oportunidad de ser participe de esas interacciones, y con una mejor comprensión de las mismas sería capaz de desarrollar plantillas mentales tal como lo señala el interaccionismo simbólico; ¿qué es una escena de un audiovisual sino un esquema mental llevado a la práctica? Planteamiento que también remite a la Teoría Dramatúrgica de Erving Goffman<sup>115</sup> donde se comparan los rituales de interacción de la vida cotidiana con las representaciones teatrales, y que explica que la gente lleva a cabo sus actividades a manera de una escena, como un trabajo en equipo que puede ser planificado cuando surge un objetivo común implícito.

Ese objetivo común implícito no es evidente para las personas con SA, por ello, una mayor comprensión de cómo se desarrolla una escena asimismo le ayudaría a comprender cómo se va dando una situación social; y la dirección escénica le serviría para poner en práctica sus conocimientos.

Dirigir una escena conlleva que el director tenga presente las implicaciones visuales, dramáticas y narrativas que cada línea, diálogo, movimiento y encuadre provocarán en el producto audiovisual final; para un diagnosticado las partes visual y sonora de dicha escena podrían no presentar complicación alguna, mas el enfoque dramático, emocional y humano podría representar un verdadero reto para el paciente.

El simple hecho de participar en la construcción dramática de la escena significaría que el diagnosticado, como director, tendría que aplicar todos sus conocimientos sobre interacciones humanas, y así se vería obligado a buscar métodos para profundizar su razonamiento sobre la manera en que funcionan las relaciones y emociones de las personas, la dirección de los actores y su colaboración con ellos le otorgarían nuevas herramientas para reflexionar cómo surgen y progresan las situaciones sociales de manera natural y de manera actuada; todo ello con el objetivo de que las escenas, los diálogos e incluso la gesticulación y el lenguaje corporal le sirvan de modelos.

Este conocimiento adquirido en un ambiente controlado podría facilitar que el paciente acceda y se inserte cada vez más en contextos sociales de la vida cotidiana, el mismo

---

<sup>115</sup> Vid. *Supra* pág. 44.

ambiente de trabajo en equipo de la producción dirige a la persona con SA a una vida en la que inevitablemente tiene que aplicar sus habilidades sociales, en un principio con gente con la que la familiarización se da por la interacción laboral, pero conforme el individuo progresa y presenta mejoras su vida social y familiar se verá beneficiada.

Sumado lo anterior a su sensibilidad audiovisual el paciente con SA se apunta a tener altas posibilidades de ser funcional en el cargo de director, y si la persona es capaz de redirigir sus características sensoriales y su particular forma de pensamiento en imágenes, entonces su potencial creativo se incrementaría, y dado que su particular pensamiento audiovisual le es fluido y natural, el diagnosticado sería capaz de dirigir audiovisuales únicos, con líneas estéticas y narrativas propias de su particular visión y percepción de la realidad, complementadas con los conocimientos sociales que vaya adquiriendo.

Así que, como director, el paciente podría expresar de manera tecnicada la forma en la que percibe su entorno de manera sensorial, y así dar pie a audiovisuales que además podrían ser de utilidad tanto a padres y especialistas como a otros diagnosticados con grados más severos del Síndrome. En otras palabras, el director diagnosticado podría fungir como mediador; sus audiovisuales actuarían como un puente que facilitara la comprensión del pensamiento del espectro autista, y asimismo que sirviera de apoyo para que los pacientes tuvieran una mayor comprensión de las interacciones sociales.

Y no sólo durante la grabación puede hacer muestra de sus habilidades, en la sala de edición el diagnosticado también puede utilizar sus conocimientos y su visión audiovisual particular para montar un audiovisual; gran parte del discurso audiovisual es definido por la selección final de tomas y sonidos, esta selección, a imitación de la memoria humana, estructura la narración y le coherencia al relato, Vicente Peña Timón hace mención del relato audiovisual:

una estructura discursiva constituida por una narración, visual, sonora u otra, o todas (diferentes materias o sustancias expresivas), construida con uno o más sistemas semióticos o conjuntos significantes donde un autor implícito ha dispuesto de una determinada manera las categorías discursivas (configuración discursiva) y ha previsto una estrategia discursiva desde la perspectiva de la pragmática narrativa, y todo ello –he aquí lo específico del relato audiovisual– ordenado en un soporte audiovisual (radio, cine, televisión, video ...), digital o de síntesis.<sup>116</sup>

---

<sup>116</sup> Peña Timón Vicente, *Narración audiovisual: investigaciones*, p. 67.

Así, el montaje final puede redefinir el sentido inicial del audiovisual, por lo que es labor del director estar presente y tomar las direcciones correctas mientras se edita el audiovisual que dirigió. A una persona diagnosticada con Asperger una labor como lo es decidir el montaje audiovisual no le sería difícil, por su manera de pensar metódica y episódica, y con una clara visión del audiovisual como un todo, podría facilitársele desfragmentar el audiovisual y, volverlo a integrar acorde a la narrativa que se haya planeado con antelación. Por último, en esta sección, también habría que considerar al Asperger en algún cargo organizativo, tal como el de asistente de producción o de dirección, puestos que serían adecuados para que el paciente se acostumbre al ambiente de trabajo de la producción y a trabajar bajo presión, bajo una guía y en tiempo y forma. Esto le sería de gran ayuda para que el paciente aprenda la valía de la colaboración y el compañerismo para alcanzar un mismo fin, pues como se recordara, uno de los rasgos intermitentes del Síndrome es aquel donde la persona puede mostrar una actitud necia e inflexible, en especial cuando el diagnosticado trata temas profesionales o cuando se le cuestiona su manera de hacer las cosas. De modo que un ambiente de trabajo cambiante, exigente y con tendencia a la frustración como es el de la producción sería una oportunidad para que el individuo desarrolle su tolerancia, empatía, flexibilidad de pensamiento y compañerismo más que en otros campos laborales.

### ***6.3 Actuación, desenvolvimiento en escena***

En una primera impresión en esta sección se podría marcar una contradicción muy notoria: si una persona le resulta difícil entender el lenguaje corporal, captar metáforas, juegos de palabras y construcciones del lenguaje, o tiene problemas al expresar sus sentimientos entonces a esa misma persona le debería resultar trabajoso sino es que imposible desenvolverse en las artes escénicas. Y sin embargo la experiencia de especialistas y diagnosticados prueban que esta aseveración es errónea en cierto casos con Asperger; estas ideas tan opuestas entre sí son creíbles al observarse a ciertos individuos con inclinaciones por el teatro, el canto o la actuación.

Quizá el más famoso de ellos sea el actor estadounidense Dan Aykroyd, quien ha participado en varias producciones hollywoodenses, y en una entrevista para el *Daily Mail* habló acerca de tener el SA y de cómo lo ha afectado en su vida personal y hasta creativa:

“Uno de mis síntomas incluía mi obsesión con los fantasmas y la fuerza judicial – Yo porto una placa policiaca por ejemplo. Me obsesioné con Hans Holzer, el más grande caza fantasmas de todos los tiempos. Ahí fue cuando la idea de mi filme *Ghostbusters* nació”<sup>117</sup>

En el plano musical se puede mencionar a Craig Nicholls, vocalista de la banda australiana *The Vines*, y quien también fue diagnosticado con SA<sup>118</sup>. Asimismo, la cantante británica Susane Boyle, de reciente diagnóstico.

Durante mi investigación conocí a Daniel Rodríguez Cabrera, joven mexicano de 25 años diagnosticado con Asperger; entre sus muchas habilidades destacan la computación, la cocina y la pintura, aunque entre sus pasiones destaca la música: es fanático de los musicales, ya sean representaciones teatrales o filmes; tanto es su gusto por ellos que tomó clases de ópera, y disfruta de interpretar de manera musical y actuada a los personajes que le gustan.

Al observar el desenvolvimiento de Daniel en un concierto el cambio en su personalidad es evidente, él se transforma al interpretar un personaje; en persona Daniel es callado, reservado y distraído, con voz aguda; pero sobre el escenario su comportamiento es distinto, se muestra más seguro, su voz se vuelve grave y profunda y hasta su lenguaje corporal se hace más firme. Daniel comenta que más adelante en su vida quisiera dedicarse a la actuación de manera profesional.

Y como último ejemplo está Robert White, cuya historia es relatada en el artículo *Con Asperger, es "más fácil ser comediante que trabajar en una oficina"*, publicado el 15 de agosto de 2014 en el portal de noticias BBC Mundo<sup>119</sup>. En el artículo en cuestión se resumen las dificultades sociales y laborales que Robert padeció hasta que fue diagnosticado con el Síndrome, y de cómo ha cambiado su vida desde que presenta un show cómico donde hace uso de sus peculiares habilidades como músico y diagnosticado. Robert declara: "En el escenario puedo hacer chistes en el contexto de hacer chistes. Decir

---

<sup>117</sup> Dan Aykroyd en Sarah Ewing, Mail Online, publicado el 10 de diciembre de 2013, [En línea], URL: <http://www.dailymail.co.uk/health/article-2521032/Dan-Aykroyd-I-Aspergers--symptoms-included-obsessed-ghosts.html> (Consultado el 6 de enero de 2015)

<sup>118</sup> *Vines frontman diagnosed with Asperger Syndrome*, Billboard, publicado el 19 de noviembre de 2004, [en línea], URL: <http://www.billboard.com/articles/news/65567/vines-frontman-diagnosed-with-asperger-syndrome> (Consultado el 6 de enero de 2015)

<sup>119</sup> Cfr. Emma Tracey, “*Con Asperger, es "más fácil ser comediante que trabajar en una oficina"*” en BBC Mundo, publicado el 15 de agosto de 2014 [En línea] URL: [http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2014/08/140805\\_salud\\_asperger\\_comediante\\_standup\\_ng](http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2014/08/140805_salud_asperger_comediante_standup_ng) (Consultado el 18 de febrero de 2015).

las mismas cosas en la oficina era percibido como el resultado de no entender las situaciones sociales y era visto como inapropiado"<sup>120</sup>.

¿Cómo es posible que personas como Dan Aykroyd, Daniel Rodríguez o Robert White tengan facilidad por expresarse en el escenario cuando debería ser de la manera opuesta? Algunas características del Síndrome permiten explicarlo; por un lado la excelente memoria registrada en la mayoría de las personas con SA les facilita aprenderse diálogos y conversaciones enteras. Además, al saberse en una ficción, en un medio controlado donde las acciones y los diálogos están preestablecidos, el individuo con Asperger toma una posición más segura y confiada de sí mismo, lo que le permite tener un desenvolvimiento más apropiado tanto con sus compañeros de escena como con el público.

Las artes escénicas tales como la actuación teatral o la interpretación musical parecen ser de interés para varios diagnosticados, inclusive pueden ser su tema obsesivo, y por lo tanto significan un ambiente donde la persona se siente segura y protegida. Lo mismo ocurre en plano audiovisual, la actuación es una situación planeada, que sigue una dirección y un guión preestablecidos y controlados, entonces resulta natural que cuando el diagnosticado se encuentra ante una situación social en la cual sabe lo que ocurrirá a continuación, es evidente que su desenvolvimiento será más apropiado y acorde al momento; no hace falta repetir la Teoría Dramatúrgica de Goffman que vuelve a tener sustento en esta área de la producción.

Se podría objetar que el hecho de que la actuación sea un proceso planeado impediría observar mejorías reales en cuanto a adquisición de habilidades sociales en situaciones de la vida cotidiana, no obstante, de nueva cuenta los casos ya registrados y conocidos (Robert White y Dan Aykroyd por ejemplo) dejan entrever que cuando un diagnosticado aprende a tomar el papel de otra persona, cuando se ve a sí mismo en la situación de “ponerse en los zapatos de otro”, es inevitable que su consciencia social se expanda, que su comprensión de las relaciones sociales se agudice y así pueda explorar formas de pensamiento y emociones que le son ajenas.

Es cierto que las mejoras en la vida social no se verían de forma inmediata, puede ser un proceso lento, quizá en un principio su capacidad de improvisar adecuadamente en situaciones sociales sea limitada ya que respondería al juego de turnos y roles al cual está

---

<sup>120</sup> *Ibidem.*



acostumbrado en la actuación; los verdaderos resultados positivos se harían más notorios conforme pase el tiempo y el diagnosticado afronte nuevas y desconocidas situaciones sociales, donde se viera obligado a formar nuevos esquemas mentales que faciliten su metarrepresentación. Incluso el discurso de la persona se podría ver beneficiado a través de la práctica del arte dramático, el especialista Tony Attwood notó esto e incluso da un consejo al respecto:

Si el tono del niño es monótono y, por consiguiente, es percibido como aburrido o extraño (como con la voz de Mr. Bean), un logopeda o profesor del lenguaje o dramatización puede tener que dar consejos de cómo mejorar la prosodia, utilizando las técnicas desarrolladas por los actores para cambiar su acento, tono o énfasis.<sup>121</sup>

Asimismo, el ensayo constante de la actuación fungiría como un espacio para la enseñanza pues permite que la persona aprenda frases, metáforas y gestos a manera de práctica, para que pueda aplicar esos conocimientos en su vida cotidiana; una vez más demostrando que las personas con SA tienen una inclinación más natural por el área creativa sobre la organizativa o la técnica.

De hecho el método del juego de roles es muy conocido y aplicado por los terapeutas, en el que a manera de juego incitan a que el paciente tome distintos papeles –como un vendedor, un comprador, un doctor, etc. – para “ponerse en los zapatos del otro” y así la persona vaya siendo más consciente de los diferentes roles que se adoptan acorde a cada situación social. El juego de roles, en otras palabras, es una forma de actuación, por lo tanto, la actuación también representa una posible alternativa de tratamiento para mejorar habilidades sociales y de expresividad del paciente.

#### **6.4 Construcción de personajes**

La construcción de personajes tiene su propia sección por no ser un ámbito de la producción como tal, sino más bien un terreno creativo intermedio entre el guionismo y la actuación, pero debe tener su propio espacio debido a que dada la observación de ciertos casos de Asperger se pueden concluir que en ocasiones la creación de un personaje es una actividad que es de facilidad para el diagnosticado y que, de igual manera que la actuación y el guionismo, le otorga más alternativas para seguir entendiendo y analizando las relaciones y emociones humanas.

---

<sup>121</sup> Tony Attwood, *Síndrome de Asperger: Una guía para padres...*, pág. 38

Si bien es cierto que se conocen pacientes totalmente desinteresados en crear historias o personajes (probablemente aquellos con una inclinación más cercana al pensamiento de patrones según la clasificación de la doctora Grandin), hay otros, como se ha hecho énfasis a lo largo del texto, que han mostrado gran interés y hasta conductas obsesivas por ciertos personajes ficticios de la literatura, de la cultura popular o del cine y la televisión. Algunos diagnosticados adoptan la personalidad de los personajes a tal punto que adquieren su tono de voz, su acento y sus movimientos en imitación perfecta de lo visto en pantalla, a veces o asimilan tanto a su vida cotidiana que pareciera que todo el tiempo están en el personaje, cuando en realidad lo han adaptado a su personalidad.

Si bien comienzan imitando a sus personajes favoritos, pacientes con Asperger tienen interés por crear nuevos personajes, es posible observar que las personas con SA pueden poner gran atención a los detalles, a la manera de hablar, los gestos y movimientos del personaje, paradójico, ya que precisamente tienen dificultades para percibir esos mismos rasgos en la vida real, otra muestra de que el medio tecnificado reduce las distracciones que el paciente pueda tener en su entorno, y enfoca sus sentidos y su atención en estímulos que le son fáciles de asimilar.

Con estimulación y enseñanza más adecuadas los pacientes con Asperger podrían agudizar sus sentidos y su capacidad perceptiva para así desarrollar una observación más detallada de la gente. El propósito de tal actividad sería el de encaminar este interés por crear para su propio beneficio. Es decir, de manera parecida que con la actuación o el guionismo, la exploración de las personalidades humanas que permite la construcción de personajes es un campo de fácil acceso para el SA y que le da la oportunidad de experimentar distintas formas de aproximación a las habilidades sociales.

Para crear un personaje, se encuentra por un lado el perfil físico que no representaría ninguna dificultad para ser creado, y por otro el perfil psicológico-emocional del personaje; donde el diagnosticado se vería en la necesidad de utilizar todo su conocimiento sobre emociones y actitudes de las personas, esto significaría que toda su cognición social se enfoque a entender y explorar la manera en la que se comportan sus personajes, su manera de hablar, de vestir, de moverse y de actuar para así ser capaz de incrementar su habilidad para metarrepresentar, comprender intenciones ajenas y poseer una intuición más natural.

Al mentalizar al personaje el paciente debe tener en cuenta tanto el desenvolvimiento actoral como el papel dramático y narrativo del mismo dentro del audiovisual, por lo que sus nociones de guionismo y actuación se conjugan en esta sección. Pero la creación de personajes como tratamiento puede llegar a otros niveles; con cierta libertad y conciencia de su trabajo el diagnosticado sería capaz de mejorar áreas de sus dificultades de lenguaje tales como la prosodia y la pragmática al profundizar su estudio del comportamiento de la gente, la empatía al cuestionarse las decisiones y sentimientos de sus creaciones, y las relaciones interpersonales al reflexionar las interacciones entre sus personajes.

Y sin embargo, en ocasiones el proceso de pensamiento audiovisual detallado les es tan natural a las personas con SA que les puede pasar desapercibido o no lo razonan, y por lo tanto no saben como aplicarlo a la vida diaria. La creación de personajes, podría ser una manera de instruir al individuo con SA en métodos de observación que pueda aplicar a la vida diaria.

### ***6.5 Equipo creativo visual – Dirección de arte, diseño de la producción, maquillaje y vestuario***

El área visual tan desarrollada en personas con SA sería adecuada para que el diagnosticado se desempeñará en las parte de la producción que demandan un amplio manejo de las imágenes. Algunos diagnosticados tienen facilidad y gusto por el dibujo, habilidad que les sería de utilidad al encargarse del diseño de arte durante la preproducción, no sólo eso, sino que recuérdese que muchas personas con SA también hacen muestra de una memoria excepcional, de manera especial si pueden relacionar su recuerdo con una imagen (como Temple Grandin); por ende su memoria le serviría como un “catálogo” de ideas que enriquecerían el audiovisual.

Algunos otros pacientes inclusive son capaces de plasmar en dibujo ideas ajenas cuando éstas se les son descritas, capacidad de gran utilidad en la producción pues si un diagnosticado que labore en el diseño conceptual del audiovisual y que posea tal cualidad sería de suma ayuda para que el director pueda transmitir sus ideas y el dibujante las capture. Mientras que otros diagnosticados llegan a tener memoria fotográfica que sumada a la habilidad por dibujar podría dar resultados interesantes en cuanto al arte conceptual de una producción.

La obra de Jaime Jesús Carreño es muestra de las habilidades de dibujo de los pacientes. Jesús, estudiante de 22 años de ingeniería, realiza por gusto dibujos de distintas índoles, aunque varios de ellos son de gente y espacios abiertos, estos pueden ser vistos en el portal *DeviantArt* al buscar al usuario *JamesPumita92*<sup>122</sup>

En las siguientes páginas se adjuntan algunos de esos dibujos.

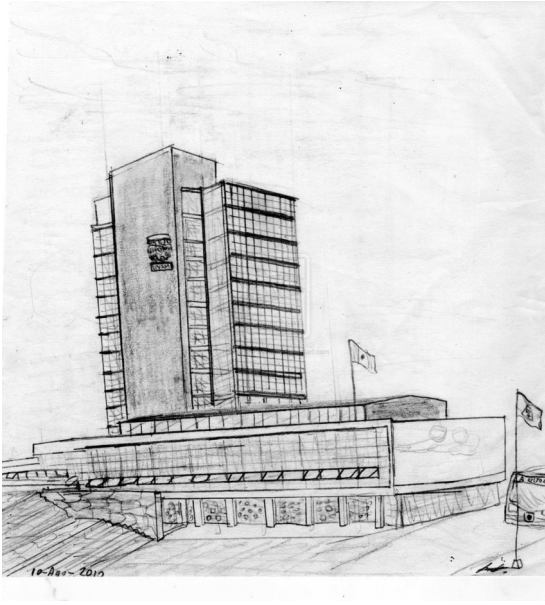


*En el metro*, por Jaime Jesús Carreño.<sup>123</sup>

---

<sup>122</sup> Jaime Jesús Carreño (JamesPumita92), DeviantArt [En línea] URL: <http://jamespumita92.deviantart.com/> (Consultado el 26 de enero de 2015)

<sup>123</sup> Jaime Jesús Carreño, *En el metro*, DeviantArt [En línea] URL: <http://jamespumita92.deviantart.com/art/En-el-metro-419871473?q=gallery%3AJamesPumita92%2F39029702&qo=18> (Consultado el 26 de enero de 2015).



*Rectoría UNAM*, por Jaime Jesús Carreño.<sup>124</sup>     *Arts and craft*, por Jaime Jesús Carreño.<sup>125</sup>

Sumado a estas capacidades también hay numerosos casos en los que los pacientes presentan una notoria destreza manual. Por ejemplo Daniel Rodríguez realiza figuras de plastilina que representan animales, estas figuras pueden llegar a ser muy detalladas y realistas, algunas tienen gran nivel de calidad pues los diagnosticados suelen tener gran paciencia para manejar piezas pequeñas y el tiempo necesario, ya sean horas, días o semanas, con la meta de dar los más mínimos detalles a sus obras. Por ejemplo, si su destreza manual coincide con su tema de interés –como lo puede ser un niño que ama los dinosaurios y por lo tanto hace figuras de plastilina de ellos– su pasatiempo por crear sus obras puede rayar en la obsesión, el individuo puede tomarse muy en serio su afición hasta llegar a ser perfeccionista y a amasar gran cantidad de sus creaciones hasta completar una colección.

Con la orientación y la capacitación adecuada esta habilidad podría ser dirigida al área de diseño de producción, esto es, que aquellos pacientes con la mayor destreza puedan participar de la construcción de los *props*, la utilería y la escenografía de la producción, de

---

<sup>124</sup> Jaime Jesús Carreño, *Rectoría UNAM*, DeviantArt [En línea] URL: <http://jamespumita92.deviantart.com/art/Rectoria-UNAM-447864137> (Consultado el 26 de enero de 2015).

<sup>125</sup> Jaime Jesús Carreño, *Arts and craft*, DeviantArt [En línea] URL: <http://jamespumita92.deviantart.com/art/Arts-and-craft-461997859?q=gallery%3AJamesPumita92%2F39029702&qo=5> (Consultado el 26 de enero de 2015).

ser así, se estaría aprovechando una cualidad de los pacientes la cual conjugaría por un lado el aspecto creativo con el técnico, y así permitir que la persona se desarrolle artística y profesionalmente.

La misma habilidad puede ser encaminada a otras áreas de la producción que necesitan de esa misma experiencia como lo son el maquillaje o la creación de vestuario, tanto en su diseño en la preproducción como en su aplicación durante la grabación.

### ***6.6 Equipo creativo sonoro - Diseño sonoro y musicalización***

En una producción el diseñador sonoro se encarga de encontrar todos los sonidos requeridos, que estos sean los adecuados y que tengan la sonorización correcta, su labor incluye a los parlamentos, los sonidos directos de la filmación así como los agregados en postproducción, y su labor está ligada a la musicalización de forma estrecha. De nueva cuenta se trata de un cargo que conjuga el ámbito creativo con el aspecto técnico del audiovisual, pues la persona encargada a parte de tener buen oído, memoria sonora y creatividad para combinar los sonidos asimismo debe poseer los conocimientos técnicos y prácticos de la captura de sonidos, mezcla en edición y los aspectos técnicos sonoros que el audiovisual requiera.

Ya se mencionó que la sensibilidad sonora puede ser una constante entre las personas con SA, y de igual manera que con su sentido visual, los pacientes pueden tener una memoria auditiva poco común, además recordar que su sensibilidad sensorial los hace muy susceptibles a captar todo tipo de sonidos, y por lo tanto también sería un vital apoyo para buscar y planear sonidos que sirvan a un audiovisual. En cuanto a los aspectos técnicos, se aprendizaje a partir de la enseñanza y la práctica no deberían representar mayor complicación, es bien sabido que los diagnosticados tienen facilidad para aprender a usar aparatos que sean de su interés, con una curiosidad innata por descubrir cómo funcionan, y también presentan desventura al utilizar computadoras por lo que aprender el software de edición de sonido tampoco significaría un obstáculo.

En cuanto al musicalizador (que dependiendo de la producción a veces también puede ser el compositor de música original para el film) debe ser una persona conocedora de teoría musical, un amplio bagaje musical y con visión audiovisual para prever como la música se armonizará con las imágenes en movimiento.

Respecto a este cargo también se ha dicho que muchos pacientes tienen inclinación por tocar algún instrumento y por la composición musical, si a ello se le agrega que su tema de interés sea la música entonces el paciente sería un candidato correcto a desempeñarse como musicalizador pues ayudado de su pensamiento visual podría ser capaz de componer la música original o elegir la música que preexistente que mejor se adapte, su labor estaría estrechamente ligada a la del director, pues es la tarea de ambos el lograr que la música cumpla los efectos narrativos o dramáticos adecuados.

Finalmente, el diagnosticado como musicalizador también obtendría beneficios en su desarrollo comunicativo en este cargo. La música, como arte, se presenta como un vínculo entre personas, ya sea su práctica o su simple apreciación, por ende por sí misma significa una forma de expresión y de mutuo entendimiento que puede llegar a ser tan profundo como el lenguaje hablado.

### ***6.7 Otros puestos de ámbito técnico u organizativo***

Microfonistas, carpinteros, sonidistas, iluminadores y todos tipo de asistentes logísticos o técnicos, entre otros muchos cargos más, son personas que algún punto dado participan de la realización de un audiovisual; cada uno de ellos tienen un papel crucial e irremplazable en la producción, sin sus distintas actividades la creación de un audiovisual sería imposible. Su tarea, de alguna u otra manera, es llevar a cabo las decisiones tomadas por el equipo creativo de la producción, y no por ello su tarea requiere menos habilidad. Sus distintas funciones están basadas en la destreza manual, en su conocimiento práctico sobre cierto tema o en la prestación de algún servicio.

No obstante las funciones de estos puestos técnicos son ajenas a la comprensión audiovisual del diagnosticado, esto es, que el entendimiento audiovisual del paciente no está relacionado directamente a su capacidad para desempeñarse en alguna de estas actividades, bien puede tratarse de un pensador de patrones o un pensador verbal, con un pensamiento visual no tan arraigado, pero capaz de realizar una actividad técnica y así pasar a ser un elemento de utilidad para la producción.

Desde la perspectiva creativa estos cargos representan sólo una pequeña parte del potencial que podría alcanzar el diagnosticado dentro de la producción, su verdadera importancia recae al considerar estos cargos desde un punto de vista social, es decir, como una

oportunidad de que la persona sea miembro de un equipo de trabajo y todas las consecuencias que ello conllevaría:

El individuo, además de poner en práctica su destreza al realizar una labor técnica y adquirir experiencia por ello, se vuelve participe de un juego de roles mayor, se integra a una organización donde tiene una función específica, la misma labor que en otra circunstancia hubiera realizado de manera solitaria la llevaría a cabo en un entorno social, donde se verá en la necesidad de convivir con sus compañeros (puede que ellos compartan el mismo interés que él), y a adaptarse a rutinas, rituales y situaciones sociales que pondrían a prueba sus métodos comunicativos y un beneficio extra que el diagnosticado adquiriría sería la puesta en marcha de su consciencia social, en cuanto a la adquisición de valores de profesionalismo, compañerismo, flexibilidad de pensamiento y formalidad en el trabajo.

### ***6.8 Programador-Diseñador de videojuegos y aplicaciones***

En la actualidad la producción de un videojuego es tan compleja como la de un filme o una serie de televisión, requiere de una amplia organización y la participación de un gran equipo de trabajo. De forma que este tipo de producciones tampoco se deben descartar cuando se considera al diagnosticado como generador de contenidos.

A lo anterior se debe agregar otro factor de importancia: es un hecho que un considerable número de personas diagnosticadas tienen predilección por cierto tipo de medios audiovisuales, aquellos que les permiten interactuar, tales como los videojuegos y las aplicaciones para dispositivos móviles, este gusto en ocasiones es tal que los pacientes se dedican de manera amateur a la programación y diseño de las mismas.

Tal predilección, más allá del simple gusto por un pasatiempo, parece tener sus raíces en las características sensoriales del Síndrome. Recuérdese que los pacientes en ocasiones presentan una delicada sensibilidad visual o auditiva al grado que en la vida real no pueden tolerar ciertos colores, imágenes o sonidos, este problema se corrige cuando los mismos estímulos son percibidos a través de un medio, en este caso el audiovisual. De hecho la diferencia es tan grande que los diagnosticados son capaces de tolerar la extravagancia y sobresaturación visual y auditiva que caracteriza a ciertos videojuegos.

Y tampoco descartar que los videojuegos hoy en día se estructuran narrativa y dramáticamente como los demás medios audiovisuales modernos como películas o series



televisivas; y por ende los mismos criterios de identificación que se observan en estos medios también pueden ser aplicados a este audiovisual.

Aún más, la interacción que los videojuegos permiten involucra una categoría de identificación medio-espectador incluso más profunda que el resto de los medios, pues el público deja de ser un agente pasivo de mera contemplación y se convierte en participe del drama y la narrativa, se vuelve el protagonista a través del control del personaje del juego. Esta identificación tan estrecha con el medio resulta de gran utilidad cuando se pretende que el diagnosticado comprenda la analogía entre el medio audiovisual y la vida real, y de cómo puede trasladar lo aprendido en el medio a la vida cotidiana; recuerdes el artículo *La realidad virtual ayudó a curar las fobias de mi hijo con autismo* de la BBC<sup>126</sup>, donde la realidad virtual, como si se tratase de un videojuego, ayudó a un paciente con SA a sobrellevar sus miedos.

Pero más allá de ser un jugador, si un paciente tiene inclinación propia por este tipo de audiovisuales entonces el participar de su realización sería un campo de desarrollo profesional a su medida. Ahora bien, los modernos equipos de producción de videojuegos tienen cargos tan diversos, como los de cualquier película. Los mismas consideraciones que se tuvieron en los puestos de trabajo de una producción común no tiene porque ser distintas en la realización de un videojuego, el paciente se enfrentaría a los mismos retos, mostraría las mismas ventajas y obtendría los mismos beneficios que en cualquier producción, evidentemente dejando de lado una mayor interacción en estudio o locación, pues la realización de un videojuego es una producción más lineal, donde pre, post y producción se entremezclan, y donde la actividad creadora es predominantemente trabajo de diseño y animación, y ya no de grabación.

Dicho lo anterior, se deben tomar otras consideraciones: acorde a la clasificación de la doctora Grandin de tipos de pensadores, los pensadores de patrones y los pensadores visuales serían las personas que más podrían presentar interés por la programación audiovisuales interactivos; por un lado su facilidad por desenvolverse con el pensamiento matemático les sería de utilidad para la programación.

Mientras que aquellos diagnosticados con un pensamiento más visual serían lo más aptos para participar en el diseño de un videojuego o aplicación, pues dicha área es la que

---

<sup>126</sup> Vid. *Supra* pág. 56.

necesita de un predominante pensamiento visual para la creación de personajes, escenarios, objetos y su posterior animación, siendo precisamente los puestos de diseñador y de animador los de mayor aptitud para los pacientes. Como ejemplo claro de la participación de un diagnosticado en este tipo de audiovisuales se retoma el ejemplo de Satoshi Tajiri, creador de *Pokemon*, quien participó tanto de la programación como del diseño del videojuego<sup>127</sup>.

### ***6.9 Dificultades de integración de una persona con Asperger a una producción audiovisual.***

Mucho se ha hablado de las ventajas y facilidades que un diagnosticado tendría al desarrollarse profesional y personalmente en la realización de un audiovisual. No obstante también debe revisarse la perspectiva opuesta; existen rasgos del Síndrome que podrían representar una clara dificultad para la integración del paciente en un equipo de trabajo.

En primer lugar habrá que recordar la amplia gama de características y grados de severidad en las que el Síndrome se manifiesta. Existen casos donde la persona tiene un grado severo del Síndrome a tal punto que tiene que ser constantemente medicado y donde una vida independiente le resulta imposible, e inclusive algunos han sido diagnosticados de igual manera con retraso mental, déficit de atención, hiperactividad y otros trastornos. En casos tan severos difícilmente se podría hablar de una integración a un equipo de producción, no obstante, el audiovisual como tratamiento seguiría presentándose como una alternativa para atenuar los rasgos más severos de aislamiento o conducta antisocial.

Por otro lado, la mayoría de los casos de síndrome de Asperger son considerados de moderados a leves, y son las personas diagnosticadas en este rango quienes serían candidatos adecuados para integrarse a una producción. Tampoco se debe descartar la sensibilidad sensorial de la persona, como se ha dicho algunas personas con SA no toleran ciertos sonidos o imágenes aunque son pocos los casos, la gran parte han desarrollado una tolerancia a los estímulos de su entorno.

Y aunque parezca obvio se debe mencionar que otro importante factor que se debe tomar en cuenta son las inclinaciones y los gustos de la persona, que en gran medida son moldeados por el pensamiento. Para ello recuérdese la clasificación de Temple Grandin de pensadores visuales, verbales y de patrones; así una persona con SA con características de pensamiento

---

<sup>127</sup> Vid. Supra. Pág. 58.

de patrones difícilmente podría trabajar en la fotografía o el arte conceptual de un audiovisual, quizá ni si quiera tendría interés por ello, pero hay una mayor posibilidad de que se vea atraído por la preproducción o incluso la contabilidad de una producción, nuevamente se deben considerar las aptitudes y habilidades del diagnosticado para saber en qué área de la producción tendría mayor adaptación.

Entre los obstáculos principales que se observarían en la participación de una persona con SA en la producción destaca la inflexibilidad del pensamiento; cabe recordar que en ocasiones el SA viene acompañado de una forma de pensar muy metódica, el individuo puede tener rutinas estrictas en su vida diaria y hacer las cosas de una sola manera, y cuando se presenta algún cambio en su rutina o sus métodos y tiene que lidiar con un nuevo escenario la persona puede mostrarse negativa, frustrada, confusa e inclusive agresiva. En esta situación la participación en la producción podría presentarse como un fomento para que el diagnosticados trabaje la tolerancia a la frustración, al cambio y a la opinión de los demás, de manera que pueda aprender de su experiencia de trabajo en equipo y así incluso poner en práctica habilidades sociales de convivencia.

Y finalmente no se puede pasar por alto el equipo de producción mismo, aunque antes de hablar de cómo las demás personas afectarían la integración del diagnosticado es necesario comentar un tema que siempre resulta muy delicado para la comunidad autista: hacer público o no el diagnóstico del SA. Para muchos individuos y sus familias el tema del diagnóstico del Síndrome resulta muy personal e íntimo, en ocasiones, debido al desconocimiento que existe del tema, las personas involucradas prefieren reservarse el conocimiento del Síndrome pues nunca se puede saber la reacción de compañeros, vecinos y demás personas que conviven con el diagnosticado. El rechazo o incluso la discriminación son alternativas que lamentablemente se pueden presentar, por eso la medida en que el diagnóstico se da a conocer depende mucho del entorno y las circunstancias del paciente, así hay algunos que lo dan a conocer públicamente mientras que otros optan por la privacidad.

Entonces el entorno de la producción sería otra circunstancia para tomar en cuenta; un equipo de trabajo que respete al diagnosticado, su manera de trabajar, sus aptitudes y limitaciones sería idóneo para el paciente, además mucho intervendría el área en la que la persona se desempeñe pues un guionista no tendrá la misma interacción con el equipo que

un asistente de producción. De cualquier modo, sería esencial que el individuo con SA recapacitara acerca de qué tan público haría su diagnóstico, y la manera en que este afectaría su desempeño y comodidad en el trabajo de la producción.

Mientras que los demás miembros del equipo representarían a la vez un apoyo y un reto para el individuo, un apoyo porque el trato con ellos le permitirían la puesta en práctica de los esquemas sociales, y un reto debido al ritmo cambiante y exigente de la producciones que obliga a las personas a enfrentarse a distintas situaciones sociales.

Así, para considerar a una persona con SA en la producción de un audiovisual es de gran importancia tener en mente las grandes y posibles diferencias que existen entre un paciente y otro, cada uno tiene un perfil sensorial, cognitivo y social único, que deberá ser tomado en cuenta si es que se quiere colaborar con uno. Una vez con esa información se tendría que estructurar un método de trabajo –también único– que abarcara gustos, personalidad, aptitudes, habilidades y dificultades propios del diagnosticado, y entorno a ellos planear una estrategia de trabajo que sea efectiva y beneficiosa tanto al equipo de producción como al paciente.

## CONCLUSIONES

**“El conocimiento no debe empezar por la puerta falsa de la inteligencia sino por la de los sentidos”**

–Daniel Cosío Villegas–

A lo largo de este texto se repasaron los rasgos que caracterizan al síndrome de Asperger; se vieron por un lado las particularidades sensoriales y cognitivas propias de los diagnosticados, y por otro los aspectos conductuales que reflejan las problemáticas sociales que las personas enfrentan.

Se observó que las personas con SA poseen ciertas desventajas al momento de interactuar en situaciones sociales, las cuales contrastan con sus habilidades visuales, auditivas y manuales, lo que los hace destacar en ámbitos científicos y artísticos. Los especialistas y miembros de la comunidad autista están de acuerdo en que uno de los rasgos más distintivos del Asperger es este contraste extremo: una persona con SA puede presentar grandes obstáculos y desventajas en ciertas actividades (la mayoría de ellas relacionadas a la interacción social), mientras que muestra algún talento que lo hace sobresalir en otra actividad. Durante su investigación el doctor Hans Asperger declaró:

Parece que para el éxito en las ciencias y las artes, una pizca de autismo es esencial. Para el éxito, los ingredientes necesarios pueden ser una habilidad para observar desde lejos el mundo de cada día, desde una simplicidad práctica y una habilidad para volver a pensar un tema con originalidad como para crear nuevas e inexploradas alternativas, con todas las habilidades canalizadas dentro de una especialidad<sup>128</sup>

Especialistas están de acuerdo en que estos talentos que los diagnosticados demuestran no están limitados a cierta área, pueden ser de cualquier ámbito, no obstante estos talentos a veces no son reconocidos.

Debido a que los diagnosticados presentan una conducta “extraña” o extravagante es común que en ocasiones su entorno familiar, académico o laboral reprima sus habilidades por considerarlas innecesarias, extrañas o inútiles, o bien no puedan ver el potencial creativo de la misma. La doctora Temple Grandin relata cómo vivió dicha experiencia; cuenta cómo un profesor la ayudó a encausar su talento:

El señor Carlock usó mi fijación por los corrales de ganado para motivarme a estudiar ciencias y aprender cómo usar formulas científicas. Me dijo que para aprender de verdad acerca de mis intereses tenía que aprender métodos científicos en la escuela. Los psicólogos y orientadores

---

<sup>128</sup> Hans Asperger en Tony Attwood, *Síndrome de Asperger: Una guía para padres...* pág. 66.

querían que dejara mi extraño interés, pero el señor Carlock lo amplió e hizo que encontrase en él una carrera profesional. En la actualidad, viajo por todo el mundo diseñando corrales y bretes para las mayores empresas ganaderas. Recientemente, diseñé un sistema más humano de almacenamiento de ganado que probablemente será adoptado por la mayoría de las empresas del sector de la ternera. Ahora soy una experta en mi campo y he escrito más de cien artículos técnicos sobre el manejo del ganado<sup>129</sup>.

Afortunadamente para Temple Grandin, su obsesión por los caballos pudo ser enfocada al ámbito profesional, logró encausar su pensamiento visual y su facilidad para el dibujo a favor de su vida laboral, tuvo ayuda y reconocimiento de la gente cercana, lo cual es destacable pues en ocasiones ni si quiera la persona diagnosticada puede darse cuenta del potencial de sus capacidades.

Lo mismo podría pasar con el pensamiento audiovisual; un paciente con SA con sensibilidad audiovisual podría tener gran interés por películas, videojuegos, series televisivas y otros medios audiovisuales; y no obstante no ser capaz de ser consciente de dicha sensibilidad, ni sería capaz de pensar al audiovisual como una alternativa para percibir el mundo ni para expresar sus ideas. Esta tesis tuvo el propósito de enfocarse hacia el uso de ese posible talento: el pensamiento audiovisual.

Como un breve repaso recuérdense los rasgos que hacen del pensamiento audiovisual una herramienta propicia para la comunicación en personas con SA: A nivel sensorial los diagnosticados muestran ser altamente sensibles a estímulos visuales como colores y objetos en movimiento, o a determinados sonidos o música; cuando muestran algún malestar visual o auditivo hacia alguno de ellos este se corrige y se vuelve soportable al percibirlo por medio de un audiovisual.

A nivel conductual (quizá producto de la sensibilidad sensorial) gran parte de los diagnosticados tienen inclinación e intereses por los medios audiovisuales; con testimonios como el Daniel Wrendler, Damián Pérez o Diego García se observó que los individuos con SA poseen facilidad por captar los mensajes por estos medios, y que la información que reciben puede ser más fácil de procesar que si recibieran el mismo mensaje por otro medio, asimismo son capaces de razonar lo observado y con ayuda pueden aplicar lo aprendido a su propia experiencia, por lo que videojuegos, series televisivas y películas frecuentemente se encuentran entre sus intereses.

---

<sup>129</sup> Temple Grandin en Tony Attwood, *Síndrome de Asperger: Una guía para padres...* pág. 49.

¿Cómo se pueden explicar esas mejorías? La misma Teoría de la Mente plantea que la mente es flexible cuando se debe adaptar a su entorno; los mismos teóricos intentaron buscar métodos para enseñar a mentalizar y tuvieron ciertos progresos. No obstante, a pesar de que los diagnosticados podían entender los ejercicios que les fueron planteados; y de haber mostrado que sus mentes pueden formar narrativas coherentes fueron incapaces de aplicar el conocimiento aprendido a la vida real.

Las pruebas de los estudios de la Teoría de la Mente pasaron por alto la sensibilidad de las personas con SA, pocos ejercicios consideraron el valor visual como un factor de apoyo pedagógico, todavía menos fueron lo que agregaron el valor auditivo al mismo. Mas la importancia de estas investigaciones fue la revelación de que había posibles progresos en la capacidad de las personas para metarrepresentar, únicamente eran los métodos lo que fallaban.

Durante los siguientes años los especialistas en autismo y miembros de la comunidad autista notaron la gran oportunidad comunicativa que representaban otros medios como el visual, descubrimiento hecho empíricamente, tras la necesidad de buscar alternativas para enseñar a los autistas a adaptarse en sociedad, así, los apoyos visuales se volvieron comunes en las terapias o en la escuelas especializadas.

Como se observó, algunas personas como Daniel Wrendler aplicaron un método más práctico y con mayor relación al medio audiovisual; él complementó su terapia con la observación de películas con el objetivo de aprender más acerca de gente, se valió del audiovisual para aprender pautas sociales que hasta ese momento le pasaban desapercibidas o bien le eran incomprensibles.

Se han observado todas esas características del pensamiento audiovisual ¿Pero cómo sucede exactamente? ¿Por qué sería el más apto para enseñar a entender otros estados mentales? Ya se ha hecho reiterada mención de los aspectos sensoriales del SA que facilitan el procesamiento de visión y audio; y ya se repasaron los aspectos del lenguaje audiovisual que mejor se adaptan a la forma de pensar del individuo con SA; únicamente queda revisar cómo todos estos elementos se conjugan en la mente de la persona con Asperger, y qué posibles repercusiones y beneficios tendría el comprender cómo sucede el pensamiento audiovisual en la mente autista.

En un comienzo, tómesese como fundamento uno de los preceptos de la teoría de la Mente: la mente tiende a adaptarse a su entorno para lo cual crea esquemas de comportamiento que el individuo seguirá y los cuales se convierten en la base de toda interacción en comunidad y trabajo en equipo, lo cual a su vez circunscribe esta teoría dentro de la corriente del constructivismo pues es el individuo el que a partir de su percepción quien crea su realidad. Aplicado a la sociedad, la teoría de los Esquemas sustenta ese mismo principio; para que el individuo pueda integrarse efectivamente a las situaciones sociales debe formar plantillas mentales que le sirven de modelos a seguir en una u otra situación; la relevancia de esta teoría recae en justo la utilidad que las plantillas tienen para con el individuo, lo cual la inclina hacia el pragmatismo.

Sumado a lo anterior, la teoría de la Mente también menciona que la capacidad para mentalizar puede ser ajena a la comprensión de la narrativa social, es decir, que trabajan de manera independiente, así los niños desde sus primeros años pueden ligar una reacción a una acción, de manera que crean narrativas, sin embargo la facultad para inferir estados mentales se desarrolla de manera social de manera posterior, no es innata, es aprendida.

Una posible conclusión al planteamiento anterior sería la siguiente: La mente es narrativa por naturaleza, cómo lo sostuvo Jerome Bruner; el cerebro entrelaza los hechos A y B, y concluye con C, siguiendo un patrón de causa y efecto. No obstante la mente no es emocional por naturaleza, al menos en un nivel complejo, en un nivel social, recuérdese por ejemplo a Charles Cooley, quien menciona que las emociones sociales como el amor o la empatía solo pueden surgir de una experiencia social, no de la mente individual.

Esto también encuentra sustento en el experimento de Baron Cohen de Prueba de Atribución Social, en la que niños con y sin autismo debían completar la narración de un audiovisual, como se recordará los niños sin diagnóstico dieron atribuciones sociales mientras que los SA dieron una narración más descriptiva, sin ahondar en atribuciones emocionales.

Por sus carencias de interacción personal pareciera ser que las personas con Asperger han encontrado esa comunicación en medios alternativos como el arte; y como tales estos medios se han planteado como interacción simbólica con su entorno, los medios forman parte de la relación individuo-sociedad más para los diagnosticados que para el resto de las personas. Ahí es donde entra en juego el papel del audiovisual.



Como se observó, este medio es propicio para incitar aprendizaje social en los diagnosticados; la información audiovisual es apta para transmitir emociones y razonamientos e integrar al público receptor en el mismo orden cultural-social que el emisor, y así apoyar la creación de plantillas de comportamiento.

El rasgo principal a considerar es la cantidad de canales por cuales se transmite la información en un audiovisual; imágenes, sonidos, música y gráficos integran un audiovisual, Metz menciona que debido a esta variedad sensorial este medio tiene más posibilidades de facilitar la identificación con el público. Sartori y Lazotti agregan que la información visual es más fácil de procesar, y por ello esta tiende a despertar más estímulos emocionales que otros medios.

Por la sensibilidad sensorial y el pensamiento audiovisual característicos del Síndrome de Asperger ciertos aspectos del audiovisual destacan más que otros, a continuación se destacan los principales. Debido a la sensibilidad los diagnosticados son susceptibles a un impacto audiovisual anterior a la identificación, el audiovisual llega al público de manera sensorial, por la mera percepción del medio, es decir, por aquello que se percibe de manera inmediata por la vista y el oído y que estimula a los sentidos de mayor a menor medida, tales como la fotografía, los colores, los escenarios, el vestuario, el maquillaje y los efectos especiales; la presentación visual y sonora de los personajes y escenas puede ser vital para que el espectador desarrolle la posterior identificación con el medio.

La identificación audiovisual tiene un impacto más profundo con el espectador, pues es gracias a ese proceso que la mente puede crear lazos emocionales y psicológicos hacia el medio. Con Zunzunegui se vio que el audiovisual genera sentido a la par que se percibe; que el espectador sabe que no es parte del audiovisual pero se identifica con él por medio de la narración, los personajes o hasta el impacto visual y auditivo de las imágenes en movimiento; las personas con SA demuestran responder con especial interés a estos estímulos, ello a causa de su sensibilidad, buena memoria y atención selectiva.

La buena memoria de las personas con SA también se involucra en otra parte de la identificación: el montaje audiovisual, el cual es imprescindible, pues es éste el que termina de hilar el discurso del mismo, el montaje afecta el impacto dramático y emocional del audiovisual, altera los niveles de visión y audio ubicándolos el tiempo y espacio, es en

consecuencia, la normatividad de las imágenes en movimiento que caracterizan al audiovisual.

Por estas características resulta evidente que la memoria audiovisual propia de las personas con SA sea tan propicia a recibir los estímulos y por ende que la identificación audiovisual puede ser tan intensa que la mente la recibe como experiencia personal.

Los interaccionistas sostienen que para que exista un orden simbólico (que involucra implícitamente un orden cultural compartido) debe existir una base en la experiencia personal, es decir, el individuo anterior a la sociedad, asimismo sustentan que la mente individual no se puede aislar de su entorno social, de una u otra manera la mente encuentra expresión en el orden simbólico, para ello el lenguaje juega un papel preponderante, acorde con Mead. Este orden simbólico envuelve todo el entorno social, es decir, incluye sus medios de comunicación, por ello Hitchon y Chang sostienen que los medios también crean plantillas de comportamiento y de expectativa para la interacción social.

Ahora bien, ¿qué repercusiones tienen estas observaciones del síndrome de Asperger y el pensamiento audiovisual? En primer lugar se encuentra la percepción del mundo por parte del paciente; ya se mencionó que es común que una persona con SA muestre una agudización en sus sentidos, en especial el oído y la visión, y que los mensajes audiovisuales son tolerables aún para personas muy sensibles, entonces dicha sensibilidad puede ser enfocada para aprovechar este medio para percibir el mundo, de ser así el lenguaje audiovisual abre las puertas a niveles de comprensión social y sensorial distintos.

En un primer nivel de comprensión, por ejemplo, con ayuda de la buena memoria que en ocasiones acompaña al SA, los diagnosticados presentan mayor retención de la información audiovisual, como en los caso de Diego García o la doctora Grandin, por lo que los mensajes de esta índole quedan en su memoria y tienen un impacto a veces superior que su experiencia personal.

El progreso en su comprensión audiovisual conlleva beneficios palpables en tres áreas: facilidad para la percepción sensorial de la realidad, aprendizaje y flexibilidad en la comprensión de las interacciones sociales, y participación en medios de expresión audiovisual.

A partir de ello surge el factor de aprendizaje social, el cual es uno de los elementos de mayor relevancia para ver el pensamiento audiovisual como opción comunicativa.

Recuérdese que los estudios en Teoría de la Mente mencionan una deficiencia en la capacidad para mentalizar metarrepresentaciones presente en personas dentro del espectro autista. Específicamente los diagnosticados con SA muestran ser capaces de entender la narrativas sociales, pero no pueden atribuir el significado emocional a las interacciones.

Rivière, Baron-Cohen y más tarde McGregor vieron el potencial de la comunicación visual para enseñar a mentalizar a niños del espectro. Sus distintas investigaciones apuntaron a que el diagnosticado puede presentar mejorías exitosas en su comprensión social cuando la información para mentalizar les es facilitada por otro medio.

Es aquí cuando las declaraciones de la doctora Grandin resaltan; ella, como autista de alto funcionamiento fue de las primeras en reconocer el gran potencial del lenguaje audiovisual al decir que ella piensa por medio de imágenes, y que con cada palabra o frase que escucha una imagen se forma en su mente; aunque quizá la declaración de mayor importancia de la doctora Grandin es el afirmar que al reflexionar sobre su particular forma de pensar ha encontrado estrategias para mejorar sus habilidades de socialización: aprendió a ser más observadora de su entorno, a fijarse en las variantes que existe en la comunicación interpersonal, como las diferentes entonaciones de voz y el significado del lenguaje corporal, y aprendió a ligar lo que observaba a sus propias experiencias.

Si todos estos testimonios y pruebas respaldan la idea de que el pensamiento audiovisual es predominante en los pacientes, ¿por qué la tendencia actual es obviar esta alternativa comunicativa? Una respuesta probable se halla en la situación actual de la información disponible referente al síndrome de Asperger, que a pesar de haber sido descubierto hace décadas, sólo hasta años recientes ha obtenido la atención del público y se le ha dado mayor difusión. Sigue siendo una condición mayoritariamente desconocida para el grueso de la población, incluso en el ámbito de la psicología clínica son pocas las personas capacitadas para efectuar un diagnóstico de SA; mucha gente sigue siendo mal diagnosticada con esquizofrenia o hiperactividad cuando se desconoce el SA.

En el campo científico ha habido avances consistentes pero se desconocen varios aspectos del Síndrome en cuestión, por ejemplo su origen o su similitud con los demás tipos de autismo. Si la investigación apenas comienza a dar frutos entonces es evidente que los tratamientos y los métodos de adaptación social siguen en etapa de prueba, y su alcance y

difusión también son limitados. Resulta natural que los proyectos relacionados a la adaptación social aun no tengan el impacto necesario a pesar de ser conocidos.

Este parece ser el caso de los métodos de enseñanza que aprovechan el pensamiento audiovisual en personas con Asperger; la información, los datos y las pruebas existen, todos ellos respaldan al audiovisual como la alternativa adecuada para enseñar socialización a individuos dentro del espectro.

Los proyectos audiovisuales, hasta el momento, parecen insuficientes, y no porque sean ineficaces sino por falta de información y de divulgación para que puedan tener la magnitud necesaria para ser relevantes, piénsese en dos casos específicos más recientes, las aplicaciones como *FlummoX and Friends* y la utilización de visores de realidad virtual y otros medios de interacción audiovisual. Proyectos como estos, si bien muy distintos entre sí, hacen uso de recursos tecnológicos para valerse del pensamiento audiovisual y explotarlo a su medida.

Los mismos diagnosticados y los terapeutas en ocasiones desconocen esta clase de métodos audiovisuales o no se encuentran a su alcance por diversas razones, por ende la aplicación de los mismos como complemento a la terapia es todavía limitada. Los diagnosticados por su cuenta, si no son conscientes de su habilidad, de igual medida pueden no poder razonar las oportunidades que los medios audiovisuales representan para el entendimiento de la comunicación.

Es de gran mérito y un buen comienzo que estos proyectos audiovisuales ya existan y encuentren maneras de darse a conocer y llegar a la comunidad autista, sin embargo muchos de ellos, aparte de poca difusión, carecen de bases teóricas que los sustenten, son producto de la experiencia de terapeutas y padres que los crearon tras la necesidad de comunicarse con personas diagnosticadas, y tras años de observación y puesta en práctica de diferentes métodos audiovisuales como los Estudios en Teoría de la Mente.

Para una creación más completa de proyectos audiovisuales sería necesario una óptima conjunción de disciplinas distintas que consideren varias áreas del conocimiento; haría falta entonces un trabajo en equipo de comunicólogos, psicólogos, terapeutas, pedagogos, productores y demás personas ligadas a la producción audiovisual, sin dejar de lado a las personas más importantes para tal proyecto y cuya opinión sería contundente: los diagnosticados mismos.

Con distintos especialistas en materias complementarias sería posible realizar un proyecto audiovisual que se adecue en mejor medida a las necesidades de los diagnosticados, el objetivo de tal proyecto podría encaminarse a apoyar el tratamiento terapéutico de los diagnosticados desde varios ejes.

Imagínese el siguiente escenario: Un joven diagnosticado con síndrome de Asperger observa un audiovisual. El joven tiene marcadas deficiencias sociales: no comprende la mayoría de los gestos del lenguaje corporal, no tiene claras las reglas sociales no escritas, y tiene dificultad para plantearse el estado mental de otras personas, por mencionar sólo algunos de los rasgos del SA. No obstante, posee rasgos sensoriales y cognitivos particulares: hipersensibilidad a los colores vivos y la luz intensa, audición fina y buena memoria audiovisual.

El audiovisual que el joven mira fue creado para explicar las normas y pautas que suelen presentarse durante la interacción social, por ejemplo en una fiesta formal; utiliza lenguaje simple, escenas sencillas y explicación por los personajes o narrador, de manera que sea lo más claro posible en cuanto a cómo progresa la interacción personal durante la fiesta: los saludos, las frases comunes, las metáforas y dobles sentidos, etc. Así, se facilitaría que el paciente vaya contemplando cómo sucede cada paso.

¿Qué pasaría si además este caso fuera comentado en persona para aclarar más puntos? El audiovisual, ya visto, quizá podría ser discutido por un grupo pequeño de pacientes y neurotípicos –padres y/o especialistas– para resolver las demás dudas que puedan surgir. Los grupos de apoyo entre personas con SA y neurotípicos ya son un método usado en la terapia de integración, la utilización de métodos audiovisuales podría ser una herramienta de ayuda en estos grupos que facilitara que los diagnosticados conocieran distintas situaciones sociales, los neurotípicos podrían explicar cómo suceden las interacciones, aclarar las intenciones de los diálogos o el lenguaje corporal de los personajes.

Tony Attwood comenta sobre los beneficios de grupos de apoyo:

Un elemento esencial de estos programas es describir e investigar los hechos y comentarios que producen una determinada emoción, tanto en el propio niño como en otras personas. Pueden evocarse ejemplos de cuando el niño experimentaba una emoción particular, y entonces se le puede explicar que las otras personas también tienen sentimientos similares. Esto es el inicio de

la adquisición de la empatía.<sup>130</sup>

La contemplación de audiovisuales les permitiría analizar muchas más situaciones sociales que las que podrían experimentar en una vida, a una mayor velocidad y en un nivel de procesamiento adecuado a su tipo de pensamiento. Así, la capacidad para metarrepresentar estados mentales ajenos puede ser adquirida, con la práctica se vuelve más intuitiva y natural, los casos de la doctora Grandin o Daniel Wrendler son prueba de ello.

Por otro lado, como se vio a lo largo del texto, el pensamiento audiovisual de los pacientes puede encontrar un medio de expresión por medio de la producción audiovisual. Al presentar la persona con SA características evidentes de pensamiento audiovisual, sensibilidad artística, interés por la creación de relatos y contenidos, y habilidades visuales o manuales entonces la producción audiovisual representa una oportunidad de desarrollo para sus capacidades laboral, social y personal.

La presente tesis tuvo dos primicias esenciales: la primera fue exponer al lenguaje audiovisual como método de percepción del mundo por parte de los diagnosticados, tal y como se ha demostrado; así, una persona con síndrome de Asperger, bajo tratamiento terapéutico y preparación profesional, puede desarrollar el pensamiento audiovisual desde dos ámbitos: perceptivo y expresivo.

La segunda primicia es precisamente el ámbito expresivo del pensamiento audiovisual, esto es, la producción audiovisual. En los últimos capítulos de este texto se vieron con detalles los testimonios y argumentos que apoyan la idea del paciente con SA como participe de la realización audiovisual.

En primera instancia, para el entendimiento de esta propuesta, se observó cómo los subsistemas de la información audiovisual (oralidad, visión, audición, lenguaje escrito y música) afectan cada uno en distinta medida y de diversas formas a la persona, concluyendo que las propiedades intrínsecas del síndrome de Asperger contribuyen a que el individuo diagnosticado asimile y comprenda la complejidad del lenguaje audiovisual.

Como prueba más del nicho de expresión que la producción significa para los pacientes pongo el ejemplo del cortometraje *El viaje de la Libélula*, el cual puede ser visto en el portal *Youtube*<sup>131</sup>. En dicho video se narra el estilo de vida de un paciente diagnosticado con

---

<sup>130</sup> Tony Attwood, *Síndrome de Asperger: Una guía para padres...* pág. 28.

<sup>131</sup> *El Viaje de la Libélula*, Dirección: Iván Burgos, Producción: Beatriz García, [En línea] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tsAFz7aORUc> (Consultado el 25 de enero de 2015)

Asperger, la manera en que percibe el mundo y la relación que lleva con las personas que lo rodean.

Más allá de la calidad informativa y artística del audiovisual, destaca el hecho de que este cortometraje está protagonizado por personas con verdadero diagnóstico de Asperger. Los actores en pantalla son jóvenes diagnosticados que cooperaron con la Asociación Asperger de Alicante para la creación de *El Viaje de la Libélula*. Iván Burgos, director del audiovisual, declara:

La idea de realizar un proyecto audiovisual fue de Jordi Catalá, uno de los protagonistas del cortometraje. Beatriz García, psicóloga de la Asociación de Asperger de Alicante (Aspali), siempre ha creído en los factores terapéuticos que tiene el proceso de realización de una película, con lo que apoyó firmemente la idea de Jordi. El trabajo en grupo, el esfuerzo o la interpretación de roles son especialmente beneficiosos para personas con Síndrome de Asperger.<sup>132</sup>

Tuve la oportunidad de contactar a Iván Burgos y a Beatriz García. Los mensajes que intercambiamos giraron entorno a las habilidades de los pacientes, a continuación algunas de sus declaraciones:

Es cierto que las personas con SA tienen dificultades sociales pero estas dificultades surgen principalmente en interacción con el grupo de iguales y se disipan cuando interactúan con personas más mayores o menores que ellos, creo que uno de los mayores logros de las herramientas audiovisuales es que hacen desaparecer estas dificultades y frente a la cámara, son simplemente un personaje a interpretar. Creo que el interés que muestran por la actuación está basado en la oportunidad que les brinda las herramientas audiovisuales de expresar como se sienten, como ven el mundo y desmitificar los mitos o creencias que existen en la sociedad sobre el SA.<sup>133</sup>

Las palabras de Iván Burgos remiten y dan sustento a lo comentado sobre la actuación como una de las áreas en las que el diagnosticado se puede desarrollar dentro de la producción, pues él trabajo directamente con actores diagnosticados, hizo una declaración sobre el desempeño general de los pacientes en su cortometraje:

El hecho de que las personas con SA sean perfeccionistas ayudó a que el trabajo final fuera galardonado con el premio a mejor cortometraje en el Festival IgualArte de Vigo [...] Por supuesto que son capaces de desarrollarse profesionalmente en el ámbito audiovisual, en

---

<sup>132</sup> Iván Burgos en Mariola Llorca, *El arte contra la intolerancia*, ElClubExpress.com. [En línea] URL: <http://elclubexpress.com/blog/2014/03/27/el-viaje-de-la-libelula-arte-contra-la-intolerancia/> (Consultado el 22 de enero de 2015)

<sup>133</sup> Iván Burgos, Entrevista por Facebook, 15 de enero de 2015.

algunos casos, precisarían de formación específica al respecto y una estructuración de las funciones a desarrollar.<sup>134</sup>

Finalmente, también hizo mención de otras oportunidades y ventajas de los pacientes en la realización:

Consideramos que no hay ninguna diferencia entre personas con SA y neurotípicas a la hora de afrontar cualquier cargo de producción en audiovisuales, necesitan la misma preparación académica. Tal vez, debido a los problemas a la hora de planificar actividades y horarios que suelen tener las personas con SA, las labores de pre-producción (planificar fechas de rodaje) suelen ser las que mayores dificultades les plantean. En resumen, las personas con SA son perfectamente válidas para cualquier labor de producción audiovisual (dirección, guión, interpretación, fotografía...) dependerá de sus niveles de inteligencia, imaginación, formación académica, talento natural, etc, exactamente igual que en personas neurotípicas.<sup>135</sup>

Su testimonio viene de alguien que trabajó directamente con personas diagnosticadas y que por lo tanto conoce las implicaciones, ventajas y complicaciones que se presentan al trabajar en compañía de personas con SA. La declaración se suma a las pruebas de que más allá de las dificultades de socialización, hipersensibilidad o comportamiento que pueden acompañar al SA, los pacientes son capaces de afrontar la responsabilidad de ocupar un papel en una realización audiovisual.

La sensibilidad y el pensamiento audiovisual, sumados a las destrezas y habilidades propias de cada diagnosticado, se presentarían en conjunto como un perfil adecuado para que una persona adquiriera un cargo en la producción audiovisual. Es verdad que existen dificultades para que un paciente se integre a la producción: su pensamiento inflexible y rutinario, su personalidad introvertida y el dinamismo propio de las interacciones sociales de una producción, mas la declaración de Iván Burgos también sustenta la primicia de que justo esas interacciones sociales son las que sirven para que los diagnosticados presenten mejorías en su comprensión de la vida social.

Una persona diagnosticada y con tratamiento adecuado es capaz de desempeñarse en los distintos ámbitos de una producción: como director o como guionista es capaz de transmitir las historias que crea, como actor puede poner en práctica todas sus habilidades de desenvolvimiento social, como miembro del equipo visual está la oportunidad de que demuestre su destreza y talento manual, o como miembro del equipo sonoro mostraría su

---

<sup>134</sup> *Ibidem.*

<sup>135</sup> *Ibidem.*



talento musical, por ejemplo; todo ello dependiendo de sus gustos, intereses y aptitudes naturales, y dejando de lado las limitantes que el SA le pueda plantear. Es posible que desde cada una de las áreas el diagnosticado con Asperger pueda aportar una visión única y creativa a la producción como un todo.

Al principio de esta tesis se utilizó el termino “discapacidad” para referirse al SA, tras el análisis del presente estudio, con los datos y testimonios recabados, quizá convendría replantearse el uso de ese termino para hablar del Síndrome pues la información recabada sirve de apología en defensa de los individuos con SA.

A pesar de la creciente difusión del SA en los últimos años aún es común escuchar a personas que desconocen el Síndrome; o bien es probable que la información con la que cuenten sobre el SA o el autismo en general sea errónea, vaga o fundamentada en prejuicios y estereotipos, de manera que todavía se cree que todos los individuos pertenecientes al espectro autista tienen algún grado de retraso mental o limitación en sus capacidad cognitivas, y por lo tanto, se cree, no pueden desempeñar las mismas funciones. Como se planteó en un principio, esta tesis también tuvo el propósito de matizar esas concepciones limitadas sobre el autismo. Es por ello que la propuesta del diagnosticado como parte de la producción toma relevancia.

Si las casas, estudios y equipos de producción pudieran saber que las personas diagnosticadas tienen tales habilidades audiovisuales se abriría un campo laboral único, uno adecuado para el desempeño de las personas con SA y que además aprovecharía sus propiedades y talentos a favor de los materiales audiovisuales.

Para que esto suceda en un principio sería necesidad concientizar a los pacientes acerca de sus habilidades, mostrarles y hacerles entender cómo sucede el proceso audiovisual en sus mentes. Este autoconocimiento permitiría que la persona misma recapacite sus talentos, capacidades y limitaciones; de manera que, para algunos, la producción audiovisual se abriría como una alternativa para desempeñarse ya sea de manera amateur, artesanal o profesional.

En la misma medida debe tomarse en consideración el valor integrativo y social al ver a los diagnosticados como miembros de una producción. La participación de los individuos con SA asimismo alienta a que estos sean considerados e incluidos en demás campos profesionales y así dejar de lado prejuicios que acompañan el desconocimiento del SA, o

que simplemente creer que son incapaces de realizar labores de calidad profesional.

La cooperación y el trabajo en equipo matizan las diferencias más marcadas entre neurotípicos y diagnosticados; la producción, como área laboral se presenta como un vínculo de cooperación entre ambos, y abre las puertas a explotar los talentos de los diagnosticados a los que se refería el doctor Asperger. De manera que si un paciente puede demostrar poseer algún talento visual, auditivo o manual la oportunidad de participar en la creación de contenidos audiovisuales con perfil artístico e informativo esté a su alcance.

Cuando los prejuicios sobre el autismo vayan disminuyendo y sean sustituidos por una visión más amplia e integradora hacia la diversidad neuronal, entonces se estará hablando de una verdadera de inclusión que considere a las personas con SA. Una vez conquistado ese logro se vería al diagnosticado no sólo como un miembro funcional de la sociedad, sino como un técnico, un profesional, o un artista excepcional con alto potencial creativo.

## REFERENCIAS

### ***Bibliografía***

- Altheide David L. y Snow Robert P, *Toward a Theory of Mediation*, en J.A. Anderson, 1988, *Communication Yearbook* 11: pág. 219.
- Attwood Tony, *El síndrome de Asperger: una guía para la familia*, Ed. Paidós, Barcelona, 2000.
- Aumont Jacques, Bergala Alain, Marie Michel y Vernet Marc, *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Paidós, Barcelona, 2005, 229 pp.
- Baron-Cohen Simon, *Mindblindness, An Essay on Autism and Theory of Mind*, MIT Press, Cambridge, 1997, 170 pp.
- Baron-Cohen Simon, Cohen Donald y Tager-Flusberg Helen, *Understanding other minds: Perspectives from Developmental Cognitive Neuroscience*, Oxford University Press, Nueva York, 2004, 518 pp.
- Blumer Herbert, *Interaccionismo Simbólico: Perspectiva y métodos*, Ed. Hora, Barcelona.
- Bruner Jerome, *La fábrica de historias. Derechos, literatura, vida*, FCE, México, 2003.
- Bugoine E y Wing Lorna. *Identical triplets with Asperger's Syndrome*, en *British Journal of Psychiatry*, Londres, 1983.
- Casetti Francesco, *Teorías del cine*, Cátedra, Madrid, 1994.
- Cebrián Herreros Mariano, *Información audiovisual: Concepto, técnica, expresión y aplicaciones*, Ed. Síntesis, Madrid, 1998, 523 pp.
- Chion Michel, *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Ed. Paidós, Barcelona, 1993, 206 pp.

- Cantrill James y Honeycutt James, *Cognition, Communication and Romantic Relationships*, Lawrence Erlbaum Associates, Nueva York, 2001.
- Craig Robert y Muller Heidi, *Theorizing Communication, Readings Across Traditions*, Sage Publications, 2007, 544 pp.
- Díaz Palafox Guillermo y González Morantes Carlos recopiladores, *Introducción al lenguaje audiovisual: realización uno*, Universidad Autónoma de Tlaxcala, Naucalpan, 1991, 476 pp.
- Etchepareborda, M., C. *Perfiles neurocognitivos del espectro autista*. Rev Neurol Clin 2: 175-192, 2001.
- Gillberg Christopher, *A Guide to Asperger Syndrome*, Cambridge University Press, Nueva York, 2002, 190 pp.
- Giner Salvador, *Teoría Sociológica Moderna*, Ed. Ariel, Barcelona, 2003, 680 pp.
- Hall Kenneth, *Asperger Syndrome, the Universe and Everything*, Kingsley Publishers, Londres, 2000.
- Holliday Willey, *Pretending to be normal: Living with Asperger's Syndrome*, Kingsley Publishers, Londres, 1999.
- Honeycutt James M., Suzette P. Bryan, *Scripts and Communication for Relationships*, Peter Lang Publishing, s/l, 2010, 395 pp.
- Kellerman Khaty, Broetzman Scott, Lim Tae-Seop, y Kitao, Kenji, *The conversation MOP: Scenes in the stream of discourse. Discourse Processes*, Volúmen 12, Número 1, 1989.
- Lawton Suzanne C., *Asperger Syndrome: Natural Steps Toward a Better Life*, Ed. Greenwood Publishing Group, E.E.U.U.A.A, 2007, 185 pp.

- Lazotti Fontana Lucia, *Comunicación visual y escuela, aspectos psicopedagógicos del lenguaje visual*, Colección Punto y Línea, Ed. Gili, Barcelona, 1983, 170 pp.
- Mead, George H., *Espíritu persona y sociedad desde el punto de vista del conductismo social*, Ed. Paidós, Barcelona, 1934.
- Metz Christian, *El significante imaginario: Psicoanálisis y Cine*, Ed. Paidós, Barcelona, 2001, 273 pp.
- Peña Timón Vicente, *Narración audiovisual: investigaciones*, Ed. Laberinto comunicación, Madrid, 2001, 176 pp.
- Puyal Alfonso, *Teoría de la comunicación audiovisual*, Ed. Fragua, Madrid, 2006, 287 pp.
- Ritzer George, *Teoría Sociológica Clásica*, Ed. McGrawHill, Madrid, 2002, 623 pp.
- Rivière Ángel, *Obras Escogidas, Volumen I, Diálogos sobre psicología: De los cómputos mentales a los significados de la conciencia*, Ed. Médica Panamericana, Madrid, 2003, 195 pp.
- Rivière Ángel, *Obras Escogidas, Volumen II, Lenguaje, simbolización y alteraciones del desarrollo*, Ed. Médica Panamericana, Madrid, 2003, 265 pp.
- Sartori Giovanni, *Homo Videns, la sociedad teledirigida*, Ed. Punto de lectura, Querétaro, 2013, 213 pp.
- Tallis Jaime, *Síndrome de Asperger, ¿Variación de la normalidad o discapacidad?*, Ed. Miño y Dávila, Buenos Aires, 2008, 192 pp.
- Zunzunegui Santos, *Pensar la imagen*, Ed. Catedra/Universidad del País Vasco, Madrid, 1995, 260 pp.

## ***Discografía***

-*Solitary Shell* en *Six Degrees of Inner Turbulence* [CD]; letra de John Petrucci; música por John Petrucci, Michael Myung, John Ro y Jordan Charles Rudess (Dream Theater); Dur. 5:47 min, producida por Mike Portnoy y John Petrucci, Elektra Records, Nueva York, 2002.

## ***Videografía***

- Grandin Temple en *Temple Grandin: The world needs all kinds of minds*, TED Talks, Youtube, Dur. 19 min. [En línea], URL:

[https://www.youtube.com/watch?v=fn\\_9f5x0f1Q](https://www.youtube.com/watch?v=fn_9f5x0f1Q)

- Marto Juan en Conferencia Inaugural *Síndrome de Asperger y Autismo de alto Funcionamiento* Dur. 178 min. [En línea] Universidad de Sevilla, TVUS, URL:

<http://aspercan-asociacion-asperger-canarias.blogspot.mx/2013/03/sindrome-de-asperger-y-autismo-de-alto.html>

- Wrendler Daniel, conferencia *My Life with Asperger's*, TEDx 2013, Youtube, Dur. 18:05 min. [En línea] URL: <http://www.youtube.com/watch?v=B-xgdqNtcDI>

- García Diego, *Videoblog Síndrome De Asperger: Experiencia Personal, Opinión Y Consejo*, Youtube, Dur. 16:33, [En línea] URL:

<http://www.youtube.com/watch?v=K9IM0bwgPh0>

- *El Viaje de la Libélula*, Dirección: Iván Burgos, Producción: Beatriz García, Youtube, Dur. 14:54 min. [En línea] URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=tsAFz7aORUc>

## **Filmografía**

- *Bronenosets Potemkin (El Acorazado Potemkin)*, producida por Jacob Bliokh, dirigida por Sergei Eisenstein, 1925, U.R.S.S. 77 min.
- *Mozart and the Whale*, producida por Danny Dimbort, Manfred D. Heid y Frank DeMartini, dirigida por Petter Næss, Nu Image, 2005, Estados Unidos, 92 min.
- *My Name is Khan*, producida por Karan Johar, Gauri Khan y Shahrukh Khan, dirigida por Karan Johar, Red Chillies Entertainment y Dharma Productions, 2010, India-Estados Unidos, 110 min.

## **En Internet**

### **Por Autor**

- Attwood Tony, ¿Existe alguna diferencia entre el Síndrome de Asperger y el Autismo de Alto Funcionamiento?, portal Autismo Diario [En línea], 16 de febrero de 2012, URL: <http://autismodiario.org/2012/02/16/existe-alguna-diferencia-entre-el-sindrome-de-asperger-y-el-autismo-de-alto-funcionamiento/>
- Attwood Tony, *Síndrome de Asperger, Una guía para padres y profesionales*, 95 pp. [En línea], URL: <http://eoeptgdbadajoz.juntaextremadura.net/wp-content/uploads/2012/12/S%C3%ADndrome-de-Asperger-Una-gu%C3%ADa-para-Padres-y-Profesionales-Tony-Attwood.pdf>
- Erekatxo Bilbao M., Pelegrín Valero C., Pérez Sayes G., Tirapu Ustárroz J., ¿*Qué es la teoría de la mente?* Universidad de Madrid, 11pp, 2007, [En línea] URL: [http://www.uam.es/personal\\_pdi/psicologia/cgil/eto%20y%20neuro/Tirapu-Ustarroz\\_2007.pdf](http://www.uam.es/personal_pdi/psicologia/cgil/eto%20y%20neuro/Tirapu-Ustarroz_2007.pdf).

- Grandin Temple, *El Autismo y el pensamiento visual*, 14 pp. [En línea] URL:  
<http://www.slideshare.net/mamijul36/el-autismo-y-el-pensamiento-visual-temple-grandin>
- Heather Kelly, *Las tabletas, una nueva forma de llegar a los niños con autismo* en CNN México, publicado el 14 de abril de 2014 a las 08:15 [En línea] URL:  
<http://mexico.cnn.com/tecnologia/2014/04/14/las-tabletas-una-nueva-forma-de-llegar-a-los-ninos-con-autismo>
- Jaime Jesús Carreño (JamesPumita92), DeviantArt [En línea] URL:  
<http://jamespumita92.deviantart.com/>
- José María Siciliani, *Contar según Jerome Bruner*, pp. 31-59 [En línea]  
<http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/35759/1/articulo9.pdf>.
- Kolb B., Mohamed A., y Gibb R., *La búsqueda de los factores que subyacen a la plasticidad cerebral en el cerebro normal y en el dañado*, Revista de Trastornos de la Comunicación, 2010 [En línea] URL: <http://www.cognifit.com/es/plasticidad-cerebral/>
- Llorca Mariola, *El arte contra la intolerancia*, ElClubExpress.com. [En línea] URL:  
<http://elclubexpress.com/blog/2014/03/27/el-viaje-de-la-libelula-arte-contra-la-intolerancia/>
- Peña P. Silvia, *Vivir en un mundo extraño*, Centro Leo Kanner, [En línea] URL:  
[http://www.centroleokanner.cl/Report/reportaje\\_asperger\\_caras404.htm](http://www.centroleokanner.cl/Report/reportaje_asperger_caras404.htm)
- Tracey Emma, “*Con Asperger, es "más fácil ser comediante que trabajar en una oficina"*” en BBC Mundo, publicado el 15 de agosto de 2014 [En línea]URL:  
[http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2014/08/140805\\_salud\\_asperger\\_comediante\\_standu](http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2014/08/140805_salud_asperger_comediante_standu)  
[p\\_ng](http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2014/08/140805_salud_asperger_comediante_standu)



**Por sitio, portal o artículo.**

- *38 celebrities who (probably) have Asperger's Syndrome*, Ranker, [En línea] URL: <http://www.ranker.com/list/famous-people-with-aspergers-syndrome/celebrity-lists?format=SLIDESHOW&page=38&action=lastpage>
- *Alexplank.com*. [En Línea] URL: <http://alexplank.com/>
- *Análisis: AutisMate*, en IAutism, [En línea] URL: <http://www.iautism.info/2012/04/29/analisis-autismate/>
- *Análisis: Toca Store*, IAutism, [En línea] URL: <http://www.iautism.info/2012/11/18/analisis-toca-store/>
- *Asperger Syndrome, Famous People with Asperger Syndrome or Similar Autistic Traits*, [En línea] URL: <http://www.asperger-syndrome.me.uk/people.htm>
- *Cambios que incluye el DSM-5* en Infocop Online, publicado el 21 de Mayo de 2013, [En línea] URL: [http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=4578](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=4578)
- *Flummox and Friends*: Producida por Christa Dahlstorm, Flummox Labs 2014. Disponible en AppStore [En línea] URL: <http://flummoxandfriends.com/>
- IAutism, [En línea] URL: <http://www.iautism.info>
- ITASD 2014 Paris conference, *Digital solutions for people with autism* [En línea] URL: <http://www.itasd.org/?lang=en>
- *La realidad virtual ayudó a curar las fobias de mi hijo con autismo* en BBC Mundo, publicado el 10 de julio de 2014. [En línea] URL: [http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2014/07/140710\\_salud\\_autismo\\_tratamiento\\_fobias\\_gtg.shtml](http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2014/07/140710_salud_autismo_tratamiento_fobias_gtg.shtml)
- Proyecto Sígueme [En línea] URL: [http://www.proyectosigueme.com/?page\\_id=20](http://www.proyectosigueme.com/?page_id=20)

- *Statics: how many people have autistic spectrum disorders?*, The National Autistic Society [En línea] URL: <http://www.autism.org.uk/about-autism/myths-facts-and-statistics/statistics-how-many-people-have-autism-spectrum-disorders.aspx>.
- Síndrome de Asperger, *Famosos con el Síndrome de Asperger*, [En línea] URL: <http://www.elasperger.org/temas/famosos-con-el-sindrome-de-asperger/>
- *Vines frontman diagnosed with Asperger Syndrome*, Billboard, publicado el 19 de noviembre de 2004, [En línea], URL: <http://www.billboard.com/articles/news/65567/vines-frontman-diagnosed-with-asperger-syndrome>