



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

## FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

### MITOLOGÍA EN EL SIGLO XXI: ANÁLISIS DEL IMPACTO DE LA CULTURA POP A TRAVÉS DEL COMIC, EL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS EN LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL DE LA FPCYS UNAM

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA

PRESENTA:

**ERIC ALEJANDRO GUTIÉRREZ FLORES**

Investigación realizada gracias al Programa de Apoyo a Proyectos de  
Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) de la UNAM  
IN041216

«La construcción simbólica del enemigo en el imaginario latinoamericano,  
orígenes continuidades y rupturas»



DIRECTOR DE TESIS:  
**Dr. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRIAS**

Ciudad Universitaria, CDMX, 2019



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:

Esta investigación fue realizada gracias al apoyo de una cantidad enorme de individuos: amigos, colegas, académicos y especialistas; los cuales siempre estuvieron ahí cuando más los necesitaba.

Este trabajo está dedicado a:

Emiliano, Susana, Monserrat, Karina, Joshua, Cynthia, Yotzan, Demi, Eli, Ruth y el resto del equipo que ha formado parte del proyecto desde el inicio hasta ahora.

A los doctores Garfias y Cuenca y a todo el equipo que conforman “*la Finisterra*”, cuya guía y apoyo dio inicio a esta aventura.

A la CAE, a Denisse, Stephanie y al cineclub Filmelátero cuyo apoyo dio el primer impulso que me hizo llegar lejos al primer intento.

A los responsables del CiiD; Rodolfo, Luis y Hugo que nunca me negaron apoyo técnico.

A la doctora Sofía por todo el apoyo brindado con el fin de que mi investigación creciera.

A la DGAPA, que a través del Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) de la UNAM IN041216 «La construcción simbólica del enemigo en el imaginario latinoamericano, orígenes continuidades y rupturas» me otorgó una beca.

A mis padres que siempre me han impulsado a seguir mi camino, no importa la dirección que elija.

Y a mis abuelos, los cuales perdí al iniciar esta cruzada. Les juré a ambos buscar la forma de que estuvieran orgullosos de mí; puesto que a través de este trabajo deseo honrar su memoria...

Y a mí cachorrito Percival, cuya breve vida me hizo recordar la fragilidad de la vida; y el amor y el cariño incondicional que te pueden proporcionar tus nuestros seres amados... La mascota y logo del proyecto lleva tu nombre.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO I: ACERCAMIENTO AL ESTUDIO DEL MITO. ....</b>	<b>21</b>
1.1. Introducción al estudio del Mito y su Relación con la Sociedad.....	21
1.2. Sobre los estudios que realizó Mircea Eliade sobre el mito y su importancia en el “mundo antiguo” .....	22
1.3. El Mito y su Relación con la Estructura Social y las Instituciones. ....	23
1.4. Los 3 tipos de mitos que integran una Mitología. ....	26
1.4.1.Mitos Cosmogónicos: .....	26
1.4.2.Mitos Escatológicos: .....	26
1.4.3.Mitos Teogónicos:.....	28
1.5. La adaptación de los elementos de una mitología con el fin de su comunicación. ....	29
1.5.1. Ejemplo de la adaptación en una “Epopéya Contemporánea”: Captain America The Winter Soldier (Marvel Studios/2014) .....	30
1.7. La Importancia del <Mitema> de Lévi-Strauss dentro de los Estudios del Mito. ....	32
1.8. Breve Estudio de los Aportes de G. Durand para el Estudio del Mito y su Adaptación. ..	34
<b>CAPÍTULO II: EL HEROE DENTRO DE LA MITOLOGÍA .....</b>	<b>38</b>
2.1. El Héroe y el Relato. ....	38
2.2. Las Diferentes Clasificaciones del Mito según su Temática. ....	38
2.3. La “Palabra” en la Antigua Grecia: Ejemplo de la Importancia Social del Mito en la Antigüedad .....	40
2.4. Introducción al trabajo de Joseph Campbell con respeto a la Mitología, los Relatos Míticos y el Monomito. ....	42
2.5. El Camino del Héroe: El Llamado.....	45
2.6. El Ombligo del Mundo: Concepciones Antiguas y Modernas.....	46
2.7. Elementos encontrados durante la Primera etapa del Camino del Héroe.....	47
2.8. Elementos encontrados durante la Segunda etapa del Camino del Héroe.....	49
2.9. Elementos encontrados durante la Tercera Etapa del Camino del Héroe.....	51
2.10. Rumbo al Final del Camino: El Héroe y su Némesis .....	53
2.11. Elementos encontrados durante la Cuarta Etapa del Camino del Héroe: El Asenso y el Ritual. ....	54
2.12. El Retiro del Héroe y su Relación con el “Cosmos” por Josep Campbell.....	56
<b>CAPÍTULO III: EL RELATO MÍTICO, EL SÍMBOLO Y SU RELACIÓN CON EL PENSAMIENTO Y LA COGNICIÓN EN EL SER HUMANO. ....</b>	<b>57</b>
3.1. La Explicación Mítica y la Psique Humana.....	57

3.2. Evolución y Aprendizaje: Introducción al Concepto de Equilibrio Psíquico de Jean Piaget. .....	58
3.3. La Epistemología Genética: Los Tipos de Desarrollo y Las Etapas del Aprendizaje.....	60
2.4. El Mito y su Relación con el Aprendizaje y el Pensamiento del Sujeto. ....	63
3.5. Del Inconsciente a la Expresión. Acercamiento al trabajo de J. Lacan con respecto al Lenguaje y la Psique del Individuo. ....	65
3.6-Sociedad y Conocimiento. El lenguaje la relación encontrada con diversos postulados de la epistemología genética.....	66
3.7. Breve descripción del proceso de formación de los elementos que conforman el mito partiendo desde la Semiótica, las Imágenes Eidéticas, la Conducta y la Integración Social de una comunidad.....	67
3.8. La Dimensión Simbólica: Breve Acercamiento al Modelo Triadico de Charles S. Peirce. .. .....	70
3.9. Sobre Símbolos y Psicoanálisis: Acercamiento al trabajo de Freud y la Relación encontrada con la Epistemología Genética de J. Piaget.....	73
3. 10. Continuación Entre la Relación del Psicoanálisis y la Epistemología Genética: Equilibrio, Personalidad y Máscaras. C. Jung. ....	75
3.11. Introducción al concepto e importancia del Arquetipo e Imagen Arquetípica de C. Jung. . .....	78
3.12. Sobre Personalidad, el Origen de los Arquetipos y la relación encontrada con el proceso de Individuación de Carl Jung. ....	79
3.13. El “Yo” y la “Sombra”: Conceptos de la Teoría Psicoanalítica de Jung .....	81
3.14. El Inconsciente, la Memoria y su Relación con el Imaginario.....	83
3.15. Breve acercamiento al estudio sobre La Metáfora.....	84
3.16. “ <i>La Metáfora del Semidiós</i> ”. Relación encontrada entre el concepto del Nombre del Padre de Lacan y la importancia de una Mitología en una sociedad.....	85
3.17. Sobre la relación que existe entre <Teoría de Aprendizaje Social> de J. Dollard y N. Miller y el <Pensamiento Mitopoético> de C. Jung. ....	88
3.18. El <Estadio del Espejo> de J. Lacan y su relación con el crecimiento del individuo. ....	90
3.19. Los tres registros de conciencia del ser hablante en la Teoría Lacaniana. ....	93
3.20. Sobre las Atribuciones y Disonancias Cognoscitivas para comprender el Desequilibrio Psíquico.....	95
3.21. Sobre la Salud y la Sociedad. Breve introducción al origen de la Espiritualidad como parte del desarrollo de la psique humana. ....	97
<b>CAPÍTULO IV: EL MANEJO DE INFORMACIÓN Y SU RELACION CON LA CULTURA EN LA HISTORIA UNIVERSAL. ....</b>	<b>101</b>
4.1. Breve Recuento del Manejo de Información desde la Prehistoria hasta la Edad Media. ....	101
4.2. Breve Recuento del Manejo Información del Renacimiento a la Contemporánea. ....	104

4.3. Sobre el Uso del Ciberespacio y Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's). 108	
4.4. Acercamiento a los Estudios Académicos de los Medios de Comunicación Masiva y Cultura de Masas de Umberto Eco. ....	109
4.5. Sobre la Cultura Pop y la estética del mal gusto de Umberto Eco. ....	112
4.6. Breve definición de la Industrias Culturales y la Industrias Creativas.....	115
4.7. Sobre los problemas relacionados a las Interpretaciones, los Autores y los Finales que suelen surgir gracias a la Cultura de Masas por Roland Barthes y Umberto Eco.....	116
4.8. Estimulación y Percepción Mediática: La relación entre el trabajo de M. McLuhan, la epistemología genética de J. Piaget y la teoría de aprendizaje social de L. Vigotsky.....	118
4.9. “Somos Lo Que Vemos”: Breve análisis del cliché al arquetipo según McLuhan y su relación con el <hiperrealismo> de Jean Baudrillard. ....	120
4.10. El <Simulacro> y hiperrealismo como potenciadores del “Mito Contemporáneo” .....	121
4.11. Las Nuevas Formas de Simulación: El entorno virtual. ....	124
4.12. Más Allá de la Realidad Virtual: El Fan y la Cultura Fandom .....	125
4.13. El <Hombre Mosaico> de M. McLuhan y las Narrativas Transmedia de C. Scolari. Acercamiento al término y estudio.....	127
4.14. Los 7 principios de la Narrativa Transmedia por Henry Jenkins .....	130
4.15. Cultura y Fandom: “Cultura participativa” .....	134
<b>CAPÍTULO V: EL PROYECTO M.XXI: MITOLOGÍA EN EL SIGLO XXI. INFORME DE INVESTIGACIÓN DE CAMPO (agosto del 2017 a mayo 2018).....</b>	<b>137</b>
5.1 La importancia del estudio de la Mitología en el Siglo XXI. ....	139
5.2. El surgimiento del Proyecto Mitología en el Siglo XXI. Relato del autor. ....	140
5.3. Reporte de actividades del semestre 2018-I: Mesas realizadas de agosto a noviembre del año 2017.....	142
5.3.1 Sobre el Torneo de Videojuegos (Evento Cancelado): .....	144
5.3.2. Sesión 1, Informe del Análisis de la Cinta: “ <i>Wachtmen, Los Vigilantes.</i> ” .....	146
5.3.3 Sesión 2, Informe del Análisis de la Serie de Comics: “ <i>Marvel’s Civil War</i> ” .....	151
5.3.4. Reporte del temblor del 19 de septiembre del 2017: Breve reporte del caso “Frida la perrita rescatista” en el imaginario de la CDMX.....	157
5.3.5. Sesión 3, Informe del Análisis de la Serie de Comics: “DC Flashpoint” .....	159
5.3.6. Sesión 4, Informe del Análisis sobre la película: <i>Batman “The Dark Knight”</i> .....	165
5.3.7. Sesión 5, Informe del Análisis sobre la película IronMan II .....	170
5.3.8.Sesión 6, Informe del Análisis sobre la película: SpiderMan del director Sam Raimi .	175
5.3.9. Datos Finales del Semestre 2018-I .....	180
5.4. Reporte de actividades del semestre 2018-II: Mesas realizadas de Febrero – Mayo del 2018 .....	182

5.4.1 Sesiones 7 y 13: Informes del Análisis del fenómeno mediático que representó el estreno de la cinta “ <i>Marvel’s Infinity War</i> ”.	183
5.4.1.1. Reporte del 1° Evento de la cinta “ <i>Marvel’s Infinity War</i> ” (Sesión #7)	186
5.4.1.2. Reporte del 2° Evento de la cinta “ <i>Marvel’s Infinity War</i> ” (Sesión #13)	189
5.4.2. Sesión 8, Informe del Análisis de la Importancia de la Comunidad Fandom para los Contenidos Transmedia. El caso de anime Dragon Ball.	191
5.4.3. Sesión 9, Informe del Análisis del Universo de Harry Potter y el Sentido de Identidad Dentro de la Comunidad Fandom.	196
5.4.4. Sesión 10, Informe del Análisis del impacto de la franquicia “Star Trek” en América Latina.	203
5.4.5. Sesiones 11 y 12: Informes del del impacto de la serie “ <i>HBO Game Of Thrones</i> ”.	208
5.4.5.1. Reporte del Primer Evento sobre Game of Thrones (Sesión 11)	209
5.4.5.2. Reporte del Segundo Evento sobre Game of Thrones (Sesión 12)	212
5.4.6 Sesión 14, Informe del Análisis de los tipos de antihéroes presentados dentro de la narrativa gráfica (Cómics).	224
5.5. Datos finales y conclusiones del Semestre 2018-II.	238
<b>CONCLUSIONES:</b>	<b>241</b>
<b>APÉNDICE: Homenaje a Stan Lee (1922-2018)</b>	<b>261</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>262</b>
<b>REFERENCIAS WEB</b>	<b>266</b>
<b>OTRAS FUENTES:</b>	<b>271</b>
<b>ANEXO 1: Lista de Miembros del Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI</b>	<b>272</b>
<b>ANEXO 2: Lista referencial a sobre las notas, capsulas y artículos realizados hasta ahora por los medios de comunicación sobre el Proyecto M.XXI: Mitología en el Siglo XXI</b>	<b>273</b>
<b>ANEXO 3: Contactos y Direcciones del Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI</b>	<b>274</b>
<b>ANEXO 4: Carteles de los eventos llevados a cabo por el Proyecto M.XXI: Mitología en el Siglo XXI.</b>	<b>275</b>



Figura 1: "Percival, el *Thunderbeast*". Logo y mascota del Proyecto Mitología en el Siglo XXI. Realizado por el autor.

**MITOLOGÍA EN EL SIGLO XXI:**  
**ANÁLISIS DEL IMPACTO DE LA CULTURA POP A**  
**TRAVÉS DEL COMIC, EL CINE Y LOS**  
**VIDEOJUEGOS EN LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL**  
**DE LA FPCYS UNAM**

**Un estudio de caso llevado a cabo de agosto del 2017 a**  
**mayo del 2018**

**Investigación realizada gracias al Programa de Apoyo a Proyectos de**  
**Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) de la UNAM**  
**IN041216**

**«La construcción simbólica del enemigo en el imaginario**  
**latinoamericano, orígenes continuidades y rupturas»**



# INTRODUCCIÓN

*“Nosotros forjamos nuestras herramientas y luego éstas nos dan forma a nosotros”*

*-Marshall McLuhan*

Desde que era un niño siempre me han llamado la atención las historias de superhéroes, ciertamente crecí muy en contacto con sus aventuras. Recuerdo con bastante agrado llegar corriendo de la escuela sólo para no perderme la caricatura de Batman, seguida por la del Hombre Araña, ambas parte de mi programación habitual de televisión a inicios del 2000's. Con el pasar del tiempo fui conociendo poco a poco más sobre historias de héroes antiguos, estos mitos capturaron toda mi atención. Con el paso de los años fui conociendo cada vez más sobre diferentes mitologías. Siendo sincero yo nunca leí un cómic hasta cumplir los 20 años, y los primeros que leí fueron gracias al internet; lo poco que conocía de superhéroes hasta ese momento lo sabía gracias a las películas y series de televisión. Debo de admitir que fue gracias a un amigo en la preparatoria que decidí sumergirme de lleno en el mundo de la narrativa gráfica. Él era fanático de las publicaciones de Marvel y DC; y en los ratos de ocio, él me contaba diversas anécdotas de aquello que había leído días anteriores. Fueron esas charlas las que en un futuro me orientaron cuanto este trabajo comenzaba a dar sus primeros pasos dentro de lo que coloquialmente se conoce como la “cultura geek”<sup>1</sup>.

Al igual que el cine y mirar televisión, debo de contarles que siempre me gustaron los videojuegos. Recuerdo con mucho cariño mi consola Sony Play Station 2, aún la guardo en un lugar especial, ella me ayudó a pasar grandes ratos de ocio antes de que una nueva generación de consolas la volviera obsoleta, actualmente ya no funciona. Mis juegos favoritos siempre estaban relacionados con superhéroes, shooters<sup>2</sup>, o videojuegos de mundo abierto, ya sean de aventura o de ciencia ficción. Lo que más me fascinaba de ellos era esa capacidad que me brindan de poder hacerte vivir una aventura sin salir de mi casa, lo único

---

<sup>1</sup> El término “geek” es un término anglosajón usado originalmente para referirse a algún individuo retraído, raro u obsesionado con algún tipo de entretenimiento –circos, teatros, ferias – a finales del Siglo XIX. (Finocchiaro, 2010) La cultura geek actualmente refiere a toda manifestación social: convenciones, reuniones, festivales temáticos, etcétera; surgida o inspirada en algún personaje o contenido –o elemento a fin– perteneciente a la cultura de masas.

<sup>2</sup> Shooters es el nombre que se le da comúnmente a los videojuegos de disparos, un género que engloban un amplio número de subgéneros que tienen la característica común de permitir controlar un personaje que dispone de una o varias armas de diversos tipos las cuales puede disparar a voluntad. Estos juegos pertenecen al género de acción.

que debía de hacer era prender el televisor, la consola, insertar el disco y olvidarme completamente del mundo algunos fines de semana simplemente concentrándome en pasar el nivel y completar las misiones. El año 2008 fue un año de suma importancia para la *cultura geek*; una “subcultura”<sup>3</sup> que suele manifestarse en las metrópolis contemporáneas y surge a partir de la congregación de diversos individuos que se reúnen a celebrar algún contenido perteneciente a cualquier franquicia mediática popular a nivel mundial. (Padawer, 2004) Yo recuerdo que antes de ese año, ser “geek”<sup>4</sup> era algo no muy bien aceptado por la comunidad en general. Sus integrantes eran estigmatizados por comunidad en general, debido a que gustos y hobbies referían a contenidos de entretenimiento que sólo consumían los niños. Es a partir del 2008 que “ser geek” aparentemente comienza a ser algo aceptado socialmente.

En el año 2008 dos contenidos de suma importancia para el cine de superhéroes hacen su aparición, ambos presentaban dos cintas protagonizadas por dos personajes icónicos de las dos marcas editoriales líderes en el mundo de la narrativa gráfica: Marvel y DC<sup>5</sup> comics.

“*Batman: The Dark Knight*” es estrenada a nivel mundial, esta cinta es la segunda parte de la trilogía “*The Dark Knight*” (2005-2012, Warner Pictures) del director británico Christopher Nolan. Esta cinta generó un tremendo impacto a nivel global, puesto que más allá de presentar una de las historias más icónicas de *Batman* en el cine; esta cinta inmortalizó al personaje del *Guasón* como figura icónica en cultura pop gracias a la fenomenal actuación del fallecido Heath Ledger. Durante la *temporada de premios cinematográficos* de ese año en cuestión, de diciembre a febrero del 2008 la cinta “*Batman: The Dark Knight*” consigo varios premios en diversos festivales de cine a nivel mundial. Este hecho contribuyo a que la academia de artes y ciencias cinematográficas estadounidense pusiera especial atención en el cine de superhéroes. Un género que hasta el

---

<sup>3</sup> Cultura minoritaria o que se considera inferior o de menor importancia. (Padawer, 2004)

<sup>4</sup> Palabra anglosajona surgida durante el siglo XIX cuyo significado refiere a “*raro*” y por lo general se le atribuía a aquellas personas que se les consideraba como “*marginados sociales*”. Datos obtenidos de la nota «*Geek - The Jargon File* » (en inglés). [catb.org](http://catb.org). Consultado marzo de 2019.

<sup>5</sup> Las iniciales «DC» son una abreviatura de “*Detective Comics*”, uno de los primeros títulos emblemáticos de la compañía. Esta editorial surge en 1935 con el nombre “*National Allied Publications*”. En 1937 por cuestiones internas el nombre cambia legalmente a “*Detective Comics*”.

Es a partir de los años 60 que, por cuestiones de recursos de imprenta, esta editorial comienza a presentar la abreviación “DC” en vez de “*Detective Comics*” como sello de marca en todas sus publicaciones. Con el paso del tiempo, y de manera coloquial, dentro del mundo de la narrativa gráfica es común referirse a dicha marca por su abreviatura en vez de su nombre completo. (Melrose, 2009)

momento era poco común que sus cintas ganaran premios de algún tipo o categoría en los principales festivales de cine a nivel mundial a excepción de algunos casos como la cinta “*Spiderman*” de Sam Raimi (Columbia Pictures) en el 2002 o “*Superman*” (1979, Warner Bros.) a finales de la década de los 70’s, aquel *Superman* interpretado por el fallecido actor Christopher Reeve. Ciertamente, el trabajo de Nolan marcó un antes y después en todas las adaptaciones de Batman hasta la fecha<sup>6</sup>. Propiamente dicho, el “cine de superhéroes” no fue considerado como género cinematográfico hasta la llegada de *Marvel Studios*, a inicios del 2008. *Marvel Studios* es una casa productora exclusiva de cintas de superhéroes pertenecientes a la editorial *Marvel Comics*; y ésta surgió como un intento de evitar su bancarrota de la editorial en cuestión a finales de los 90’s e inicios de los 2000s, debido a la baja venta de sus publicaciones<sup>7</sup>.

A mediados del 2008 *Marvel Studios* estrenó su primera cinta propia de la productora, el título de esta fue “*IronMan: El Hombre de Hierro*” (Favreau, 2008) interpretada por el actor estadounidense Robert Downey Jr como protagonista. Ningún individuo tendría idea que dicha cinta sería el origen de todo un fenómeno social-mediático de carácter mundial mismo que, once años después, aún no ha concluido. Pasaron los años y el cine de superhéroes se consolidó dentro de la cultura de masas. Las entregas de estas cintas pertenecientes a este género se volvieron frecuentes, sobre todo aquellas que contenían algún personaje de *Marvel Comics*. Desde el año 2009 hasta la actualidad, el año 2019, una nueva cinta de este género era estrenada en un intervalo aproximado de cada 6 meses. Cada nueva entrega superaba en ganancias de monetarias a su antecesora.<sup>8</sup> Este fenómeno mediático del que estamos hablando, tiene su origen en la “construcción” de lo que ahora se conoce coloquialmente como el “Universo Cinematográfico *Marvel*”<sup>9</sup>, y esto es debida a todas las cintas de esta nueva casa productora están enlazadas entre sí. En un principio

---

<sup>6</sup> Datos obtenidos de la nota “*Por qué The Dark Knight echó a perder las películas de Batman para siempre*” Disponible en: <https://codigoespagueti.com/noticias/cultura/por-que-the-dark-knight-echo-a-perder-las-peliculas-de-batman-para-siempre/> Consultado en diciembre del 2018.

<sup>7</sup> De 1999 al 2007 la editorial *Marvel Comics* se sostuvo a base de regalías tras la venta de los derechos de personajes como *Spiderman*, *DareDevil*, los Cuatro Fantásticos y los *X-Men*; a productoras prestigiosas como *Columbia* y *20 Century Fox*. Datos obtenidos en <https://www.cinemanía.es/marvelstudios> Consultados en noviembre 2017.

<sup>8</sup> Datos de “*El fenómeno de superhéroes*”, artículo disponible en [https://www.cinemanía.es/el\\_fenomeno\\_de\\_superhéroes](https://www.cinemanía.es/el_fenomeno_de_superhéroes) Consultado en febrero 2019.

<sup>9</sup> Es una franquicia surgida tras la adaptación de diversos personajes pertenecientes a las publicaciones de la editorial *Marvel Comics*. Al igual que estas publicaciones, dichas cintas se hallan conectadas entre sí a la par de presentar una continuidad dentro sus tramas con respecto al universo per sé.

*Marvel Studios* no consideró crear un universo desde su primer entrega “*IronMan: El Hombre de Hierro*”. Aun así, este “universo” fue cobrando forma debido a la todas aquellas referencias a las publicaciones impresas que *Marvel Comics* tenía en su acervo de alrededor de 70 años de antigüedad. Esto ocasionó una buena recepción en el público con respecto a sus posteriores entregas. Un público de carácter mundial que, tanto había leído comics, así como aquellos que nunca habían tenido la posibilidad de contar con alguna publicación en sus manos pero querían conocer a dichos personajes puesto les llamaba la atención. Además, todas las historias en las películas estaban adaptadas a un contexto contemporáneo. La narrativa encontrada en las películas de *Marvel Studios*, en inicio, contaban con una pequeña referencia sutil a diversos arcos argumentales que podías encontrar las publicaciones de *Marvel comics*. Estas consistían en una breve referencia a un personaje, algún enemigo o aventura entre otros que se podían representar por medio de un símbolo o un cameo<sup>10</sup>, o inclusive una mención o alusión directa en el dialogo dentro de la cinta. Estas “referencias” se introdujeron desde su primer cinta –*Ironman*– con el fin de realizar las ventas de dichos impresos a la par de presentar un *fan service*<sup>11</sup>.

Con forme su universo cinematográfico crecía, éstas referencias poco a poco se volvieron “pistas” de sumo valor para el público puesto que anunciaban una breve noción de aquellos elementos que se retomarían en de la siguiente entrega del estudio cinematográfico. Aquello que inició como un mero “*fan service*” y estrategia comercial logró su cometido, los individuos dentro de la masa comenzaron a interesarse en las *publicaciones de Marvel* y todo “elemento a fin” que le ayudara a entender ¿de qué iba a tratar la siguiente película? y ¿qué elementos iba a tener la trama de la siguiente entrega?

Hasta este momento el estudio lleva un total de 22 películas, la última fue *Avengers: EndGame*” la cual, ha roto records en taquilla en tan sólo su primer fin de semana.<sup>12</sup>

Actualmente la empresa *Marvel Entertainment*<sup>13</sup> utiliza éstas referencias como base para generar despliegue de una narrativa transmediática<sup>14</sup> de lo que ahora es una franquicia, la

---

<sup>10</sup> Aparicion breve y sin importancia para la trama de un personaje popular

<sup>11</sup> Estrategia de los mediaticas que busca agradar a los fans mediante complacencias

<sup>12</sup> Datos obtenidos del artículo “*Avengers Endgame* rompe récord mundial en su estreno”

<https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/cine/avengers-endgame-rompe-record-mundial-en-su-estreno> consultado en mayo del 2019

<sup>13</sup> Tras el éxito de *IronMan* la empresa *The Walt Disney Company* compra a finales del 2009 dicho *Marvel Studios* y editorial *Marvel Comics* apoderándose en su totalidad de todo contenido que tenga el sello *Marvel* y renombrando dicha marca como *Marvel Entertainment*

franquicia de superhéroes Marvel que abarca ya no sólo películas o publicaciones, puesto que aún imprimen comics. Sino actualmente existe toda una línea de productos y contenidos como series animadas, series live – action<sup>15</sup>, videojuegos y publicaciones especiales que siguen la continuidad y narrativa de parte desde la cinta cinematográfica que esté en boga ese momento.

Mi querido lector, para entender el origen de esta investigación hay que regresar al año 2012. En dicho año el *U.C.M.*, abreviación del *Universo Cinematográfico Marvel*, presentó su primera gran convergencia de las 5 cintas que llevaba hasta ese momento. En el 2012 se estrena la cinta *Avengers* de Joss Whedon. Esta cinta representó el final de su Fase 1, una estrategia comercial de Marvel Studios dividida –actualmente– en 4 fases donde y de forma paulatina se introducen diferentes arcos argumentales y superhéroes que expanden y dan profundidad al universo en cuestión, misma estrategia que asegura una continuidad de ventas para la franquicia. *Avengers* de Joss Whedon representó el primer “gran rotundo éxito” del U.C.M. y no sólo me refiero a las ganancias recaudadas de sus cintas hasta ese momento. Esta cinta significó la primera presentación exitosa de una gran producción cinematográfica que presentaba a más de un superhéroe en pantalla; misma que en su mayoría tuvo críticas positivas tanto por la academia de artes cinematográficas estadounidense, así como el público en general. Un fenómeno que anteriormente sólo se podía presenciar en publicaciones impresas de colección o series animadas, nunca en una producción live-action.<sup>16</sup> En el 2012 y con el interés del público a la alza, las empresas dueñas de los derechos de diversos superhéroes populares<sup>17</sup> comenzaron a distribuir una línea de diversos artículos a través de diversas plataformas simultáneamente. El éxito de esta estrategia “transmediática” dio origen a una tendencia a nivel mundial, tendencia manifestada en toda metrópoli global que poco después se conocería coloquialmente como

---

<sup>14</sup> Narrativa de comunicación donde un contenido es desplegado por diferentes medios los cuales en conjunto dan sentido, orden y continuidad a la historia par de que la historia misma se entienda pero no en su totalidad y el consumidor asume un rol activo en ese proceso de expansión. (Scolari, 2013)

<sup>15</sup> Series protagonizadas exclusivamente por actores y no personajes de animación.

<sup>16</sup> Datos consultados en la página [https://www.rottentomatoes.com/m/marvels\\_the\\_avengers](https://www.rottentomatoes.com/m/marvels_the_avengers) en diciembre del 2018

<sup>17</sup> Recordemos que ante la posible bancarrota la entonces editorial Marvel Comics, ésta vendió los derechos de algunos de sus superhéroes más importantes –como el Hombre Araña y los X-Men– a algunos estudios y casas productoras más importantes de Hollywood. A la par de que Marvel Comics no es la única empresa con superhéroes en el mercado puesto que también está su principal competidor, DC comics.

“la moda de superhéroes”. La CDMX no fue una excepción, cada vez era común salir a la calle y ver que tanto a niños como a jóvenes e inclusive adultos portar algún artículo referente a estos personajes: una prenda o un objeto de uso cotidiano, un artículo era lo único necesario observar para entender que esa persona tenía cierta simpatía y gusto por alguno de estos personajes y por supuesto, era evidente que a esta misma le gustaban este tipo de historias. La construcción de éste universo siguió su rumbo, con el tiempo, ya sea por medio de redes sociales, internet, comerciales de televisión, radio o anuncios espectaculares en la vía pública; dichas compañías anunciaban al público en general que un nuevo contenido relacionado con la franquicia ya estaba a la venta. Como ya lo he mencionado, lo interesante de este fenómeno para las masas fue comprender que dicho material contenía algunos datos esenciales para poder comprender parte de la trama bajo la cual se desglosaría la siguiente entrega de la saga; entrega que la masa misma esperaba deseosa. No está demás indicar que dichos contenidos una vez que salían al mercado representaban un éxito en ventas, algunos ni siquiera duraban más de un mes en exhibición (o almacén) por la tremenda demanda que éstos tenían.

Mi estimado lector, como puedes comprender hasta ahora la “moda de superhéroes” es todo un fenómeno social, mismo que aparentemente está basado en reglas de mercado: oferta y demanda; puesto que todos sus contenidos son meros artículos de venta. Actualmente los superhéroes son considerados exponentes populares de la era contemporánea, debido a que varios individuos en cualquier metrópoli del mundo globalizado son capaces de entender de qué personaje se está hablando al presentar alguna referencia a pesar de que el emisor y el receptor no hablen un mismo idioma. (Martel, 2012) El entendimiento de esta anterior premisa fue uno de los principales detonantes que en una tarde casual en las instalaciones de mi Facultad me hicieron preguntarme en compañía de una amiga:

*¿Por qué la moda de superhéroes ha tenido tan tremendo impacto y éxito a nivel mundial?  
¿Qué ve la sociedad en estos héroes surgidos en Estados Unidos?*

Durante la carrera un profesor que yo aprecié mucho nos repetía constantemente durante sus clases que:

*“La principal labor del sociólogo era siempre cuestionarse las preguntas que nadie se realizaba. Nuestro oficio como científicos sociales era el de ver ‘más allá de lo evidente’ y que si notábamos algo raro, debíamos indagar e investigar el ¿por qué? de dicho fenómeno; puesto que si está normalizado, entonces ya es algo aceptado y consensuado por la sociedad misma.”*

Todo hecho social tiene una explicación, por más simple que parezca. Es nuestra labor como científicos sociales el explicar al mundo el porqué de dicho fenómeno sucede y demostrar todo lo que lo llevó a manifestarse de este modo. No está demás indicarte, mi querido lector que dichas enseñanzas fueron la principal premisa para animarme a plantear esta investigación. Comenzando el desarrollo del presente trabajo me di cuenta de algo interesante, es un hecho que en todas las etapas históricas y en todas las culturas en la historia mundial siempre ha habido una necesidad social de generar personajes heroicos. Las acciones de este personaje corresponden al pensamiento, ideología y estructura propia de un tiempo y sociedad determinada. (Rollo, 1991) De la misma manera, estos personajes representaban los principales ideales, miedos y aspiraciones que en ese momento se encuentran latentes tanto dentro del inconsciente colectivo, como en el imaginario social y la cultura correspondiente de la comunidad per se. Actualmente, en el <<mundo globalizado>>, un mundo “unido” gracias a las *tecnologías de información y comunicación*, ha surgido una noción referente a la <<comunidad global>>. Una supuesta “comunidad” correspondiente a un mundo urbanizado, la cual, está “conectada” gracias a los medios de comunicación masiva. Es gracias a esta “conexión” que es posible “compartir” todo tipo de información con el resto de mundo y “viceversa”. Es gracias a este *flujo de información* que la noción de “comunidad” anteriormente mencionada surge impulsada por las potencias dominantes a nivel global. (McLuhan, 1973) Es preciso mencionar que este fenómeno propicia a una <<alienación>>, puesto que si se desea compartir información en todo el mundo globalizado esta debe de surgir de un lado y alguien debe de generarla y difundirla a una gran escala. Esta “información” surge de las *potencias dominantes*: países dentro de los cuales las elites “del poder”, propician la generación de contenidos: comics, películas y videojuegos; mismos que dentro de su discurso (o narrativa) cuya conformación cuenta con mucho de la ideología del país donde éstos se generaron.

En el caso de los contenidos de superhéroes pertenecientes a las marcas Marvel y DC comics, la potencia dominante e ideología que éstos héroes llevan corresponde a aquella característica de Estados Unidos, puesto que éstas dos marcas tienen sus principales instalaciones en dicho país y surgieron de este país. Gran parte de los fanáticos que gustan de los contenidos de superhéroes hallan en ellos características e ideales en las cuales proyectar sus aspiraciones y deseos. La clave para iniciar la investigación fue entender que existe una relación entre la cultura pop (Eco, 1995), la sociedad del consumo (Bauman, 2007), el concepto de aldea global (McLuhan, 1998), la existencia de un inconsciente colectivo (Jung, 2012), la necesidad del héroe para el individuo (Rollo, 1991) y la ideología como forma de instaurar y legitimar un poder dominante. (Braunstein, 2000) Todos estos términos y sus respectivas construcciones teoricas en conjunto me ayudaron a entender que tal vez, tal vez estos superhéroes tienen una función “mitológica” dentro del imaginario de la sociedad contemporánea. Con el paso del tiempo, y al ir entendiendo la función social del héroe como personaje de ficción, me di cuenta que las historias de superhéroes, y contenidos a fines, efectivamente tenían una función similar a los relatos de héroes míticos. (Campbell, 1991) brindaban un “iluminismo” a las masas. De la misma manera, con el paso de la investigación comencé a observar que estos personajes realmente eran apreciados de la “misma manera” que a los héroes de mitologías antiguas. La masa celebraba sus hazañas, les rendía cultos y elaboraba ritos para reforzar su proyección hacia aquel ideal que estos personajes, los superhéroes, representaban. Para el consumidor realizar estos actos otorgaban una identidad (Giménez, 2010) dentro de la *cultura de global*, misma a la que pertenecían estos héroes. Teniendo todo esto en cuenta, esta es la razón por la que decidí llamar a ésta investigación “*Mitología en el Siglo XXI*”.

Una <<mitología>> es un conjunto de *relatos, ritos y creencias*, los cuales ayudan al individuo a generar un entendimiento sistémico del entorno que lo rodea. Los *relatos míticos* le explican al sujeto, de manera sencilla y plausible, el origen, razón del orden y legitimación del mismo para su comprensión. Esta explicación es capaz de fundar una “*creencia*” respaldada por una *ideología*; elemento esencial para la instauración de una sociedad, que al llevar a cabo un *rito* le brinda a los términos antes mencionados, una vigencia y un sentido de realidad. Esto último se debe a que el *rito* rinde un constante



homenaje a los elementos surgidos dentro de un relato y suele ser representativo de la comunidad a la cual pertenece. (Eliade, 1998)

A pesar que de los contenidos de superhéroes hablan del origen del personaje, este mismo suele ubicarse en un contexto contemporáneo ya establecido. Con ello queda claro que no existe alguna una cosmogonía o escatología propia de estos contenidos, estos dos últimos son elementos de suma importancia dentro de una mitología. Actualmente todos sus relato de superhéroes parte de “simulacros” (Baudrillard, 1987), relatos ficticias de atentados, cataclismos y catástrofes que atenten el orden establecido, status quo, y son los héroes aquellos que deben de evitar esta catástrofe a toda costa. Sí, efectivamente estas historias surgen de un imaginario, un imaginario al servicio de la industria cultural, la cual es controlada por las elites dominantes. Sectores sociales exclusivos los cuales aglomeran personas de poder las cuales “controlan” diversos recursos y la creación de “historias” que determinan quienes son los personajes y elementos sustraídos del mundo real serán incluidos dentro de sus historias como los buenos, los malos, y los elementos a salvar o destruir, entre otros. Dicho esto ahora comenzamos a entender a estas historias como una “teogonía<sup>18</sup>” fabricada por las elites dominantes para las masas, cuyas historias son construidas a base de un contexto contemporáneo donde se introducen y muestran varios de los deseos, miedos y aspiraciones para consolidar un orden, el “status quo”. (Horkheimer & Adorno, 1988) Estos relatos portan un mensaje, mismo que la mayoría de las veces puede ser tanto “crítico” como meramente superficial o ficticio; esta característica depende casi en su totalidad de la libertad creativa que los dueños de los medios de producción le brinden a autor al momento de iniciar la producción de un contenido<sup>19</sup>. Lo interesante de este fenómeno es que el mensaje, y sus elementos, pueden llegar a impregnarse en la psiquis del consumidor; y este puede basar su juicio conforme a aquello que entendió en la historia. En primera instancia esto es lo preocupante de esta “mitología”, el mensaje que está transmitiendo al consumidor. Puesto que más allá de venderle una historia que busque le realización del sujeto, los elementos que la conforman suelen ser una *interpretación*

---

<sup>18</sup> Termino que refiere al conjunto de relatos que pretenden explicar el origen de las deidades y las razones por la cuales debe de haber la existencia de héroes que resguarden el status quo.

<sup>19</sup> Es preciso aclarar la existencia de tantas industrias meramente culturales cuyas principales producciones son *kitsch*: mal gusto disfrazado de buen gusto. Así como verdaderos contenidos de calidad crítica. Realmente depende de la compañía, marca o sello que produzca dicho contenido per se. Por ahora sólo manejo esta dualidad para no introducir demasiados elementos.

*aberrante* (Eco, 1995) de aquello que está tratando de legitimar. Ejemplo: se habla de libertad cuando realmente no se busca instaurar una libertad, sino la *noción de libertad*; la cual, se manifiesta en contra de toda organización que demande un fuerte compromiso a la causa puesto se cree que atenta contra la libertad misma. Esto a la larga genera un *cliché* que muchas películas de acción o épicas, por poner un ejemplo, suelen usar. (McLuhan, 1988) Este “falso idealismo” detrás del mensaje de todo contenido popular cuyo desglose facilite la adoración del personaje por parte del consumidor y cuyo impacto perjudique la interpretación y entendimiento de la realidad del sujeto es lo que yo llamo “nueva mitología” y dentro de este trabajo me propongo realizar un acercamiento a su estudio.

Sólo entendiendo lo que “creemos” podemos saber qué “pensamos”; y al entender en qué pensamos sabremos que esperamos y comprenderemos porqué actuamos así.

Entiendo que la propuesta es sumamente ambiciosa y sé que la consolidación de esta misma me conllevará una vida o más si deseo concretarla pero, si esto no lo hacemos ahora jamás ahora temo que jamás nos cuestionaremos porque tanto el cine de superhéroes así como los diversos ídolos mediámbamos son adorados por la masa de forma ciega y a mi consideración preocupante. Actualmente nos preocupa y pensamos más un evento de ficción que algo que está sucediendo en la realidad misma, nuestra realidad. Estudiar una mitología es difícil; para ello es especializarse y concentrarse en diversos campos y enfoques multidisciplinarios y no basta con conocer cómo opera de forma teórica.

Para entenderla en su totalidad es necesario presenciar directamente el cómo ésta se lleva a cabo: sus ritos, sus fechas, sus agentes simbólicos y la forma de celebrarla. Sólo así se puede entender su impacto y operatividad tanto en la psiquis como el imaginario de los individuos.

La investigación que tienes en tus manos mi querido lector, es un intento sumamente ambicioso de analizar y documentar aquellos de los fenómenos sociales que presencié durante un periodo de tiempo de alrededor de casi un año –de agosto del 2017 a mayo del 2018– con respecto a la moda de superhéroes y sus contenidos afines dentro de la cultura de masas. Reconozco que este trabajo es complejo e incluso como tal está inconcluso, puesto que más que nada es un acercamiento por las limitaciones teóricas que poseo debido a mi grado y poca experiencia. Aún así espero que entiendas, mi querido lector, que este trabajo lo realicé con todo el rigor que hasta ahora poseo puesto que considero necesario que estos

fenómenos sean investigado; es tanto su auge que ya no podemos seguir ignorándolos. Entiendo que es una tarea titánica pero es necesario de ser iniciada.

La investigación que tienes en tus manos mí querido lector está dividida en 2 partes. La razón es simple, esta investigación tiene tanto contenido teórico como contenido práctico, puesto que para llevarla a cabo no bastaba en iniciar un entendimiento absoluto y aplicación de lo gran parte de lo aprendido durante mi transcurso en la carrera de sociología. No bastaba estudiar diversos postulados y teorías pertenecientes a otras ciencias y disciplinas tanto a fines como ajenas a la carrera. La razón por la cual tiene contenido práctico es porque necesitaba obtener datos de primera fuente puesto que, como ya lo indique, tanto una mitología cómo una creencia no puede ser entendida sólo desde la teoría, también debe de practicarse. En general, este trabajo presenta diversos postulados teóricos de psicología, sociología, antropología, comunicación y filosofía; a la par otros pertenecientes estudios del diseño, la literatura, la biología, la informática entre otras disciplinas que tuve que conocer y aprender mientras la investigación seguía su curso.

La primer parte de la investigación corresponde a la parte teórica de la misma, es donde establecemos nuestro marco teórico el cual está dividido en cuatro capítulos, cada uno relacionado entre sí.

El primer capítulo se titula *ACERCAMIENTO AL ESTUDIO DEL MITO*. En él, como su nombre lo indica, establezco para usted, mí querido lector, un acercamiento al estudio del mito. ¿Qué es? ¿Cómo este se divide? ¿Para qué sirve y servía antiguamente? A la par de presentar los principales aportes que que diversos eruditos y especialistas del estudio de la mitología han brindado para entender la adaptación y vigencia que el relato mítico ha tenido a lo largo del la historia XX. Todo esto lo realicé con el fin de tener una base teórica que nos ayude a entender, mí querido lector, porque actuales contenidos pop se pueden ser entendidos como una “mitología” característica de esta era y hasta donde llega el alcance de esta afirmación. Se hará uso del trabajo de autores como Mircea Eliade, Gilbert Durand y Claus Lévi-Strauss

El segundo capítulo de la investigación se titula EL HEROE DENTRO DE LA MITOLOGÍA. El tema central del análisis es responder ¿qué es ser un héroe? como personaje principal dentro del relato mítico. Para ello esto acudo a diversos trabajos del mitólogo, escritor y profesor estadounidense Joseph Campbell realizó en vida, dando especial énfasis a su obra “El héroe de las mil caras” a la cual acudí a un ejemplar perteneciente al Fondo de Cultura Económica de México.

El tercer capítulo se titula EL RELATO MÍTICO, EL SÍMBOLO Y SU RELACIÓ CON EL PENSAMIENTO Y LA COGNICIÓN EN EL SER HUMANO. En él, me dedico a establecer un acercamiento a cómo es que surgen los elementos que conforman el relato mítico. Ningún elemento surge de la nada y es el cerebro humano y todas sus funciones con respecto al pensamiento, la asociación, la memoria y la cognición; aquellas funciones que son decisivas para la creación y vigencia de tanto los elementos como estos relatos per se. Se hará uso del trabajo de autores como Sigmund Freud, Jean Piaget, Lev Vigotski, C.S. Peirce, J. Miller, S. Dollar, Jaques Lacan y Carl Jung.

El cuarto capítulo de esta investigación se titula INFORMACIÓN, CULTURA Y SU RELACION E IMPORTANCIA SOCIAL EN LA ACTUALIDAD. En él presentamos la evolución del manejo y comunicación de la información a lo largo de la historia mundial. Hablamos del cómo los diferentes avances en la tecnología y ciencia nos han ayudado a perfeccionar la manera de presentar información y como poco a poco dichos avances ayudaron a perfeccionar el entretenimiento hasta llegar al espectáculo. El cual, al comenzar a ser industrializado poco a poco comenzamos a hablar de la cultura de masas, cultura pop y sobretodo la llegada y consolidación de los <<universos mediáticos>>. Un término usado en la *mass media* contemporánea donde al usarlo es inevitable no hablar de la era digital, la aldea global y la narrativa transmedia. Todo esto es presentado con el fin de que el lector entienda de donde es que nace la cultura fandom<sup>20</sup> tal cual y como ahora la conocemos. Se hará uso del trabajo de autores como Henry Jenkis, Carlos Scolari, Umberto Eco y Marshall McLuhan, entre otros.

---

<sup>20</sup> La cultura fandom es de suma importancia para esta investigación debido a que en ella es donde se manifiestan los ritos de esta nueva mitología

La segunda parte de la investigación inicia con el quinto capítulo. En el presente los informes, resultados, metodología, planteamientos y alcances del primer año de actividades PROYECTO M.XXI: MITOLOGÍA EN EL SIGLO XXI, un proyecto que fundé a manera de iniciar una investigación de campo con el fin recabar datos prácticos para demostrar la existencia y el impacto de esta nueva “mitología” en la población estudiantil de mi facultad, de agosto del 2017 a mayo del 2018, usando de base el marco teórico escrito en los primeros cuatro capítulos del trabajo, y con el fin de mostrar que estos contenidos inclusive tienen una fuerte presencia en individuos con estudios universitarios.

En esta segunda parte de la investigación se encuentran redactados los resultados de 14 sesiones que fueron llevadas a cabo en las instalaciones de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México. Es en este extenso capítulo donde presento ¿qué se investigó? ¿qué contenido se trató? y ¿qué se obtuvo? en todas y cada una de las 14 mesas efectuadas cuya cifra final de asistentes da una cifra final de 325 individuos<sup>21</sup>. Este proyecto contó con el apoyo de varios académicos, estudiantes, centros y coordinaciones de dicha institución como la Coordinación de Atención a Estudiantes y académicos del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación de donde es mi asesor, el doctor José Ángel Garfias Frias. Debo de mencionar que desde su inicio el *Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI* fue bastante bien recibido por el público en general, e incluso algunos medios de comunicación realizaron notas al respecto, en un periodo donde el proyecto como tal apenas estaba comenzando. Es este apoyo y buen recibimiento la comunidad universitaria la que me hizo acreedor a una capsula en el programa de televisión abierta “Creadores Universitarios” el 28 de octubre del 2017 y contar con el apoyo del Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) de la UNAM IN041216 «*La construcción simbólica del enemigo en el imaginario latinoamericano, orígenes continuidades y rupturas*» a cargo de la Dra Sofia Reding Blase, investigadora del Centro de Investigaciones sobre América Latina y el Caribe, a inicios del 2018.

---

<sup>21</sup> Cifra obtenida tras el conteo riguroso de nombres escritos en las listas de registro que se presentaban en cada mesa. Durante el conteo tuve el extremo cuidado de no contar el mismo nombre, en caso de que el individuo haya asistido a más de una mesa.

El *Proyecto M.XXI: Mitología en el Siglo XXI* hasta la fecha de continua estado vigente, y si tú, mi querido lector te encuentras interesado en obtener más información al respecto de nuestras actividades y logros, en los anexos de este trabajo hallaras la información necesaria para ponerse en contacto con el mismo: sus páginas oficiales, contacto y miembros.

Mi querido lector, espero de todo corazón que encuentres esta investigación interesante puesto que es un tema “nunca antes visto”, esto que ha generado el interés de diversas comunidades tanto académicos como de especialistas de los medios, alumnos de todos los semestres de diversas carreras y posgrados de la FCPyS y de la UNAM en general. El desarrollo de esta investigación en lo personal me ha traído bastantes oportunidades y un modesto reconocimiento social. Entiendo que este es un tema que todo individuo se ha llegado a preguntar una vez, y esta investigación representa todo aquello que alguna vez se cuestionó pero por alguna razón no decidió continuar. Es por ello que agradezco a todos aquellos que desde la anunciación del primer evento del proyecto me apoyaron. Doy gracias a los diversos individuos, instituciones y especialistas han brindado una mano cuando más lo necesitaba y así poder mantener este proyecto activo, mismo que no pudo concretarse sin la existencia de este escrito, el cual siendo muy sincero con todos, me ha cambiado la vida.

Eric Alejandro Gutiérrez Flores.

Ciudad de México, 2019

*“Nadie tiene una vida perfecta. Todo el mundo desea algo que no tiene o no encuentra el camino para conseguirlo. A todos nos gustaría tener superpoderes, a todos nos gustaría más de lo que podemos hacer”*

-Stan Lee (1922-2018)

# **CAPÍTULO I: ACERCAMIENTO AL ESTUDIO DEL MITO.**

*“Es a través de los mitos que conocemos los pensamientos de todos los hombres en todas las edades y tierras”*

Walt Whitman<sup>22</sup>

## **1.1. Introducción al estudio del Mito y su Relación con la Sociedad.**

A lo largo de toda la historia universal toda cultura ha tenido su propia cosmovisión del entorno donde este se desarrolla, su mundo. Todo aquello que el ser humano percibe y entiende, a partir de ese momento, tiene un significado para él. Conforme el ser se va relacionando con dicho entorno, su significado va adquiriendo mayor relevancia y un peso mayor; mismo que, con el pasar de las generaciones, es necesario transmitir a sus iguales puesto que éste, el significado que el individuo le atribuye a su entorno, comienza a formar parte de la <<identidad cultural>> del individuo. (Gadamer, 1997)

Para lograr dicho objetivo, el individuo ha generado una serie de relatos de sumo valor y significancia para la su comunidad, el mito. Éste puede ser entendido como un “vehículo” por el cual los saberes más antiguos del ser humano son presentados a los individuos cuyas enseñanzas deban ser consideradas por los individuos mismos durante el resto de su vida. (Eliade, 1994) Es gracias a estas enseñanzas y saberes antiguos que el ser humano puede entender y construir a partir de su imaginario un “status quo”, un orden de las cosas. Y es sólo gracias a la “sensación de calma” que surge a partir de una noción de orden que el ser humano puede concentrarse y perfeccionar otras habilidades, objetos u herramientas que le ayuden a asegurar su supervivencia. (Sagan, 1993)

Para asegurar un orden deben de existir normas, éstas mismas deben de surgir de un consenso social el cual dictaminara códigos y leyes a favor del grupo. En las sociedades arcaicas estas normas eran consideradas como “la palabra”, misma que con el paso del tiempo será la base bajo la cual se funde una estructura social y paulatinamente formarían parte de sus mitos puesto que dichas palabras con el pasar de los años se les atribuían a diversos seres con características divinas. Ejemplo: semidioses.

---

<sup>22</sup> Walt Whitman (1819-1892) Poeta , enfermero voluntario, ensayista, periodista y humanista estadounidense.

Diversos eruditos han analizado punto por punto la forma en la que se generan dichos significantes y aquello que se puede considerar “sagrado” alguna comunidad en específico. Sigmund Freud (1972), Claude Lévi-Strauss (1989) y Emile Durkheim (1993) han sido algunos de los autores principales consultados para el entendimiento de esta idea.

Las creencias de una sociedad son un elemento de suma importancia dentro del mito, es por medio de las creencias donde surgen diversas nociones como el orden, el éxito, el fracaso, la justicia, entre otros ejemplos. El mito se basa en estas nociones para generar los diversos <<arquetipos>>, elementos del imaginario que sirven como idealizaciones óptimas correspondientes a diversas aptitudes y características de un elemento específico dentro de una sociedad: un individuo, un modo de comportamiento o inclusive una institución<sup>23</sup>. (Hyde, 1992)

Al hablar del mito hablamos del imaginario, una dimensión del pensamiento humano la cual estaremos estudiando dentro de todo este trabajo. Estudiar el imaginario es un proceso sumamente complicado; debido a que esta dimensión del pensamiento suele corresponder al pensamiento subjetivo del individuo, su abstracción y entendimiento del entorno con base a su cognición y su formación. Por ahora entendamos que el imaginario está fuertemente relacionado con aquello que Platón (1979) llamó el mundo de las ideas.

## **1.2. Sobre los estudios que realizó Mircea Eliade sobre el mito y su importancia en el “mundo antiguo”.**

La palabra “*mythos*” etimológicamente se traduce cómo “*cuento*” o “*relato*”. El ser humano es una especie que gusta aprender con base a historias y en la antigüedad la “palabra” a través del relato lo era todo. El mito solía ser considerado como una verdad absoluta, una historia de inapreciable valor por qué es sagrada, ejemplar y significativa.

Dentro de los mitos podemos encontrar un estado primordial del imaginario social, historias sobre acontecimientos que sucedieron en los tiempos anteriores a una civilización. En ellos

---

<sup>23</sup> Con respecto a las instituciones, para poder comprender más esta idea, es necesario acudir al concepto acuñado por el sociólogo Max Webber; el “*Tipo Ideal*”. (Ritzer, 1992: 45) concepto que nos indica la idealización de algunos elementos o instituciones de manera histórica, estructural o de acción que poseen las características deseadas para algún caso en particular estos nacen de la abstracción y buscan materializarse en el mundo real. Este proceso es sumamente complicado debido a que de la abstracción a la materialización intervienen una serie de elementos que no permiten que la idea en cuestión se manifieste con las mismas características con las que fueron creadas, en el mundo de las ideas. (Platón, 1979, 24)



hallamos un estado donde se origina toda actividad del hombre, todos los elementos donde éste se desarrolla y hallamos la razón principal por la cual el individuo acude al mito cuando este tiene dudas. Al acudir al mito el hombre acude a lo que él entiende como su origen.

Mircea Eliade, en su libro “*Mito y Realidad*” (1994: 64) logra sintetizar cinco puntos importantes en la estructura de los mitos en las sociedades arcaicas.

Estos son:

1. El mito constituye una historia donde hay actos precedidos por seres sobrenaturales.
2. Son historias que se consideran verdaderas y sagradas.
3. Siempre hay referencias a algún tipo de comportamiento, a la existencia, la creación, o la destrucción de algo; por dicha razón fundan paradigma.<sup>24</sup>
4. Conocer el mito, es las cosas, y para experimentarlas y perdurarlas se debe de llevar a cabo el rito.
5. Dentro del mito y sus rituales podemos reconocer y rememorar los actos pasados, rendirle culto y por lo tanto crear identidad.

Teniendo en cuenta las bases del mito en dichas sociedades, entendemos la importancia de la mitología y por ende, la importancia del rito dentro de los comienzos de la sociedad humana.

### **1.3. El Mito y su Relación con la Estructura Social y las Instituciones.**

En relación con el subcapítulo anterior, en la década de 1960 *Jean Lévi-Strauss* descubrió que diversos mitos de las sociedades primitivas se regían por reglas similares; estas al igual que los códigos, deben de ser seguidas con rigurosidad. (Cobley, 1997:59)

Todo individuo que ose cometer alguna falta a dichas normas debe ser penado; dicha violación puede traer desgracia a toda la comunidad, se ha roto una norma social.

---

<sup>24</sup> Entiéndase como paradigma la perspectiva teórica propuesta por Kuhn, la cual es una manera común y reconocida por diversos científicos de una disciplina concreta. Esta se basa en los logros de una precedidos por la propia disciplina mediante la aplicación del método científico. (Corbetta, 2007: 5)

Dichas normas tienen un significado trascendental, estas impiden que se produzca el llamado *fin de los tiempos*, fin narrando dentro de los *mitos escatológicos*<sup>25</sup>. Estas normas, materia prima para la estructura social de una cultura, son punto de partida con el cual surgen las instituciones.

Autores clásicos como Thomas Hobbes (2012) o Jean-Jaques Rousseau (2009) han escrito sobre la importancia de una institución reguladora (el estado) dentro la vida en sociedad. Obras como el *Leviatán* y el *Contrato Social* explican la importancia del establecimiento de leyes y normas que regulen las acciones de sus habitantes.

Cabe mencionar que ambos autores hacen las mismas alusiones a algunas nociones fundamentadas dentro de los mitos escatológicos y cosmogónicos. Por un lado Hobbes (2012:45) evoca a un estado natural. Un estado en el cual reina *el caos* y no hay ningún tipo de garantía ni limitación o seguridad alguna; punto de partida para cualquier <<cosmogonía>><sup>26</sup>.

Es en este estado donde nace la necesidad de crear una institución cuyo fin es regular la vida en la comunidad, lo correcto y lo incorrecto.

A cambio de ello, el individuo cede algunos derechos para garantizar su protección, postura que establece Rousseau (2009: 33), abandonando así dicho estado natural y comenzando una vida en sociedad. Diversos mitos indican que algunas veces, estos actos son impulsados por seres divinos, asegurando de esta manera la legitimidad de las instituciones que forman *el estado*. Esta legitimidad le otorga un significativo “mítico” a dicha normatividad ahora establecida; esto significativo es reflejado en los comportamientos permitidos dentro una comunidad. Sus acciones otorgan identidad a sus miembros. (Amador Bech, 2004)

*Lévi-Strauss* entiende que toda acción social está regida por una serie de significantes predeterminados; mismos que al ser analizamos desde su origen es posible encontrar algún mito (o noción) en específico característico de la sociedad la cual, dio pauta a la creación de dicho significativo simbólico. (Cobley, 1997:34)

---

<sup>25</sup> Tipos de mitos que indican al individuo el orden de las cosas y como este debe de ser preservado. Hablaremos de este tiempo de mito en el siguiente subcapítulo.

<sup>26</sup> Termino que refiere a un tipo de mitos en específico que hablan sobre el origen del entorno donde el individuo se encuentra y aquello que habita en él.

Recapitulando, el mito relata una historia una y otra vez adaptando algunos elementos al tiempo correspondiente. Es necesario considerar que estos cambios son meramente superficiales, esto es debido a que al final de cuentas su esencia (tema base) permanece intacta. A esta esencia Lévi-Strauss la nombró <<la estructura del mito>>. (Levi-Strauss, 1994:98) y al preservar y difundir los mitos, algunas de estas normas pueden estar presentes en más de una sociedad. Establezcamos algunos ejemplos:

Diversos libros sagrados como el *Popol Vuh* y algunos de los códices sobrevivientes de la cultura mexicas –en el caso de México– nos hablan de leyes y códigos fundamentados en sus respectivas mitologías. En ellas no sólo nos explican de donde surgió el mundo, sino que establecen algunas de las penas por las que algunos individuos, todos anteriores al hombre, fueron borrados de la faz de la tierra por sus faltas y defectos determinados por los dioses. Dentro de estas narraciones se establecen aquellas pautas que la comunidad necesita seguir con rigurosidad para evitar el mismo destino.

En respuesta a éstas “grandes leyes” y evitar los “pecados” del pasado, las sociedades en su momento agregaron y dictaron algunas leyes en respaldo a aquellas “grandes”, o primordiales, con el fin de evitar el descontento de los dioses.

Un ejemplo de estas leyes es la creación del código de Hammurabi<sup>27</sup> (Babilonia), donde dicta la *Ley del Talión*, y su fragmento coloquialmente conocido “*Ojo por ojo, diente por diente*”.

Se entiende que esta antigua ley está fundamentada en las enseñanzas de los primeros patriarcas del medio oriente que, bajo “influencia divina”, establecieron varias normas sociales que regían las primeras sociedades. En estas culturas antiguas éstas normas eran consideradas como *leyes divinas* debido a que su legitimidad está fundamentada en los tres tipos de mitos anteriormente mencionados. (Cobley, 1997:24)

En adición, cabe mencionar que esta es una de las normas más populares en el mundo antiguo –punto clave para entender la difusión, utilidad y vigencia de la misma– puesto que ésta ley es mencionada repetidas veces dentro de 3 libros específicos los cuales conforman

---

<sup>27</sup> Para más información véase “*El Código de Hammurabi*” disponible en <http://clio.rediris.es/fichas/hammurabi.htm> Consultado en septiembre del 2017.

el Antiguo Testamento de la Biblia judío-cristiana: Éxodo (21:23-25), Levítico (21: 23-25), Deuteronomio (19:21). Lo que nos lleva al siguiente punto.

#### **1.4. Los 3 tipos de mitos que integran una Mitología.**

Al conjunto de mitos, se le conoce como “*mitología*”, y dentro de la mitología encontramos una diversa gama de personajes tales como: héroes, dioses, criaturas, ciudades, eventos etc; que cumplen una función específica dentro de las narraciones.

El académico Julio Amador Bech en su libro “*Las Raíces Mitológicas del Discurso Político*” (2004) nos menciona la existencia de tres grandes ejes temáticos los cuales nos hablan de elementos específicos encontrados dentro de todas las mitologías sin excepción, estos son:

##### **1.4.1 Mitos Cosmogónicos:**

El tema principal de ésta clase de mitos es el génesis del “todo”: el universo donde el individuo habita. Es en esta clase de mitos donde encontramos los elementos y situaciones “primordiales”, como el caos, la creación y el nacimiento de los dioses principales de cada panteón.

Dentro de estos tipos de mitos se hallan relatos donde comúnmente se hace mención de un caos inicial, las primeras instauraciones de un orden. Estos sucesos suelen darle fin a lo que se conoce como *los tiempos primarios*, aquellos tiempos “*donde todos los males aun no existían*” (Campbell, 1992: 84). A la par de explicar el origen del ser humano y los seres vivos que lo rodean a la par, inclusive, de mencionar una serie de conflictos entre los dioses y los seres que anteriores al hombre con tal de ejemplificar el cómo era el mundo y por qué el ser humano está ahí donde se encuentra ahora, por así decirlo. Un ejemplo de ello es la expulsión de Adán y Eva del paraíso (Génesis 3:22, 1° Parte).

##### **1.4.2. Mitos Escatológicos:**

El tema principal de ésta clase de mitos es establecer el sentido de la existencia (ontología) de una sociedad y cultura determinada. En ellos encontramos ejemplos sobre hechos, causas y consecuencias de diversas acciones a lo largo de la existencia de una sociedad desde el *inicio hasta final de los tiempos*. (Bech, 2004:44)

En ellos se exponen e ilustran lo que es considerado sagrado y profano para la comunidad (Durkheim, 1993: 38). Un ejemplo de ello es la mención y narración del tipo de acciones que pueden condenar a cualquier individuo a algún tipo de pena o castigo después de la muerte. Es dentro de esta clase de mitos donde encontramos de manera implícita los códigos y reglas que el sujeto debe de seguir para poder ser considerado como un miembro de la sociedad en cuestión.

Para poder establecer una relación entre este tipo de mitos con los mitos cosmogónicos hay que considerar que estas “normas”, los mitos escatológicos, han sido dictadas por los dioses primordiales.; mismas que son efectuadas y ejemplificadas por los héroes y personajes importantes dentro de sus respectivos relatos míticos. Un ejemplo de un mito escatológico puede encontrarse en *los diez mandamientos judío-cristianos* que según las escrituras, estos mismos fueron escritos por Dios mismo y presentados al pueblo de Israel a través de Moises. (Éxodo 20:2-26).

Por otra parte, uno de los puntos importantes a considerar dentro de los mitos escatológicos en cualquier mitología es aquel que nos narra sobre los diferentes tipos de destinos los cuales pueden enfrentar los individuos en la llamada “*vida después de la muerte*” a la par de la concepción del “*inframundo*” respectivo que dicha cultura tiene en específico.

Otro punto a considerar dentro de estos mitos es aquel que refiere a la constantemente la “lucha” entre la fuerzas del *bien* (el orden y lo correcto) contra *el mal* (el caos), mismo que debe evitarse a toda costa. Todas las culturas en general cuentan con una serie de ritos específicos que deben de ser realizados de manera constante para evitar que “el mal” se manifieste y altere el orden.

Es en este tipo de mitos donde el relato mítico y el rito deben de ser entendidos de manera complementaria uno con el otro. El rito aquella acción entendida como la principal acción para proteger la integridad de los individuos contra el mal. Este mismo es presentado por “*los agentes del bien*, personajes opositores por excelencia de los “*entes del mal*”. (Bech, 2004: 36).

Por último, cabe mencionar que dentro de éstos tipos mitos se encuentran pautas referidas con respecto al eventual *final de los tiempos* (Eliade, 1994:65) Final que puede ser causado por los dioses o el hombre mismo si es que éste no cumple con las obligaciones que le

fueron dictadas por los dioses cuya destrucción se efectúa a manera de reprimir dicha falta.<sup>28</sup>

### 1.4.3 Mitos Teogónicos:

Los mitos teogónicos son una clase de mitos en particular donde un personaje sobresale, comúnmente el héroe; y dentro de sus narraciones se relatan sus aventuras.

Esta investigación se centrará específicamente en este tipo de mitos debido a que dentro de ellos encontramos los fundamentos clave que nos ayudan a entender las bases de los códigos y paradigmas que se desarrollan dentro de una sociedad y cultura en particular. Recordemos que nuestra pretensión es entender por qué los personajes del comic, el cine y los videojuegos pueden entenderse como representantes de una mitología perteneciente a esta era. Es dentro de los mitos teogónicos donde podemos observar cómo aquellos fundamentos, códigos y normas, presentadas en los mitos anteriores, los escatológicos; son efectuados, respetados y llevados a cabo de una manera adecuada por un *héroe* o personaje a fin puesto que es la representación arquetípica de “lo correcto”, aquello que *debería de ser* para que los individuos dentro de su sociedad puedan seguir su ejemplo, presentando así un iluminismo al sujeto.

Estos mitos pueden estar inspirados en hechos verídicos; esto es posible debido a que el personaje protagonista (el héroe) pudo haber existido realmente. De no ser este el caso, éste personaje es creado con base a algunos eventos sucedidos dentro de la localidad que merecen ser rememorados puesto que resultan ser significativos. Este proceso es llevado a cabo gracias a la imaginación mitopoética (Jung, 1997: 9) parte del pensamiento humano responsable de generar estos relatos.

El psicoanalista Carl Jung nos explica que a veces los *hechos reales* no sobresalen más allá de lo cotidiano y por lo general, después de un tiempo pierden importancia. Por lo tanto, una manera por la cual la comunidad puede preservarlos es inmortalizar dichos

---

<sup>28</sup>Este acontecimiento en específico será retomado en el capítulo III puesto que es necesario hablar del final de los tiempos para poder desarrollar el concepto de monomito de Joseph Campbell el cual alude a la renovación cíclica característica del pensamiento mítico.

acontecimientos en relatos donde poco a poco dentro de ellos se presentan una serie de alegorías y situaciones extraordinarias que magnifiquen la hazaña en cuestión.<sup>29</sup>

Dentro de los mitos teogónicos la narración describe las aventuras y hazañas del héroe (Campbell, 1992: 11), el cual, debe enfrentar a una problemática que se le es presentada o demandada por una situación extraordinaria o un ser sobrenatural, esto lo desarrollaremos más adelante.

### **1.5. La adaptación de los elementos de una Mitología con el fin de su comunicación.**

Para una sociedad es vital que sus mitos sean transmitidos. Normalmente, el mito es comunicado de manera oral; transmitido de generación en generación por causas de la oralidad y memoria cada una suele de modificar –aunque no debe– el contenido del mito adaptándolo así a su tiempo correspondiente<sup>30</sup>. Un mito en constante comunicación y consulta es un “*mito vivo*.” (Eliade, 1992: 13) Todo mito expresa y/o contiene ciertas referencias acerca de las inquietudes desarrolladas por sociedad en cuestión. Cuando los individuos acuden a él, el mito adquiere utilidad y por lo tanto vigencia. Recordemos que dentro del relato el individuo acude a su origen en busca una respuesta, una explicación a la problemática que está padeciendo en ese momento. (Rollo, 1991:4).

En términos simples, una vida no existe sin constante presencia de la muerte; y en relación a esto, si hablamos de un “*mito muerto*” nos estamos refiriendo a que dicho relato ha “perdido su vigencia”; con esto me refiero a que el contenido del mito ya no tiene utilidad. Su “importancia simbólica” en el individuo ha sido remplazada por otra explicación más acorde al tiempo en el que se vive, por ejemplo una explicación científica.

El mito, su historia como tal no puede ni debe ser cambiada, esto es un atentado al mismo puesto que el individuo está desacralizándolo. Aun así, el individuo osa crear sus “propios mitos” usando de base algunos elementos que el mito mismo porta, como por ejemplo sus

---

<sup>29</sup>Esta premisa la abordaremos a profundidad en el capítulo II de este trabajo al hablar en específico del pensamiento mitopoético.

<sup>30</sup> Por supuesto no hay que errarnos en ésta idea, la modificación del mito puede surgir como efecto del olvido de algunos elementos para el individuo de edad avanzada; o en su defecto, la aparición de un nuevo concepto o significante para el elemento usado en cuestión dentro del lenguaje. Pensemos en el juego infantil de “teléfono descompuesto”.

personajes, elemento más recurrente. El mito y sus elementos deben ser respetados a toda costa, su historia, su esencia no debe ser cambiada o desacralizada por ningún motivo. La *adaptación* de los elementos que comprenden al mito, son un eje clave para la vigencia del mismo, sí, puesto que esta acción propicia su consulta. La adaptación de un mito a algún sistema de registro o medio de comunicación, cual sea, debe ser muy cuidadosa puesto que una sola alteración a la historia puede hacer que sus significantes sean entendidos de forma errona o aberrante.

### **1.5.1. Ejemplo de la adaptación en una “Epopéya Contemporánea”: Captain America: The Winter Soldier (Marvel Studios/2014)**

A partir de este subcapítulo es necesario que el lector considere al mito cómo un medio por donde se transmite un “mensaje social”. Este mensaje que nos brinda las bases para la formación de los individuos dentro de una estructura social definida debido a que este nos transmite las normas, códigos y reglas de la comunidad. (Durkheim, 1993: 87)

Los mitos no sólo transmiten la realización de hazañas; estos también transmiten deseos y aspiraciones que el individuo o la comunidad desean, estas características latentes en el imaginario del individuo son aquellas que el elemento contenido en el mito, o <<mitema>> (Lévi-Strauss) presente una vigencia, más allá de relato original en cuestión. Realmente al adaptar un mito podemos ya sea adaptar el mitema, acción frecuentemente utilizada, o la historia en sí, depende del deseo del “creador-adaptador”. Como primer punto para adaptar un mito es necesario estar consciente de los cambios ocurridos desde el origen del mito en cuestión al tiempo donde este desea ser adaptado. Para poder modificar un mito hay que saber qué elementos dentro de él resultan obsoletos y a su vez; qué elementos en la actualidad pueden remplazarlos; teniendo mucho cuidado por sobre todas las cosas el NO alterar la esencia del mismo. Tomemos por ejemplo *la capacidad de volar*:

Partiendo de una concepción utilizada dentro de las sociedades antiguas, la capacidad de volar –una aspiración milenaria del ser humano– era un don. Un favor otorgado por los dioses para cumplir un mandato o un deber encomendado a un héroe. En la actualidad, la capacidad de volar puede ser atribuida al ingenio humano y la aplicación científica mediante el uso de aparatos especializados (tecnología) que permitan esa acción.



A partir de esta premisa el origen de la capacidad de volar se puede entender como una capacidad obtenida como favor de un ser “divino”, así como una capacidad que puede lograr el ser humano mediante el avance del conocimiento (ciencia) y su aplicación tecnología. Aun así, la esencia de esta idea surge en la aspiración milenaria del ser humano a la capacidad de volar; aquí tenemos un punto de partida para un mito.

Como ejemplo ahora mencionaré una historia dentro de la mitología griega: *El mito de Perseo*, aquel semidiós que por necesidad decapitó a *Medusa*.

A este personaje se le otorgó la capacidad de volar gracias a que el dios Zeus ordenó que se le proporcionaran al semidiós Perseo las sandalias mágicas del dios Hermes. Esto con el fin de poder acortar el tiempo de traslado que nuestro héroe tenía que hacer a la isla de Sérifos, isla del mediterráneo donde se encontraba la creatura Medusa.<sup>31</sup>

Ahora, un ejemplo que podemos tomar para contrastarlo con un “mito” actual, es aquel que podemos observar en la película de superhéroes del Universo Cinematográfico Marvel, *“Capitan America: Winter Soldier”*<sup>32</sup>. El personaje de *“Falcon”*<sup>33</sup> interpretado por el actor estadounidense Anthony Mackie, es presentado como un piloto retirado miembro de un escuadrón especial del ejército de los Estados Unidos. Lo interesante de este personaje es que posee una especie de propulsores acompañados de unas alas mecánicas elaborados con un material especial las cuales, le permiten volar por los aires y así poder combatir junto con el *Capitán América* como parte de *los Vengadores*, un grupo de superhéroes interesados en proteger al planeta Tierra de cualquier mal.

Como se puede observar, en ambos relatos nuestros héroes, (*Perseo* y *Falcon*) poseen una capacidad anhelada por los seres humanos: *la capacidad de volar*. Esta capacidad no es propia de ellos, sino que es concedida por un tercero bajo ciertas normas y cuyo fin es cumplir un objetivo en específico. Cabe mencionar que el relato de *Perseo* es mucho más antiguo que la cinta *Capitan America: Winter Soldier*, que de cierta manera también es una historia, literalmente. El paralelismo de ambos aumenta si se entiende que la capacidad de

---

<sup>31</sup> Mito completo disponible en <https://mitosyleyendasr.com/mitologia-griega/perseo/>  
Consultado en Septiembre del 2017

<sup>32</sup> Marvel Studios (2014), 136 minutos. Distribución Walt Disney Studios, Disponible en <https://www.imdb.com/title/tt1843866/> Consultado en agosto 2018

<sup>33</sup> Cuyo nombre real es Samuel Wilson, basádonos en su primera aparición en el comic *Captain America #117* distribuida por la editorial Marvel Comics en septiembre de 1969. Consultada en julio 2018.

volar de *Falcon* y de *Perseo* sólo se puede llevar a cabo gracias a un artefacto. La capacidad de volar por nuestros propios medios es una aspiración que el ser humano ha tenido desde el origen de los tiempos y al parecer aún sigue vigente.

Éste es sólo un ejemplo simple de una adaptación y reformulación y paralelismos de un elemento encontrado comúnmente en una narración mítica. De alguna manera se puede decir que este anhelo ajeno totalmente al ser humano busca ser cumplido. Es cierto, en cada etapa histórica y sociedad observamos mitos distintos; estos corresponden en su totalidad a los paradigmas vigentes de la época. Actualmente no buscamos volar gracias a un “*don divino*” sino mediante una implementación tecnológica. Nuestros anhelos y aspiraciones suelen ser los mismos, en suma, de lograr dichos avances actualmente sólo serían otorgados a ciertos individuos con el fin de concretar un objetivo específico.

Este patrón constante es aquel que logra que diversos elementos surgidos en los mitos sigan vivos y sobrevivan a lo largo de los años.

### **1.7. La Importancia del <Mitema> de Lévi-Strauss dentro de los Estudios del Mito.**

Un “mito” en esencia es una historia, dentro de ella es posible encontrar un principio, un desarrollo, una problemática y un eventual final. A la par esta historia suele contar con una serie de elementos narrativos que brindan la capacidad de crear un universo donde todas las historias estén conectadas de una u otra forma: una mitología. El *mitema* es un elemento de suma importancia, este contiene una parte importante del mensaje bajo el cual está compuesto el mito y por sobre todo, es aquel que deseamos comunicar al receptor por medio del relato. Este surge de la estructura social; presenta una codificación y por lo tanto permanece oculto simple vista; de igual manera éste suele estar presente en más de una historia. (Lévi-Strauss, 1997:82) Para tener una idea de este elemento en su totalidad, el profesor de semiótica Paul Cobley<sup>34</sup> (1997:pág. 62-66) nos ayuda a entender este concepto usando de ejemplo a la mítica familia del héroe de la antigua Grecia *Edipo*:

*Cadmos*, antepasado de *Edipo* y fundador de *Tebas*, mató un dragón. De los dientes de dragón que *Cadmos* plantó en la tierra nacieron los guerreros espartanos. Al alcanzar la

---

<sup>34</sup> Paul Cobley, profesor de semiótica de la Universidad Middlesex, Londres, Inglaterra.

madurez, estos comenzaron a exterminarse mutuamente, los cinco sobrevivientes de esta confrontación pasaron a ser los ancestros directos de los tebanos. Generaciones después, el héroe griego *Edipo* mata a un monstruo, la enigmática *Esfinge*. Por esta acción *Edipo* es recompensado con el trono de Tebas y la mano de la reina Yocasta, viuda del rey Layo. La tragedia comienza cuando Edipo se entera que su antecesor, el rey *Layo* era su padre, y que él está casado con su madre. Tras esta revelación, *Tebas* es castigado debido a estos dos delitos ignorados. *Edipo*, incapaz de hacer nada, decide marcharse; tras su exilio, sus dos hijos, *Eteocles* y *Polinices*, donde el primero mata a su hermano en la lucha por el trono. Tras está trifulca, el senado de Tebas decreta que no debe darse sepultura al cuerpo de *Polinices*, pero su hermana *Antígona* desobedece y realiza ritos funerarios en su honor. Por ello, se le es condenada a ser enterrada viva.

➤ Analicemos los pasajes del mito:

Siguiendo la tradición y formulación griega <<*Cadmos*>>, nuestro primer personaje, significa <<*pie*>>. Según la tradición, <<*Labdaco*>>, abuelo de *Edipo*, significa <<*cojo*>>; <<*Layo*>>, su padre, significa <<*torcido*>>; <<*Edipo*>>, nuestro protagonista, significa <<*pie hinchado*>>. En conjunto, el nombre de todos estos personajes implica dificultad para dos cosas que están relacionadas entre sí. En primera *movilidad*, y en segunda el *no poder caminar derecho*. Es a partir de Labaco que el nombre de todos estos personajes de la familia refieren a un mal físico que te impide trasladarse de forma correcta.

Siguiendo la concepción de la antigua Grecia, si alguien no puede avanzar de manera correcta hacia enfrente por sus propios medios, se entienda que dicho individuo que no podría tener progreso alguno y siempre se vería inmerso en diferentes problemáticas durante toda su vida, (Ibíd., 61) que en el caso de la familia de *Edipo*, dichos personajes de leyenda siempre se vieron inmersos en diferentes tipos de tragedias donde predominan algunas de las faltas sociales más graves entendidas en la antigua Grecia. Basándonos en sus relatos dentro de estas faltas figuran el homicidio, el incesto y la ignorancia. Las tragedias por las que pasan estos personajes son sólo algunos ejemplos del destino que se supone podían esperar las personas que se hallasen inmersas en dichas problemáticas generando así personajes y situaciones con referencia a aquello que te desean comunicar.

Por lo tanto, los mitemas son aquellos elementos (creaturas, sitios, personajes) que sirven para generar diferentes secuencias narrativas con las cuales, se orienta a la trama a un resultado o situación específica. Este elemento producido por el mitema es primordial para el objetivo del mito. La existencia y detección de los *mitemas* nos ayudan a tener en claro las semejanzas que existen dentro de las tramas en las historias que existen dentro de más una mitología. Cabe aclarar que Lévi-Strauss no propone llegar al significado final del mito usando un análisis con base a mitemas. Lo que realmente propone Lévi-Strauss con este concepto es mostrar las condiciones de su producción y su transformación a lo largo de la historia. (Ibíd., 64). Si el mitema permanece, aquello que inspiró al mito –aspiración, miedo, propósito– aún no ha podido ser superado o concretado, por lo tanto aún se encuentra latente en el imaginario del colectivo. Mitemas como: la muerte, nacimiento/génesis, batallas, viajes inesperados y superación personal, etcétera; son constantes presentadas en diferentes culturas sin excepción. Con el pasar del tiempo el contenido y los elementos del mito per sé pueden cambiarse y modificarse, sólo el mitema es aquel que siempre permanecerá intacto hasta la extinción de dicha pulsión. Sólo este es aquel que permanecerá inmóvil, tanto en la sincronía y diacronía si analizamos a fondo todo contenido de cualquier mitología (Lévi-Strauss, 1994:98) El mitema es importante para entender la vigencia y relevancia del mito per sé.

### **1.8. Breve Estudio de los Aportes de G. Durand para el Estudio del Mito y su Adaptación.**

El mito es un mensaje codificado<sup>35</sup>, este código se transmite emisor a receptor y puede ser de manera oral, pictográfica o escrita, por mencionar algunos medios. Al pasar por un de adaptación, dentro de las cuales uno de los más importantes es el *proceso de transliteración* (la interpretación y adaptación de un texto a otro), el mito y su mensaje pueden sufrir un cambio; se altera la manera de ser relatado. Éste proceso debe ser llevado a cabo con mucha rigurosidad, debido a que se debe evitar a toda costa que el mito no pierda su esencia y significado. (Durand, 1971) La mitocrítica y el mitoanálisis son metodologías desarrolladas por el antropólogo Gilbert Durand para el estudio de los mitos (2012, en.-abr. pp. 105 – 118). Para entender la importancia de estos métodos, en primera instancia, el mito debe ser

---

<sup>35</sup>Este punto lo retomaremos más adelante al hablar de lenguaje, codificación y comunicación.

considerado como una narración y sistema de comunicación. La diversificación de esta narración con respecto a su comunicación genera adaptaciones, todas ellas plasmadas con el transcurrir de la historia en los sistemas de expresión colectiva, las artes.

A grandes rasgos:

- *El Mitoanálisis* se puede entender como una metodología que se basa en un análisis semántico de los elementos que conforman el *mito*, y su posible adaptación en otros relatos; mismas que a primera vista se pueden detectar alusiones a un mito o mitos en específico, puesto que hacen uso sus elementos y mitemas.
- *La Mitocrítica* Se puede entender como una metodología abre la discusión a un análisis específico y extenso de la adaptación del mito: sus elementos y mitemas en diversas obras, su adaptación final y la forma en la que se respetado su “esencia”; si es que esta es respetada tal cual y el mito original lo plantea.

Para hacer uso de estas metodologías hay que considerar todos los elementos que giran en torno a la creación del relato mítico; es decir, el tiempo, sociedad y circunstancias bajo el cual estos relatos se producen, a la par del mitema usado para la fundamentación y desglose del mismo. Se es necesario tener un extenso y muy amplio conocimiento en mitos para ejercer dichas metodologías de forma correcta. Una de las ventajas más notorias al hacer uso de estas metodologías de forma correcta es el poder entender la razón por la cual éste relato mítico: elemento o mitema en específico, se ha logrado adaptar a un nuevo tiempo donde, gracias a que el individuo nuevamente recurre a él, este sigue conteniendo una nueva vigencia. El terreno en el que la metodología de la *mitocrítica* puede ejercerse es muy variable, sobre todo en las diferentes dimensiones bajo la cual se puede hacer el estudio del mito. (Durand, 1997:45) Un relato mítico puede tener elementos históricos, políticos, sociales y significativos en varios aspectos. Cada uno de estos presenta más de una dimensión de análisis dando así apertura a múltiples interpretaciones y por lo tanto, varias respuestas.<sup>36</sup> En términos simples, un relato mítico no puede estar centrado únicamente en los aspectos personales de un individuo, esto lo haría perder todo su carácter y pasaría a ser otro tipo de historia. Sin elementos metafóricos, sin un mitema en el cual basarse, y sobre todo, sin una amplitud que abarque temas o aspiraciones de una sociedad

---

<sup>36</sup> Conuento de metáfora que retomaremos más adelante.

un relato mítico, y por ende un mito, simplemente no puede existir. Es de suma importancia que un relato mítico encuentre un equilibrio narrativo dentro de las nociones de realidad y ficción. En dado casi que su relato le dé preferencia a alguna de las dos mencionadas éste ya no sería una narración mítica.

De la igual manera, es importante recalcar que la interpretación final del mito debe de recaer en la subjetividad del receptor al otorgándole un mensaje. Sólo así puede detonar un juicio de “*carácter cualificativo*” a sus elementos debido a sus atributos y epítetos<sup>37</sup>. (Durand, 2002.107)

Ejemplo: La acciones y justificaciones usadas por algunos anti-héroes para mantener la justicia: el homicidio, la intimidación y demás tácticas que infundan miedo para mantener el orden.

La <<interpretación>>, como lo plantea Durand (2003:123), es la traducción del mensaje otorgado por el relato mítico y la apreciación del mismo con respecto a su utilidad. El último elemento, la enseñanza, depende mucho de la asimilación que el receptor tenga y ésta juega un papel importante dentro de la transformación y adaptación del mito a otra cultura o tiempo. Es en este punto donde la vigencia del mismo se decide, si no hay enseñanza o reflexión correspondiente a la comunicación del relato mítico hacia nuevos receptores este corre el riesgo de “morir”. Este proceso aplica únicamente cuando se trabaja con una cultura en específico, no importa su magnitud o temporalidad.

En *intercambio intercultural*, un intercambio de una cultura con otra cultura con estructuras sociales diferentes (estos sean mayores o menores) una de la otra, demandará un esfuerzo más riguroso con respecto a la interpretación y la traducción del relato mítico que una cultura quiere aportarle a esa otra. Su interpretación demanda un mayor esfuerzo por lo tanto se requiere de una mayor apertura con respecto sus significantes que este aporta. Este es posible gracias a las similitudes ambas culturas presenten con respecto al lenguaje que manejen, sus significantes en común. Al hablar de una lengua y la concepción del mito cómo un lenguaje, los significantes de los que estamos hablando no siempre serán los mismos. Es en este punto donde hay que retomar otro elemento de importancia dentro de la

---

<sup>37</sup> Es el adjetivo calificativo que resalta las características y cualidades de un sustantivo (el frío en la nieve, el calor en el fuego, la humedad en el agua, entre otros), sin distinguirlo de los demás de su grupo.

metodología de la mitocrítica y el mitoanálisis. Para esto debemos de regresar a otros conceptos de acuñados por Lévi-Strauss y retomados en parte por Durand. (Cobley, 1997:63) Los <<ejes diacrónicos>> y los <<ejes sincrónicos>> de los mitos<sup>38</sup>.

El *eje diacrónico* nos habla de una evolución constante del relato mítico con respecto a la historia, si la entendemos de manera lineal. Ejemplo: los relatos de héroes primero como semidioses, luego guerreros, luego caballeros andantes, luego exploradores y ahora a superhéroes, o antihéroes.<sup>39</sup>

El *eje sincrónico* nos habla de los mitemas que se repiten constantemente en un tiempo específico, sin importar las culturas o la espacialidad o ubicación de las mismas, de ahí la idea del metalenguaje. Ejemplo: Cadmos, Remo y Quetzalcóatl, todos fundadores de diferentes ciudades en la antigüedad cuyo finales fueron trágicos.

Las metodologías de la mitocrítica y el mitoanálisis retoman todo lo anterior mencionado para poder establecer una relación y exploración entre la adaptación del relato mítico su adaptación y expresión en más de un medio de comunicación y registro. Por mi parte, yo le agregaría que, el relato mítico, al ser este un sistema de conocimiento –mientras su paradigma siga vigente– este no desaparecerá; y gracias a las aportaciones metodológicas de G. Durand, podemos entender que tan fidedigna es la adaptación de diferentes elementos mitológicos en varios contenidos dentro de la cultura pop y los medios de comunicación actuales de carácter masivo.

La mitocrítica y el mitoanálisis son elementos base para desarrollar ésta investigación aunque, aún falta por mencionar algunos otros. Es tiempo de analizar ¿Por qué surge mito? Y por qué mencionamos que es un tipo de lenguaje y conocimiento.

---

<sup>38</sup> Que también se puede entender como ejes paradigmáticos y ejes sintagmáticos.

<sup>39</sup> Esto lo retomaremos en las actividades del Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI. Capítulo V de esta investigación.

## **CAPÍTULO II: EL HEROE DENTRO DE LA MITOLOGÍA**

*“We can be heroes / Just for one day”  
Heroes - David Bowie<sup>40</sup>*

### **2.1. El Héroe y el Relato.**

Este capítulo está dividido en dos partes, en la primera me voy a continuar con el estudio del relato mítico y la mitología a manera de entender la importancia de estos mismos en la antigüedad, esto con el fin de entender la importancia del héroe desde el relato antiguo y su concepción clásica del mito. En la segunda parte me concentraré en los elementos que debe de tener una historia para lograr comunicarle al receptor que se trata de un relato heroico y las razones por qué este suele asimilarse en el aparato cognitivo del individuo.

Se harán referencias y partiremos de trabajos de teóricos como Joseph Campbell, Jaques Lacan, Lev Vigotski, Jean Piaget así como breves acercamientos al trabajo de Carl Jung y otros autores a fines.

### **2.2. Las Diferentes Clasificaciones del Mito según su Temática.**

Los mitos son aquellos relatos que se transmiten de generación en generación cuyo fin consiste en comunicar la esencia y conformación de la cultura donde se vive. Para la creación de un mito, el lenguaje y la creatividad se unen de tal manera que el resultado genera una historia fácil de entender y asimilar para el receptor. Dentro de una mitología existen diferentes tipos de mitos estos –más allá de los tres ejes que presentamos en el anterior– pueden ser clasificados en función a su temática. (Dastin, 2005:23-35)

A continuación presento un listado sencillo de esta clasificación:

- Mitos fundacionales: En relación con los <<mitos cosmogónicos>>, este tipo de mitos pretender dar una explicación al origen de diversos pueblos y sociedades en específico más allá de una cultura; puesto que hablan de territorios geográficos. Estos ayudan a fundamentar ciertos nacionalismos y generan identidad a una comunidad en específico.
  - Ejemplo: El mito de referente a la construcción de los muros de la ciudad de Troya, uno de los mitos más importantes para la Antigua Grecia.

---

<sup>40</sup>David Bowie (1977) *Heroes*. En Heroes [CD] Berlín Occidental, Alemania. RCA Records.



- Mitos antropogénicos: Estos tipos de mitos se especializan en mostrar cuál fue el origen de ser humano.
  - Ejemplo: El mito de Adán y Eva encontrado en el antiguo testamento de la religión judío-cristiana.
- Mitos históricos: Este tipo de mitos nos narran mediante el uso de metáforas y lenguaje poético y arquetipos el “*cómo es que sucedieron*” algunos de los hechos históricos de más relevancia dentro de un periodo en específico: guerras, revoluciones o sucesiones dinásticas, fundaciones o caídas. Su veracidad se halla dispersa entre la leyenda y la verdad según el tema. Aquí suelen sobresalir los héroes y personajes históricos de una nación.
  - Ejemplo: el Rey Arturo, destacado personaje de la literatura anglosajona. Este mito es a su vez la leyenda de este personaje el cual, aún no se ha logrado asegurar su existencia pero, es considerado como una figura importante para la fundación de la Gran Bretaña.
- Mitos culturales: Estos mitos parte de hechos puramente culturales, hacen alusión al pensamiento mito poético y la metáfora para explicar sucesos reales cuyo contenido es misterioso.
  - Ejemplo: La multitud de teorías sobre célebre pintura de la Gioconda (La Mona Lisa) de Leonardo da Vinci, las cuales, tratan de explicar su contenido, propósito e importancia.
- Mitos etiológicos: La etiología es una rama de la ciencia que estudia las causas de las cosas. Este tipo de mitos brindan las explicaciones del porqué de algunos sucesos cuya causa o mecanismo de acción todavía no conocemos con precisión.
  - Ejemplo: Todos aquellos tipos de mitos en la antigüedad que giraban en torno al origen de los fenómenos naturales de cualquier tipo como: los volcanes, los ciclones, los tsunamis, etcétera .
- Mitos morales: Estos tipos de mitos tratan de explicar los hechos enfocados bajo un prisma moral, sobre lo que es correcto y lo que no.
  - Ejemplo: La destrucción de las ciudades de Sodoma y Gomorra por obra del Dios Judeo-Cristiano en el antiguo testamento de dicha religión.

- Mitos escatológicos: Tratados anteriormente en el capítulo I
- Mitos teogónicos: De igual manera tratados en el capítulo I, estos mitos sobre la vida y las hazañas de los Dioses, semi-dioses y héroes en todas las culturas, principalmente aquellas que poseen religiones politeístas.

Este tipo de mitos son aquellos que exploraremos a partir de este punto.

### **2.3. La “Palabra” en la Antigua Grecia: Ejemplo de la Importancia Social del Mito en la antigüedad.**

A manera de poner un ejemplo con respecto a la importancia del mito en las épocas anteriores a la nuestra, en la Antigua Grecia, una de las culturas con religión politeísta más populares de la historia, consideraba a los mitos como algo vital y poderoso. Es a través de su relato transmitido de manera oral que éste brindaba una orientación de carácter *psíquico-espiritual* a los individuos donde ellos podían encontrar diversas explicaciones de carácter ontológico. Es a partir del planteamiento mítico que personajes como Platón, Esquilo, Sófocles y otros filósofos de la época se dedicaran a discutir sobre la belleza, la verdad, la bondad y el coraje, así como otros valores de la vida humana. Gracias a ello, estos personajes fueron capaces de generar grandes obras filosóficas y literarias, mismas, que han sido preservadas hasta nuestros días como valiosos tesoros. (Najmanovich, 2008)

Por mucho tiempo la <<cuestión del conocimiento>>, noción de la verdad y lo real, se vio sometido al entendimiento del mundo y el lugar que una cultura ocupaba en él. Es a partir de aquí que el relato mítico se manifiesta mediante dicho discurso cuyo contenido se pretende incorporar dentro de la psiquis del oyente, puesto que dentro de este se ve inmersa una ideología. (McLuhan, 1998: 82) Entendamos la premisa anterior de la siguiente manera:

Al comunicar algo, este algo es codificado, y dicho código es expresado por un individuo a través del lenguaje; mismo que convierte dicho código en *una palabra*. El emisor decodifica el mensaje y a través de este entiende una norma social que, una vez asimilada, respeta y cumple, a veces de manera involuntaria. Esta imposición moral llega a él a través de <<otro>>. En diversas culturas antiguas como la hindú, la egipcia, la china entre otras; el privilegio de la “palabra divina” (la norma) era exclusivo de los reyes y los sacerdotes; debido a que los dioses hablaban a través de ellos. El ritual y la estructura social estaban basados en todo dictado que los dirigentes comunicaban, *la Palabra*. (Ibíd.: 43)

La polis griega, una de las principales aportaciones del legado griego, cambió radicalmente tanto la concepción de orden, como aquella correspondiente a *la palabra*. A partir de este momento, la estructura, el código y la norma ya no era dictada por un individuo en absoluto; sino que ahora, eran los habitantes mismos quienes decidían a favor del bien común. Aun así, ésta cultura no dejaba su creencia en sus mitos de lado, estos últimos legitimaban la palabra per se. Es en la Antigua Grecia donde la política estaba basada fuertemente en el discurso. Un buen dominio de la retórica, una retórica seductiva y coherente, te proporcionaba un fuerte reconocimiento entre tus iguales<sup>41</sup>, principalmente en la antigua ciudad-estado de Atenas. Con el pasar del tiempo, los griegos se percataron que el desarrollo del discurso y su análisis (la razón) proporcionaba al sujeto nuevas interrogantes que permitieron el desarrollo de otro de sus principales legados, la filosofía griega. Acotando un poco más esta premisa, la importancia y vigencia que tiene la mitología Griega; es preciso hacer hincapié en la carga humana que presentan los personajes dentro de su panteón: héroes y dioses. Los personajes comparten aquellos estadios que alguna vez en su vida cualquier individuo tuvo y tiene que vivir. Ejemplo la toma de decisiones y acción. La educación tradicional Griega, el legado de Homero, consistía en impartir las enseñanzas de manera oral donde se hacía fuerte referencia a las hazañas de los héroes y los dioses mitológicos; puesto que para esta cultura –entre otras que compartían el mismo tiempo histórico– el mito tiene una *doble naturaleza*: es tanto narración de carácter simbólico así como un relato que valida y mantiene el orden social específico. (Mardones, 2011:32) A partir de esta idea es necesario recalcar que para las culturas antiguas, su ideología, estaba basada en la creencia de que su vida estaba regida por designio de los dioses. Cada paso, cada acto, cada resultado estaba ya definido e influenciado por estos seres divinos. Ellos tenían a su merced la vida y destino del individuo y éste lo sabía; por lo tanto, dicho individuo debía ofrecer diversas ofrendas a estas deidades como un fin para mejorar su destino.

*“Para aquellos dichosos, aquellos favorecidos con la gracia y piedad de los dioses, la fortuna les sonreía y les iba bien en la vida. Para otros, los desdichados, no remediar la falta cometida por ellos o sus ancestros era signo de estigma social y significaba una vida al margen social llena de penurias .Por lo tanto, para las*

---

<sup>41</sup>Únicamente hombres libres, exceptuando extranjeros, mujeres y esclavos.

*culturas antiguas la dicha con la que vivían sus miembros era considerado como un regalo.*” Freeman, Morgan - *The Story of God* (2016)<sup>42</sup>

Dichos individuos dotados con la gracia de los dioses eran conocidos héroes, protagonistas de muchos mitos. Como ya lo hemos mencionado en el capítulo anterior, las hazañas de los héroes y los dioses son narradas en los mitos teogónicos y, en el caso de la antigua Grecia, gran parte de ellos se hallan dentro del trabajo de Hesíodo, la teogonía.

La Teogonía, literalmente “Origen de los dioses” (Dastin, 2005) contiene una de las más antiguas versiones del origen del cosmos y el linaje de los dioses de la Antigua Grecia.

Al igual que la Teogonía, muchas obras fueron escritas y registradas por diversos autores dentro de sus culturas correspondientes. El *Popol Vuh*, el *Talmud*, el *Corán*, el *Libro de los Muertos*, los *Vedas* –todos ejemplos de “libros sagrados”–; presentan una especie de Teogonía, puesto que nos hablan del origen de los dioses, los héroes; su camino y principales hazañas.<sup>43</sup> El mitólogo, Joseph Campbell (1904 - 1987)<sup>44</sup> dedicó gran parte de su vida al análisis, comparación y estudio de la mitología a nivel global. Para este capítulo, gran parte de sus obras serán citadas puesto que a partir de su lectura encontramos diversas posturas y taxonomías apropiadas para el presente trabajo.

#### **2.4. Introducción al trabajo de Joseph Campbell con respeto a la Mitología, los Relatos Míticos y el Monomito.**

El término <<monomito>> (Campbell, 1959:121) nos indica a que diversas mitos teogónicos de diversas mitologías de diferentes culturas guardan un patrón en común, este patrón se puede entender cómo el “*viaje del héroe*”. Mismo que consiste en una serie de eventos y situaciones que el protagonista, el héroe, debe transitar para cumplir con su encomienda. Todos estos eventos y situaciones forman parte crucial de su camino debido que, dentro del desarrollo de este viaje se ven involucrados diversos elementos del mito cosmogónico y escatológico de la cultura en cuestión. Es dentro del <<monomito>> de Campbell donde encontramos elementos clave para entender *¿qué es ser un héroe?*, puesto que en él se ven inmersos diversos referentes y características culturales que conforman su arquetipo per sé,

---

<sup>42</sup>Freeman, Morgan (Productor)(2016) *The Story of God with Morgan Freeman*, [Cap. 6, serie de televisión] Santa Clarita, California, EUA, National Geographic Channel.

<sup>43</sup> No hay que olvidar que también estos textos poseen la cosmogonía, la escatología y las normas a seguir de cada cultura en específico. Son libros que presentan un pilar fundamental para cualquiera de sus sociedades.

<sup>44</sup> Consultado en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Joseph\\_Campbell](https://es.wikipedia.org/wiki/Joseph_Campbell) el en diciembre del 2017

el ideal. A diferencia del mito teogónico, el héroe dentro del monomito es capaz de reestructurar en su totalidad el orden social existente remplazándolo por uno nuevo, iniciando así un nuevo ciclo en la cultura y tiempo donde este se desarrolla.<sup>45</sup>

Campbell fue fuerte creyente en la unidad que presenta la conciencia humana y su expresión poética a través de la mitología. Es a través del concepto de *monomito* donde Campbell expresa una idea la cual indica que *la raza humana podría ser vista como un grupo homogéneo recitando una historia única de gran importancia espiritual; misma que evoca constantemente al cambio y renovación.* (1991:72) Es en el prefacio de *El héroe de las mil caras* (1959:3) donde indica que su meta “*es demostrar las similitudes entre las religiones orientales y occidentales*” a manera de unificar y entender los postulados de Jung sobre el inconsciente colectivo y su noción espiritual de renovación periódica con el transcurso del tiempo<sup>46</sup>. Es esa espiritualidad y esperanza al cambio un claro ejemplo de la noción que tiene el ser humano con respecto a su evolución y la relación que tiene ésta misma con el entendimiento de su entorno. En varios de sus trabajos y conferencias, Joseph Campbell (1969) menciona cuatro puntos importantes referentes a la función de la mitología en relación con la sociedad humana. Estos son:

- *La función metafísica:* Esta consiste en despertar un sentido de asombro ante el misterio del ser.<sup>47</sup>
- *La función cosmológica:* Aquella que nos presenta una forma de entender aquello que la sociedad conoce como *universo*<sup>48</sup>
- *La función sociológica:* Su función es validar y apoyar el orden social existente:
- *La función psicológica:* La cual plantea una guía para el individuo a través de las etapas de la vida.

Mediante el transcurso de su vida el individuo suele encontrar muchos desafíos para el cumplimiento de la metas; es el relato mítico aquel que puede servir como una guía para la que el individuo logre la obtención de estas metas, el mito proporciona un “iluminismo”

---

<sup>45</sup> Recordemos que en el mito teogónico el héroe sólo cumple con su misión sin lograr un cambio tan radical como en el caso anterior mencionado.

<sup>46</sup> Biografía de Campbell y Joseph Campbell: "*Persigue tu felicidad*" página web de la Joseph Campbell Foundation. Disponible en <https://www.jcf.org> Consultada en octubre del 2017

<sup>47</sup> Una característica totalmente ontológica por cierto, esta ha sido mencionada en los capítulos anteriores.

<sup>48</sup> El mito también funciona como una proto-ciencia, proporcionando al mundo observable (físico) un acuerdo con los significados metafísicos y psicológicos prestados por las otras funciones de la mitología.

puesto que es mediante sus personajes y ritos que el relato mítico presenta diversos modelos de acción y pensamiento para cumplir con dichos objetivos. Diversas culturas (inclusive en la actualidad) establecen ritos. Ritos que al ser cumplidos los individuos involucrados pueden ser referidos como aquello que el rito establezca; como por ejemplo una boda, la cual marca el inicio y reconocimiento de una vida en pareja del esposo y la esposa. Continuando con los postulados de Campbell explorados en sus obras: *Las máscaras de Dios* (1991), y el *Atlas Histórico de Mitología Mundial*.<sup>49</sup> En varias etapas del desarrollo cultural e histórico de la humanidad hallamos diferentes sistemas mitológicos. Estos sistemas son importantes a desarrollar para entender de donde surge la figura del héroe, el concepto de monomito y su importancia.

Estos son:

- El camino de los poderes animales: sociedades de caza y recolección

En esta etapa la mitología era animista. La naturaleza (hechos y fenómenos) era vista como resultado de o presencia divina y era percibida como un espíritu.

- El camino de la tierra sembrada: las primeras sociedades agrícolas

En esta etapa la práctica de la agricultura se ha sido establecida como una nueva forma de entender la relación de la humanidad con el entorno. La tierra era vista como *Madre* y proveedora, diversos mitos se centraron en torno a "sus poderes vivificantes" establecidos dentro del ciclo de siembra y recolección divididas en cuatro estaciones guiadas por las fases de la luna.

- El camino de las luces celestiales: las primeras grandes civilizaciones

En esta etapa, las sociedades agrícolas se convirtieron en las grandes civilizaciones con religiones politeístas. Es aquí donde se consolida la figura del *héroe cómo hombre* como personaje principal de los mitos; puesto que estos relatos legitiman el orden social establecido.

---

<sup>49</sup> Disponible en Joseph Campbell Foundation website <https://www.jcf.org>. Consultado en diciembre del 2017

- El camino del hombre: mitología medieval, amor romántico y el nacimiento del espíritu moderno:

Campbell reconoció que el romanticismo poético de los relatos llevados a través de la Europa medieval por los trovadores ambulantes contenía una mitología completa en sí misma (1988). Ejemplos de esta premisa son “*El cantar del mio Cid*” “*Beowolf*” y “*Tristán e Isolda*”.

El papel de la iglesia y el cristianismo es importante como legitimador de diversas acciones e instituciones en esa época; puesto que, lo que esencialmente comenzó a partir de un tema mitológico: la vida y obra de Jesucristo; fue convertido en una realidad social gracias a que estableció una nueva religión para esa época. Este orden se mantuvo hasta un cambio de paradigma siglos después, cuando el mundo moderno comenzó con la introducción e implantación de nuevos sistemas de pensamiento impulsados principalmente por artistas, filósofos y científicos: Siglo XVI. Campbell vio temas mitológicos –mitemas– en las obras de algunos de sus artistas favoritos como Thomas Mann, Pablo Picasso y James Joyce, mismos que en épocas pasadas solían servir a un propósito característico de diversas mitologías. En consecuencia, Campbell concluyó que las religiones del mundo eran “*diversas máscaras*” culturalmente influenciadas de las “*mismas verdades fundamentales*” y trascendentes en diversas épocas. En concreto, todas las religiones desean llevar al individuo a una toma de conciencia elevada, muy por encima de la clásica concepción dualista de la realidad: <<los pares opuestos>> como *ser y no-ser, o bien y mal*.

De hecho, Campbell mismo cita un versículo del Rig-Veda en el prefacio de su libro *El héroe de las mil caras* (1959:2):

*"La verdad es una y los sabios hablan de ella por muchos nombres".*<sup>50</sup>

## **2.5. El Camino del Héroe: El Llamado.**

Desde su noción antigua, la importancia del héroe recae en que este es la representación arquetípica de todo aquello que la sociedad y cultura considere como lo <<positivo>>.

Sus acciones servirán como ejemplo para el desarrollo de los individuos cuyo fin es lograr que la comunidad nutra su noción de avance y realización durante el transcurso de la

---

<sup>50</sup> El psicoanalista May Rollo desarrolla esta premisa en su libro “*La Necesidad del Mito*” (1991). Lo abordaremos más adelante.

historia. El camino del héroe comienza con un detonante: <<el llamado>>; un evento significativo que suele impulsar (u obligar) al personaje a llevar a cabo una aventura que esencialmente parece imposible o compleja de realizar. Una vez que este personaje responda al llamado, éste ya no será el mismo tanto para él como para sus iguales.

El llamado a la aventura mítica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación. Estos suelen ejemplificarse con la separación, iniciación o retorno del individuo hacia un estadio. Esta fórmula es la <<unidad nuclear>> del monomito. (Campbell, 1959:193) Dentro de su libro *El Héroe de las Mil Caras* (1959) Campbell desarrolla paso a paso las diferentes etapas de este camino basándose en diversos relatos tanto de oriente como occidente. En su camino este personaje se enfrentará ante fuerzas sobrenaturales tratando, a toda costa, de perseverar hasta lograr una victoria definitiva. Al concluir su trayecto el héroe regresa a casa con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos. A continuación describiremos brevemente todos los puntos que Campbell desarrolló con respecto a este camino

## **2.6. El Ombligo del Mundo: Concepciones Antiguas y Modernas.**

El universo que existente dentro de una mitología es vasto, dentro de éste se sitúan (poniendo ejemplos): el inframundo, el hogar los dioses y el mundo terrenal; dentro de este último encontramos el <<Ombligo del Mundo>>. Es en este lugar donde se llevarán a cabo las diversas hazañas dentro del *camino del héroe* y por la naturaleza misma de éste, el ombligo del mundo suele estar plagado de elementos simbólicos. Campbell indica que, como cada una de las fases de la existencia humana, el entorno desarrollado dentro de la narración toma vida por medio de artefactos y situaciones encontrados en el mundo real en contraste con diversos referentes simbólicos. La mitificación de estos elementos le da a la sociedad otra forma de percepción con respecto al objeto-entorno en cuestión, una concepción mística que suele volverse espiritual por medio del ritual y la instauración de un “paradigma”. (1959:43) Por muchos años se creía que las colinas y los bosques tenían protectores sobrenaturales y están asociados con relatos populares muy bien conocidos por la comunidad local. Si en estos lugares ocurrió algún episodio de suma importancia dentro el *camino del héroe*, entonces en dicho lugar se constituye un santuario y será referenciado en todas sus epopeyas o relatos que hablen de dicho héroe en cuestión.



El tamaño de este “ombligo” será determinado por la narración: las situaciones y adversidades que el héroe debe de enfrentar dentro del universo mítico.

Como ejemplos de este concepto, puedo mencionar diversos lugares dentro del *Desierto de Canaán* mencionados dentro del *Talmud Judío*, hoy el estado de Israel. Otro ejemplo podrían ser diversas costas y ciudades encontradas alrededor del Mar Mediterráneo en el mundo antiguo. Incluso; si hablamos de la mitología moderna –la Mitología del Siglo XXI– podremos hablar de diversas metrópolis contemporáneas, como la *ciudad Nueva York*, ciudad muy recurrida en las historias de superhéroes y películas de acción.

En los mitos contemporáneos, el ombligo del mundo está inspirado en la imagen eidética de las grandes metrópolis como: *Ciudad Gótica*, *Metrópolis*, *Ciudad Costera*, *Ciudad Star*; ciudades que son sólo ejemplos de principales orbes donde se llevan a cabo las hazañas de héroes actuales pertenecientes a la editorial estadounidense *DC Comics*<sup>51</sup>; cabe mencionar que todas las ciudades anterior mencionadas son ficticias y que la gran mayoría están ubicadas dentro de los *Estados Unidos de América*, que en la actualidad, este país es considerado como una de las potencias líder a nivel global. Su papel como figura líder en el orden mundial actual hace entendible porqué todos los mitos contemporáneos se desarrollan dentro de su territorio.<sup>52</sup>

## **2.7. Elementos encontrados durante la Primera etapa del Camino del Héroe.**

Continuando con la presentación del concepto que refiere <<el llamado>>, Campbell indica que el héroe, nuestro personaje principal, cuenta con cualidades innatas que representarán la base del “poder” que irá adquiriendo dentro de su travesía (1959:43). Son estas cualidades aquellas que determinan que dicho individuo sea <<el elegido>> para “*el llamado*”. También, es en esta etapa donde se presentan algunos de los elementos simbólicos que el héroe aprecia por sobre todas las cosas. Ejemplos: su familia, amigos, pareja o en su defecto elementos del entorno, edificios, lugares, objetos o características que determinen donde está ubicado el *ombligo del mundo*.

---

<sup>51</sup>Héroes como Batman, Superman, Catwoman, Black Canary, Green Arrow, Green Arrow, Harley Quinn son algunos de los principales héroes cuyas hazañas se desarrollan en dichos orbes urbanos.

<sup>52</sup>Esta admiración/fama hace que el pensamiento mitopoético se desarrolle debido a toda la simbolización que con el tiempo este país se ha ido ganando a nivel mundial. También, como líder mundial cuenta con la facilidad de comunicar y esparcir su ideología al resto de la aldea global. Este punto lo discutiremos más adelante.

*El llamado* puede surgir de varias formas, la más común presentada suele ocurrir a manera de un accidente, una simple casualidad o consecuencia-penitencia de algún acto que el héroe, o sus allegados, han cometido. El llamado suele estar acompañado de diversos elementos. Los más importantes son:

- *El Heraldo:* Este elemento es el mensajero de la aventura, puede ser representado como un ser oscuro, un individuo o un hecho o fenómeno. Este personaje suele corresponder a la *imagen arquetípica* que refiere a la sensación que ocasiona recibir una noticia inesperada. (Rollo, 1991:76).
- *La Decisión:* A pesar de que lo mencionamos en este trabajo, este elemento puede algunas veces no figurar dentro del relato. Esto es debido a que una vez que el heraldo se presenta, el camino puede comenzar automáticamente. De no presentarse dicha circunstancia entonces <<la decisión>> entra en escena. Esta suele demandarle al héroe un alejamiento total del entorno que conoce y se adentre en un mundo totalmente diferente y desconocido. Este elemento en específico suele ejemplificar el estadio de ansiedad que el sujeto suele presentar al no saber corresponder ante una situación tan repentina e importante. (Ibíd.,:78)

En este punto suelen ocurrir dos alternativas; por un lado el héroe puede obedecer su propia voluntad para llevar al cabo la aventura o bien, negarse.

Lo esencial de entender aquí es que una vez iniciado el llamado, ya no hay vuelta atrás. Al ser el héroe un arquetípico de los individuos de la época donde el mito es vigente, este no queda eximido de tomar una decisión plenamente humana y negarse a la aventura; acentuado la proyección que puede generar el sujeto para que este se identifique con el personaje. En estos casos, totalmente plagados de los intereses personales, algunas de las calamidades que el heraldo pronuncio mediante su llegada son cumplidas, a manera de provocar en el héroe a una presión que lo obligue a decidir cuándo dará inicio a su aventura.<sup>53</sup>(Ibíd.,:82) Por otra parte, la <<negación al llamado>> ocasiona que el héroe sea “mal visto” por sus semejantes; estos pueden mostrar (o no) cierta inconformidad a esta negativa. Esta última punto puede presentarse o no dependiendo del relato.

---

<sup>53</sup> Cabe aclarar aquí que si el héroe no es un héroe si se niega totalmente a su aventura. En otras palabras no puede llamarse héroe si no hay aventura, por lo tanto, en la etapa correspondiente a la *negación al llamado* hay que tener en cuenta que este personaje al final de cuentas comenzará una aventura, lo único que hay que considerar es el ¿Cuándo? Este decidirá llevarla a cabo.

- La Encrucijada:

Esta parte del camino suele presentarse si el héroe da una negativa al llamado. La encrucijada –moral– suele entenderse como un enfrentamiento interno entre aquello que debe hacer y lo que quiere realmente hacer en ese momento y las circunstancias que conlleva el inicio de su aventura. Al igual que la complejidad propia del pensamiento, definir realmente que detona al héroe a iniciar su aventura es un misterio. Si nos apegamos al relato, esto es meramente subjetivo y está ligado a la narración. Por otra parte aquí el mito muestra otra característica importante para el receptor: si este no ve reflejado en la situación que el mito plantea, este perderá interés. Si se presenta lo contrario, el receptor deseará saber que pasará ahora, el relato lo ha atrapado totalmente. Por último, en el momento en el que el héroe acepta su destino surge “*el despertar del yo*”. (Jung, 1997)

- El Compañero:

Algunos relatos nos presentan a otro personaje durante *el llamado*. Este puede ser tanto un ser sobrenatural o fantástico, o bien alguien, normal. *El compañero* puede ser su guía, mentor o su ayudante; este a su vez adquirirá un papel secundario dentro de la historia. Este personaje puede hacer su aparición a manera de un accidente o un encuentro no planeado, puede ser voluntario o impuesto; puede ser un personaje nuevo o en su defecto alguien ya presentado en el inicio de la historia. La importancia del *compañero* recae en naturaleza social del ser humano, puesto que este brinda un apoyo social-moral el cual sirve como un último empuje para el inicio de la aventura. Como en todas las relaciones sociales el *compañero* puede ser un guía, un maestro, un personaje que brinda una reflexión a las acciones del héroe; puede haber más de uno, puede ser un grupo pero aún así, es uno aquel que adquiere mayor relevancia. Hasta este punto dentro del *Camino del Héroe*, Campbell nombra a este perdido, “*El Cruce del Primer Umbral*”. Un umbral el cual ya no tiene retorno, la vida del héroe ha cambiado completamente. (1958:57)

## **2.8. Elementos encontrados durante la segunda etapa del Camino del Héroe.**

La iniciación del héroe es un proceso donde este personaje comienza la segunda parte de su camino. Una vez aceptado el viaje el héroe debe de comenzar un proceso que la teoría psicoanalítica denomina como << *la formación del Yo*>>. (Rollo, 1991:76). May Rollo indica

que dentro de esta etapa existen una serie de procesos donde el héroe (o sujeto) poco a poco se va convirtiendo en un individuo pleno. Puesto que es a partir de la iniciación donde se le es asignado un rol dentro de la comunidad mientras se le prepara para ejercer su función. Esto sólo se puede lograr gracias al proceso de maduración.

- *En el “Ventre de la Ballena”*

Durante esta etapa del camino del héroe, nuestro personaje principal del relato, se encuentra totalmente vulnerable. Él es “devorado” por las dudas e inseguridades que conllevarán el cumplimiento de su destino. En este punto es necesario que el héroe logre sublimar su inseguridad y comience un proceso de entrenamiento. Gracias a éste el héroe desarrollará sus habilidades las cuales serán necesarias para cumplir dicha tarea.

Campbell llamó a esta etapa en el *Ventre de la Ballena* gracias a la historia bíblica de Jonás (1:17). Personaje bíblico que es engullido por “un pez monstruoso de gran tamaño” por negarse a cumplir un mandato de Dios. Jonás pasará 3 días y 3 noches dentro del vientre de la bestia hasta aceptar su destino y decidirse voluntariamente a cumplir su tarea. Es después de esta aceptación que el “gran pez” regurgita a Jonás cerca de la playa. Una vez fuera, Jonás aprende la lección impuesta por Dios mismo y se empeña a toda costa por cumplir su encomienda. El trabajo de Carl Jung sobre el significado psicoanalítico detrás de los mitos (2012) nos explica la importancia de este pasaje, y por lo tanto, de su metáfora. La idea arquetípica de ser devorado y (sobre)vivir en “*el vientre de la bestia*” para después ser expulsado en el momento y lugar indicado para así “cumplir con la tarea”, nos indica la idea de un “nuevo nacimiento”. Este *nuevo nacimiento* –o segundo nacimiento– representa la transformación del individuo (el elegido) al “*el héroe*”, después de haber cumplido el rito de iniciación (o entrenamiento) y estar listo para cumplir su destino. La metáfora alude a la idea de que el personaje sufre una transformación muy parecida a la metamorfosis de las mariposas. La sede no tiene una apariencia especial debido a que puede ser cualquier lugar, este opera mucho tanto en el mundo simbólico como en el mundo de la imaginación. (Dör, 1995)

## 2.9. Elementos encontrados durante la Tercera Etapa del Camino del Héroe.

Una vez ocurrida la metamorfosis dentro del “Ventre de la Ballena”, el héroe reingresa al mundo exterior acompañado de su mentor y/o compañeros. La verdadera aventura da inicio a partir de este momento, el héroe recorre el ombligo del mundo con el fin de obtener más información, pruebas, pistas, desafíos, etcétera; con el fin de cumplir el propósito de su viaje. A continuación mencionaré algunos elementos de suma importancia puesto que estos mismos marcan significativamente el relato.

- *El Mundo Exterior:*

Este concepto se refiere a todo lo encontrado más allá del punto donde se encuentra el hogar del héroe y su lugar de entrenamiento (el vientre de la ballena). El mundo exterior corresponde también al *ombligo del mundo*, y por ende al universo.

- *Las Pruebas:*

Estas son una serie de eventos que el héroe vivirá durante su paso por el mundo exterior. En ellos pondrá a prueba sus habilidades desarrolladas durante su estancia en el “vientre de la ballena”. Es en esta parte del relato donde el receptor encuentra la narración “algo excitante” puesto que es aquí donde el héroe comienza a forjarse como tal.

- *Los Aliados:*

Además de los compañeros, estos personajes ayudarán al héroe dentro de su camino pero, a diferencia del compañero, éstos no estarán con él durante todas sus aventuras. Y su relación con el héroe puede cambiar dependiendo de la historia.

- *Los Adversarios:*

Al contrario de los aliados, los adversarios obstaculizarán el camino del héroe. La aparición y desglose de diversos adversarios a lo largo de la narración dependen mucho de la estructura de la misma; debido a que, los enemigos se pueden presentar con características muy débiles, y por lo tanto, no presentan como tal una amenaza para el héroe. Aun así, dentro del relato existen otros adversarios que cuentan con el poder y habilidades suficientes para acabar con la vida del héroe mismo.

La importancia que tienen estos personajes dentro de la historia se debe a que dentro de ellos están presentes el arquetipo de lo negativo, la sombra, lo mal visto de una cultura y sociedad donde el mito es creado. Las características, la personalidad, conducta o forma bajo las cuales estos operan, están plagadas de estas referencias. (Jung, 2012:302)

Los adversarios (o enemigos) pueden llegar a ser la antítesis del héroe como tal, su némesis y su sombra; dentro de ellos siempre habrá uno que resalte sobre encima de los demás. El igual que el compañero(s), los enemigos (o némesis) también puede ser algún personaje que ya haya sido presentado anteriormente dentro de la historia y al igual que el mentor, compañero o guía, en cierto punto adquiere relevancia. Este a su vez puede ser un compañero o aliado que por ciertas características o situaciones decide oponerse al héroe con el fin de dañarlo o destruirlo dependiendo de sus motivaciones y/o voluntad.

- *El reconocimiento del Héroe:*

Una parte dentro del camino del héroe es aquella que corresponde a las constantes recaídas y refuerzos que este personaje padecerá durante el transcurso de su aventura.

Estos elementos son características de suma relevancia debido a que a partir de ellas el receptor se irá identificando (y posiblemente proyectado) con el héroe.

Este mismo dará, por medio de metáforas, pistas clave para afrontar el problema en suma de aportar bases para que el receptor logre salir de éste mismo basándose en las hazañas realizadas por el héroe. Dentro del mito, el héroe encuentra su motivación en el resultado positivo obtenido después del cumplimiento alguna prueba o tras la derrota de algún adversario. Estos resultados se pueden manifestar desde la ovación a este mismo, sus hazañas y enseñanzas; así como el aumento de sus compañeros, seguidores y aliados. En el caso de estos últimos, los aliados suelen cumplir las promesas realizadas al héroe antes de la culminación de alguna hazaña como muestra de la admiración que sienten hacia él.

- *“El encuentro con la Diosa”*

Campbell denomina *“El encuentro con la Diosa”* (1959:120) a un punto dentro del relato donde el héroe encuentra a un personaje del sexo opuesto con el cual se produce –o pretende producir– una relación de carácter emocional. Al igual que otros, este personaje posee cierta importancia dentro de la narración del relato; puesto que este personaje formará parte de las motivaciones del héroe para cumplir con su meta final.

En palabras de Jung (1992:55), el encuentro con la diosa se debe de llevar a cabo debido a que está representa el opuesto del héroe, su *imagen anímica*<sup>54</sup>. La supuesta diosa se presenta como una promesa que será cumplida una vez culminada la tarea. El héroe la desea, encuentra hacia ella una atracción irresistible; ella por su parte ansia corresponderle al héroe pero su unión sólo de dará al finalizar su camino. Si el héroe representa un impulso, un elemento activo: la vigorosidad, la voluntad, la valentía, el honor. Su opuesto, su pareja es la paz, la cordialidad, el sentimiento. (Hyde, 1992:67).

En este punto, la proyección del receptor del mito con respecto al héroe aumenta, el héroe no sólo encuentra un éxito personal y social, sino que también parece haber encontrado una pareja.<sup>55</sup>

## **2.10. Rumbo al Final del Camino: El Héroe y su Némesis.**

Dentro de una narración, al ser un personaje el héroe posee un límite infinito de hazañas y aventuras durante sus <<sagas>>, mismas que quedan a disposición del autor.

La inspiración y creación de estas mismas están basadas en hechos sustraídos del mundo real, generados a través de los planos imaginarios y simbólicos del creador (Dör, 1995) cuya pretensión, aparte de generar un mensaje social, es plasmar dicho mensaje a futuro dentro del inconsciente colectivo de la sociedad donde este se desarrolle. (Jung, 2009)

El final del *Camino del Héroe* se ve marcado con una confrontación sin precedente alguno: una confrontación final con su mayor adversario. Esta involucra el uso de todas las habilidades, enseñanzas y alianzas que el héroe ha conseguido consolidar a lo largo de todo su trayecto. El mediante esta confrontación que objetivo del héroe está a punto de cumplirse, su mayor enemigo –némesis– representa todo aquello que el emisario de la aventura pronuncio desde un principio. El <<némesis>> representa todo lo negativo que amenaza al *ombligo del mundo*. El héroe, como su principal opositor, debe de detenerlo (o destruirlo) pues ese es su destino, no puede fallar. En este caso, tanto el *héroe* como su *némesis* forman parte de un todo. Si el héroe representa los aspectos positivos de una sociedad/cultura, el némesis será todo aquello negativo. La efectuación de este conflicto es necesaria, aquí se expone en su totalidad el pensamiento, discurso y aspiración de una

---

<sup>54</sup> Profundizaremos más sobre este término en el capítulo III de ésta investigación.

<sup>55</sup> Me es preciso mencionar los puntos anteriores debido a que dichos puntos son referentes generales de una vida exitosa ya sea en mayor o menor escala atreves del tiempo pero, si marcan cierta relevancia en la actualidad (siglo XXI). Aparte de que la premisa suena un poco romántica.

sociedad (Gordon, 1992:107) a la par de su *sombra*<sup>56</sup> (Jung, 2009:78). En términos de C. Jung (Hyde, 1991:93) el héroe –lo positivo, la luz– se enfrenta en un duelo definitivo con su némesis –la sombra, la obscuridad– representando de esta manera el eterno duelo en el ser humano con respecto a la razón (lo positivo) contra las acciones que atentan en contra del orden establecido (los instintos e impulsos inconscientes) (Freud, 1972:87). La sociedad, al querer evitar estos puntos negativos dentro de las acciones de sus miembros, dota a los enemigos de estas características que desea erradicar. Ahora, si bien se dice que este duelo es eterno, esto es debido a que el ser humano está en constante cambio. (Coon, 2005:34) No siempre encontrará las mismas problemáticas, no siempre se verá a merced de las mismas sombras; por lo tanto, no siempre acudirá a los mismos mitos por los mismos duelos. (Eliade, 1994:89) Tanto la versatilidad, como la infinidad de los relatos míticos radican en esta premisa. La cantidad de enemigos de un héroe corresponde a la cantidad de problemas que dicho arquetipo representa. El héroe es un ejemplo del individuo deseado dentro de una sociedad, una especie de <<*tipo ideal*>> de carácter histórico si usamos la definición establecida por el sociólogo de Max Webber<sup>57</sup> en el siglo XIX (Giner, 1998:221).

### **2.11. Elementos encontrados durante la Cuarta Etapa del Camino del Héroe: El Asenso y el Ritual.**

El final del camino del héroe se ve marcado con la derrota del némesis en el clímax de la historia. El héroe se ha valido de todo aquello desarrollado durante su paso por el mundo real y ha complacido a los “seres divinos”; ha cumplido su destino. El desenlace de la aventura del héroe –por lo general– se ve marcado por un sacrificio. Este sacrificio se ve reflejado en la renuncia del héroe hacia algo o también se puede representar con una calamidad de carácter personal: como lo es la muerte propia, o la muerte de un personaje cercano al héroe; ambos elementos frecuentemente usados en este tipo de relatos.

---

<sup>56</sup>Para poder entender la relación con el aparato cognitivo recomiendo volver al subcapítulo 3.12 en el capítulo III de esta investigación titulado “*El Yo y La Sombra*”

<sup>57</sup> Un tipo ideal está formado por la acentuación unidimensional de uno o más puntos de vista y por la cantidad de síntesis de fenómenos concretos difusos (...) los cuales se colocan según estos puntos de vista enfatizados de manera unilateral en una construcción analítica unificada (...) dicha construcción mental (...) puramente conceptual, no puede ser encontrada empíricamente en la realidad. (Giner, 1998:221).



También, la muerte puede representar un acto simbólico puesto que a partir de este momento, las cosas para el héroe ya no serán las mismas tal cual lo eran antes de comenzar cruzar el primer umbral. El desenlace de la aventura del héroe es considerado como un momento simbólico para la cultura a la que pertenezca el relato mítico. Este –visto desde una perspectiva crítica de Campbell– es parte de la moraleja de la historia debido a que, para poder vencer todo lo que el némesis representa, no basta con enfrentar el problema y superarlo, sino que también, indica renunciar a un algo: un sentimiento, pensamiento, intuición, acción que lo detona. (Jung, 2012:332) El héroe, una vez terminada su misión y efectuado el sacrificio, brinda una enseñanza a los habitantes dentro *ombligo del mundo*. Esta enseñanza es el resultado de toda su aventura y lo presenta como una forma de enfrentar dicho mal. Esta enseñanza puede ser usada por los dichos habitantes en un futuro, cuando dicho mal retorne. (Campbell, 1959:122) Los habitantes del ombligo del mundo, al verse librados aquello negativo representado por el némesis, toman dicha enseñanza a manera de honrar al héroe. Esta enseñanza simbólica se verá reproducida generación tras generación mientras el mito permanezca vigente; nace el ritual. (Eliade, 1994:134).

A esta parte del camino lleva el nombre de “*Asenso*”, debido a que aquí el héroe, ya sea que haya muerto en batalla o en su defecto, se haya retirado del mundo físico, el mundo mortal<sup>58</sup>; los habitantes del mundo real y su descendencia rinden homenaje al héroe mediante la efectuación del ritual en los días simbólicos marcados dentro de su calendario.

A su vez, reproducen y representan algunos de los puntos más importantes del camino y las hazañas del héroe en todos los diferentes tipos de arte y técnicas que conocen; a la par de visitar aquellos lugares dentro del ombligo del mundo donde el héroe llevo a cabo sus hazañas. Son éstas característica el resultado de la influencia del mito teogónico dentro de una sociedad; y a pesar de que el héroe realmente haya existido o no; las huellas de sus hazañas hallan vigentes. (Campbell, 1959:134) Estas huellas, este legado es considerado algo enteramente sagrado y todo aquello que atente contra del código-norma social que respalda la figura arquetípica del héroe será considerado como una falta a la sociedad misma, algo profano. (Durkheim, 1993:78).

---

<sup>58</sup> Considerando los planos de existencia encontrados en la mitología son diversos, el mundo físico, el mundo mortal es aquel donde viven los humanos; mientras que en otros planos hayan su existencia los seres divinos como los dioses o criaturas fantásticas, entes metafísicos, etc.

## 2.12. El Retiro del Héroe y su Relación con el “Cosmos” por Josep Campbell.

La relación que guarda el héroe con respecto al cosmos (el universo) se ve inmersa en su legado: el ritual; mismo que al ser instaurado en la sociedad puede indicar el inicio de un *nuevo comienzo*. Retomando el contenido del primer capítulo de este trabajo, el sentido de renovación periódica que percibe la humanidad en el entorno dará pauta para el inicio de un nuevo ciclo con el pasar del tiempo. La relación que tiene el héroe con la noción de cosmos que tiene una sociedad radica en que sus hazañas pueden llegar a fundar una *nueva cosmogonía*. (Eliade, 1994) Esta *nueva cosmogonía* surge gracias a un acto al que Campbell (1959: 135) nombra cómo “*El Retiro del Héroe*”: Al cumplir su misión, el siguiente paso dentro del camino del héroe se encuentra difuso. Una vez cumplida la misión y el sacrificio es efectuado, el héroe debe de encontrar otro propósito, otro inicio. Aquí, el héroe puede decidir en permanecer dentro del ombligo del mundo donde tratará de encontrar otro camino, otro némesis; o en su defecto, desaparecer de la vida pública y trascender a otro plano con la promesa de un <<retorno>> en caso de que el mal regrese.

Tanto el héroe mismo como sus hazañas pueden generar adeptos. Individuos que desean aprender de sus hazañas con el fin de encontrar una oportunidad para cambiar sus vidas y convertirse en héroes también. Esta es otra manera de rendir culto a este personaje dentro del relato, puesto que su conclusión extiende una invitación al oyente a que también se una a esta campaña (rito o culto) para honrar su legado, los actos del héroe ausente. Sólo aquellos “individuos preparados” podrán combatir “*el mal*” cuando este regrese, dando pauta a un nuevo ciclo que puede propiciar al alzamiento de un *nuevo héroe* –si este es el caso– el cual, al igual que sus predecesores, enfrentará a un némesis el cual amenace el universo conocido. Sólo su derrota marcará el inicio de un nuevo comienzo dando inicio a un nuevo ciclo que seguirá su curso ad infinitum. (Rollo, 1991: 210)

# **CAPÍTULO III: EL RELATO MÍTICO, EL SÍMBOLO Y SU RELACIÓN CON EL PENSAMIENTO Y LA COGNICIÓN EN EL SER HUMANO.**

*“Conocer y no entender el origen de las cosas es una característica totalmente errada en la cultura occidental”*

Mircea Eliade – Mito y Realidad

## **3.1. La Explicación Mítica y la Psique Humana.**

Desde el siglo XVIII hasta finales del siglo XIX las investigaciones cuyo objetivo es averiguar el origen de “todo” se han multiplicado; y desde, el siglo XX se consolida la “era del racionalismo”; una era donde gran parte de los objetivos planteados por la *Ilustración* se han logrado. El ser humano ha conseguido más riqueza cultural y ha desarrollado más avances tecnológicos que en épocas pasadas. Es un hecho, logramos combatir gran parte de ignorancia y la ciencia evoluciona *ad infinitum* pero ¿Qué ha sucedido a la par de esto?

En la actualidad estamos sumamente confundidos. Carecemos de ideales morales, le tenemos un miedo horrible al futuro y dudamos sobre qué hacer para cambiar las cosas. En resumen, actualmente vivimos en una era donde el ser humano está mejor informado que en otras eras anteriores en la historia universal. (Rollo, 1991:68) En los tiempos de las civilizaciones antiguas, para explicar fenómenos naturales tales como las tormentas, los terremotos y eclipses, etcétera; se generaban relatos que aludían a la influencia y temperamento de seres sobrenaturales –ejemplo: dioses– como los responsables de dichos fenómenos en cuestión. Antiguamente, el ser humano creía que los estados de ánimo de estos seres divinos influían directamente en el entorno natural, dando como resultado estos los fenómenos ya mencionados. Gracias al actual paradigma y descubrimientos científicos, actualmente se sabe que el origen de dichos fenómenos es otro, desprestigiando así el antiguo paradigma, mismo que tiene fuertes bases en el *pensamiento mitopoético*. (Jung, 1997, 35) Este pensamiento parte de la interpretación cognitiva de los fenómenos y hechos naturales, mismos que aluden a que un ser sobrenatural (un dios) que ha puesto la montaña

ahí por alguna razón, mandaba la lluvia por alguna razón y manifestaba un eclipse por alguna razón, brindando así una explicación plausible aunque antropocentrista.<sup>59</sup>

Las primeras sociedades partían de estos supuestos para explicar y transmitir sus interpretaciones, las primeras formas de conocimiento, hacia sus miembros y allegados. De esta manera se brindaba una explicación que calmara la angustia que significa formularse preguntas que no tenían una respuesta aparente. (Coon, 2005, 126) La explicación mítica ayuda a al sistema cognitivo del sujeto a incorporar toda la información de utilidad. Información que le brinda al individuo pautas para conocer aquello que hay que conocer con respecto a la cultura, la sociedad y su entorno. *Siempre necesitaremos algo, un sistema o elemento en que creer; por lo tanto, siempre buscamos alguna fuente que nos brinde explicación a aquello que nos consterna.* (Eliade, 1994:127).

### **3.2. Evolución y Aprendizaje: Introducción al Concepto de Equilibrio Psíquico de Jean Piaget.**

El entendimiento del entorno que nos rodea está completamente a merced del trabajo en conjunto de nuestros cinco sentidos. Para poder desarrollarnos de manera exitosa, el ser humano depende totalmente del uso de: la visión, el gusto, el olfato, el tacto y la audición.<sup>60</sup> Es gracias a la información que nos brindan los cinco sentidos que el individuo comienza a desarrollar una percepción del mundo que lo rodea. Es gracias a esta interpretación que realiza el sistema nervioso central que los seres humanos pueden comenzar su interacción con él. (Sagan, 1993:32) Al igual que el resto de los seres vivos, la interacción con nuestro entorno nos es primordial. El ser humano necesita identificar aquello que le resulta provechoso para su desarrollo: comida, refugio, ambiente; a la par de aquello que le resulta dañino, aquello que lo puede matar. Una de las características primordiales de todo ser vivo es la búsqueda y preservación de su especie, esta sólo se conseguirá si la especie logra una adaptación exitosa al ecosistema donde este se desarrolla. La adaptación de cualquier especie en su entorno no se puede llevar a cabo si el ser vivo desconoce los elementos que

---

<sup>59</sup> Tenemos que considerar que al estar hablando de tiempos antiguos, ergo sin concepciones modernas, es plausible entender el porqué de esta concepción filosófica. Pues no se conocía algo más allá del cuerpo o figura humana.

<sup>60</sup> Es necesario recalcar la existencia de los individuos que sufren de alguna discapacidad, una falla total o parcial de alguno de los tejidos que conforman algún sentido. A manera de compensación, el cuerpo humano desarrolla de manera avanzada otro sentido o capacidad que ayuden a suplir dicha falla.

conforman dicho ecosistema; por lo tanto, para lograr una adaptación correcta se es necesario que se desarrolle algún tipo de interacción biológica.<sup>61</sup> Esta premisa es básica para entender cómo es que la especie humana, el sofisticado “*Homo Sapiens*”<sup>62</sup> ha logrado subsistir durante aproximadamente 300.000 años. (Ibíd.: 43) El desarrollo de capacidades como: el aprendizaje, la agrupación<sup>63</sup> y comunicación; ha proporcionado al ser humano diversas formas, métodos y inclusive herramientas para poder enfrentar las diferentes eventualidades que en su momento significaron la vida y la muerte debido a la fragilidad de su organismo. Posteriormente el desarrollo de tecnologías, conocimiento y la capacidad de comunicar aquellos descubrimientos a nuestros iguales, jugaron un papel primordial en su conquista absoluta como especie ante otras, los animales. (Sagan, 1993:63)

Como seres de aprendizaje, el ser humano se encuentra constantemente <<bombardeado>> de información; información que ingresa por sus sentidos pero; no sólo basta con tener la información, también es necesario hallar para ella cierta utilidad y aplicación. Es un hecho que la mayoría de información que se percibe no siempre es retenida por largos periodos dentro de nuestro *aparato cognoscitivo* a no ser que resulte significativa, la gran mayoría es descartada con el paso del tiempo. En algunos casos ya ni siquiera cierto tipo de información es percibida. (Piaget, 1964: 43) Sólo aquella que realmente nos resulta de utilidad prevalece, la causa de ésta discriminación<sup>64</sup> se deben principalmente a la finalidad de la obtención de la misma.

El ser humano cómo ser biológico, jamás dejara de aprender, jamás dejará de explorar, e incluso, jamás dejará de buscar diversas maneras de poder facilitar el llevar acabo nuestro día a día. (Coon, 2005:123) A la relación entre lo aprendido y su utilidad (aplicación) se le llama <<equilibrio>> (Ibíd., pag: 189). Este “*equilibrio*” demanda que las nociones previamente aprendidas se incorporen a nuestro sistema cognitivo para un correcto desarrollo y proceso de maduración. Retomaremos ésta idea en el siguiente subcapítulo.

---

<sup>61</sup> Las interacciones biológicas son las relaciones entre los organismos que conforman un ecosistema. Estas relaciones pueden ser muy diversas y varían desde una especie que se alimenta de otra: depredación; hasta la de ambas especies viviendo en un beneficio mutuo: mutualismo; entre otras. (Witzany, 2000:94)

<sup>62</sup> El género *Homo* es el género de primates de la tribu “*Hominini*” misma que agrupa a las especies consideradas humanas o que llevan el apelativo de “hombre”. El ser humano moderno correspondiente a la especie “*Sapiens*” su última rama evolutiva de la especie. (Mann, 1996)

<sup>63</sup> Al final de cuenta somos seres sociales, nuestro desarrollo siempre será en grupo y buscamos siempre compañía. (Sagan, 1993:34)

<sup>64</sup> Con esto me refiero al trato desigual de dicha información por sobre las otras. (Coon, 2005:221)

Como seres vivos, nosotros estamos sometidos a ciertos tipos de desarrollos. De todos los diversos tipos que el ser humano puede manifestar para este trabajo destacaré dos.

Uno de estos es el <<*desarrollo biológico*>>, el cual recae totalmente en el proceso de maduración y envejecimiento de nuestro cuerpo. (Serulnikov, 1999:97)

El otro, el <<*desarrollo psíquico*>> del individuo es aquel que reitera nuestra capacidad de poder comprender nociones y conceptos cada vez más complejos. Es gracias a esta comprensión que el individuo puede desarrollar un pensamiento e ideología “propia”. Ambos, el desarrollo orgánico y el desarrollo psíquico forman parte importante tanto en nuestra formación como individuos, así como en el desarrollo de los mitos.

### **3.3. La Epistemología Genética: Tipos de Desarrollo y Etapas del Aprendizaje.**

Los desarrollos anteriormente expuestos son elementos importantes de la <<*epistemología genética*>>, una rama teórica de la psicología y la pedagogía impulsada por su fundador, Jean Piaget. A grandes rasgos, *la epistemología genética* estudia el <<desarrollo cognitivo>> de los individuos y su formación con respecto a su interacción directa con entorno en su día a día. La epistemología genética analiza y documenta de forma detallada el cómo es que el individuo asimila y ejecuta toda la cantidad de información que adquiere desde su nacimiento hasta su muerte, enfocándose principalmente en cómo está influye en los tipos de desarrollos ya mencionados anteriormente. Ambos juegan un papel primordial en el proceso de maduración del individuo, su <<*crecimiento*>>. (Ibíd.: 99) Dentro de su rama teórica, Piaget hace un fuerte hincapié al desarrollo psíquico del individuo. Esto es debido a que uno de los objetivos de este desarrollo es hallar un equilibrio entre todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la vida del sujeto, con respecto a su aplicación durante sus actividades diarias y respectivo crecimiento. Este desarrollo se inicia desde la inestabilidad de las ideas infantiles hasta la sistematización de la vida adulta; he ahí su relación con el *crecimiento orgánico*: aquel que correspondiente a la maduración del cuerpo y posteriormente su envejecimiento. (Coon, 2005:334)

El *desarrollo psíquico* corresponde directamente al *desarrollo cognitivo* del individuo; el cual es su aprendizaje y entendimiento del aquello que se encuentra en el mundo que lo rodea. A diferencia del *desarrollo orgánico*, el *desarrollo psíquico* es infinito; puesto que el individuo siempre se encuentra en constante aprendizaje hasta su muerte. El desarrollo

orgánico termina con el deceso del individuo, mismo que, si suponemos que muere de muerte natural, éste pereció por la degradación paulatina de su mismo organismo.

El concepto de <<equilibrio>> desarrollado por Piaget (1963) nos indica que durante las diferentes etapas de crecimiento del individuo (Niñez, Adolescencia, Adulthood y Vejez) nuestra capacidad de cognición se ve sometida a las limitaciones correspondientes a la etapa de desarrollo biológico en la cual nos encontramos.

Explicado de manera simple, un niño no piensa de la misma manera que lo hace un adulto o un anciano por lo tanto, cada uno entiende las cosas de manera diferente. La percepción del mundo varía con base a la edad que tenga de cada individuo en particular. En suma, hay que tener en cuenta que al brindarle información a un individuo, el emisor debe de administrarle dicha información según la edad correspondiente del receptor, de lo contrario, y en especial dentro de las primeras etapas, uno puede generar algún *desequilibrio* en el receptor por alguna información mal asimilada en su aparato cognitivo<sup>65</sup>. (Freud, 1972, 98)

Piaget, (1963) nos indica que el proceso de incorporación de información para el desarrollo del individuo es el mismo durante toda su vida, y éste se halla presente en todos los seres humanos, e inclusive en algunos seres vivos por igual. Este proceso consta de diferentes etapas:

1. Asimilación: Es la primera etapa, aquí la información llega del exterior y es incorporada al organismo. Esta información tiene que ser *decodificada* y relacionada. Aquí la complejidad que esta misma determinará el tiempo que tardará en ser completada esta etapa.
2. Acomodación: En segunda etapa la información es evaluada para determinar el grado de utilidad que nos brinda. Piaget nos indica que entre más provechosa sea esta, ésta será usada en mayor o menor grado durante las actividades y el individuo que la maneje.
3. Adaptación: En esta tercera etapa, el individuo efectúa una segunda evaluación a la información ya incorporada. Durante este proceso se determina para qué casos específicos dicha información debe ser utilizada y que elementos de la misma son los más provechosos para efectuar alguna actividad.

---

<sup>65</sup>También hay que tener en cuenta que el entorno, la sociedad y el individuo en cuestión juegan un papel importante en la generación e incorporación de información al organismo.

En caso de que esta resulte exitosa la información será recurrida constantemente; en dado caso de que la información no lo sea, si ésta presenta más dificultades que soluciones, ésta será descartada u olvidada por el individuo en cuestión.

El individuo sólo suele utilizar información que le ayude a “adaptarse” al entorno donde este se desarrolle.

4. Organización: Después de la adaptación, durante en esta cuarta etapa, la información es ordenada según su utilidad, si el conocimiento es requerido con frecuencia está se volverá primordial y posiblemente el individuo querrá obtener más de ésta al respecto.

En dado caso que se ocupe ocasionalmente, esta será recurrida cada cuando la ocasión lo amerite y según su aplicación. Por lo general, toda información en ésta etapa difícilmente es olvidada o descartada.

5. Equilibrio: En esta quinta etapa, la información ha sido procesada hasta un punto donde su utilidad ha sido provechosa para el individuo. Su utilidad y uso cuentan con un resultado en su mayoría positivo. Piaget nos indica que ésta etapa es primordial, debido a que es en este punto donde se produce un aprendizaje y esta proporciona algún tipo de desarrollo a futuro para el individuo en cuestión. El individuo comprende que hay relación entre lo aprendido y sus acciones efectuadas dentro de su jornada diaria, al igual que, si se llegase a presentar un problema de cualquier tipo este contará con información necesaria para solucionario.

6. Expresión: En esta sexta última etapa, la información ya es sometida a un proceso de abstracción subjetiva. Aquí el individuo logra re-codificarla agregándole más elementos acordes su experiencia a tal grado que la información al ser compartida por cualquier medio, de cierta manera ya no es la misma con la que el individuo interactuó por primera vez, sino que ésta se encuentra permeada por su interpretación. Elemento que le transfiere al comunicar dicha información a otro sujeto.

Es necesario recalcar que una buena expresión de dicha información demanda e indica que ésta misma ha sido dominada por el individuo, el emisor; y éste desea comunicarla por el significado y utilidad que esta tiene para él. La forma de comunicarlo puede ir desde una simple charla a una expresión totalmente artística y sofisticada, logrando así más de una



variante en su proceso de comunicación. Las etapas anteriormente descritas son una síntesis de la gran investigación de Jean Piaget (1963) sobre los procesos de cognitivos a través de diferentes etapas en la desarrollo del niño, el cual los describía como pequeños científicos debido a la curiosidad y reflexión con la que ven el mundo. (Serulnikov, 1999). En mi opinión, es importante de tomar en cuenta todo el proceso bajo el cual, la información atribuida del exterior ingresa al individuo incorporándose a su sistema.

Para el psicoanálisis –otra disciplina que tocaremos en este capítulo–, el proceso cognitivo del individuo toma un peso importante en el desarrollo de su personalidad y su proceso de individuación del sujeto en sociedad. La teoría psicoanalítica, fundada por Sigmund Freud (Coon, 2007:446), nos menciona la importancia del desarrollo del ingreso de información dentro de la niñez, punto de inflexión que lo hizo coincidir con Piaget. La relación que ambas teorías guardan es importante de considerar debido a que, si dentro de alguna de estas etapas descritas en este subcapítulo correspondiente a la epistemología genética, la información ingresada al aparato psíquico del individuo es perjudicial o en su defecto sobrepasa sus capacidades de cognición que repito, están sujetas a la edad biológica del mismo; el sujeto puede entrar en un proceso de <<desestabilización>> y dar paso a algún tipo de neurosis en la edad adulta. Esta desestabilización puede causar daños en la personalidad del sujeto y por lo tanto gestar a un individuo problemático dentro de una sociedad.

#### **2.4. El Mito y su Relación con el Aprendizaje y el Pensamiento en del Sujeto.**

Volviendo a algunos postulados presentados en los capítulos anteriores, para que el sujeto logre desarrollarse de manera positiva en una sociedad, es necesario que este se vuelva *un individuo*, en toda la extensión de la palabra. Para ello es necesario que posea ciertos conocimientos y aptitudes destinados a algún fin en específico: adquiera un rol y función. El uso y perfeccionamiento constante de las capacidades del sujeto es el determinante directo que le permitirá adquirir un rol dentro de la sociedad donde decida desarrollarse. Esta premisa es central para entender por qué los individuos buscan siempre obtener más habilidades. Ya sean destrezas físicas o capacidades intelectuales, todo esto a favor de poder mejorar nuestra calidad de vida, siempre buscamos aprender.

El <<aprendizaje>> es el cambio relativamente permanente de la conducta del sujeto, éste puede atribuirse a una experiencia de cualquier tipo y es producido como una respuesta ante un evento del cual, contamos con antecedentes previos. (Coon, 2005:207) El pensamiento de una sociedad en específico está inmerso dentro del discurso que sus historias poseen y todas las sociedades poseen su sistema propio sin excepción. (McLuhan, 1988:167)

El contenido encontrado dentro de las narraciones míticas nos brinda una guía para entender las tendencias, temores, creencias y códigos de la sociedad donde estos fueron creados. Más allá del “contenido místico” que se le atribuye con el paso del tiempo, en la génesis de estos relatos los creadores se inspiran en sucesos desarrollados en el mundo real. Los creadores de estos relatos míticos reflejan y desglosan de manera crítica los acontecimientos sucedidos en el mundo real; y esta crítica es aquella que provoca a la sociedad misma a cuestionarse el rumbo que esta está tomando. (Eliade, 1981:93)

Por lo tanto, una vez que el individuo acudir a al mito, este le brinda al receptor una retroalimentación con respecto a la situación en la cual, él se encuentra en relación donde el individuo se desarrolla. El mito le otorga una ideología, un credo y diversos modelos a seguir para que este se vuelva un individuo de dicha sociedad a la par que éste le dé una continuidad a la misma. (Braunstein, 2000, 28). Analizando un caso concreto: En la edad antigua, principalmente en la cultura griega<sup>66</sup>, el sistema de creencias iba de la mano con el desarrollo psíquico de sus pobladores, la mitología era una parte la sociedad y por lo tanto se mantenía de una forma activa dentro de la vida diaria, era parte de sus enseñanzas habituales. Platón, el individuo que posiblemente entendió mejor que nuestros contemporáneos cómo es que funciona la mente humana, conocía el tipo de experiencias intelectuales que configuran la humanidad. El sugirió que los futuros ciudadanos de la república deberían comenzar su educación literaria con la narración de mitos en lugar de los simples hechos o las denominadas “enseñanzas racionales”<sup>67</sup>. Incluso, el maestro de la razón pura, Aristóteles declaró “El devoto de la sabiduría es el devoto del mito” Estableciendo de esta manera que el individuo forzosamente necesita de cierta espiritualidad en equilibrio con la razón. (Bettelheim, 1994:10)

---

<sup>66</sup>Los griegos son una cultura antigua por excelencia, sus teorías, hipótesis explicaciones de la realidad siguen vigentes hoy en día. En lo personal es la cultura que entendió mejor lo que es ser “ser humano”.

<sup>67</sup> Aquí Platón se refiere a la enseñanza de las ciencias, la matemática y la historia en su época.

Esta espiritualidad ayudará a que el individuo pueda centrar sus pensamientos en una acción y dar todo lo necesario para llevarla a cabo. Premisa esencial para filosofía oriental y su búsqueda por la perfección de la acción y vocación del sujeto. (Coon, 2005:363) todos estos elementos marcados en sus héroes y creaturas mitológicas correspondientes. Para poder esclarecer aún más este punto, hay que tener muy en claro que una de las principales características de la mitología griega son las cualidades sumamente humanas que poseen sus personajes mitológicos, que más allá de servir como espejos de su cultura en sí, dan pautas para su fácil identificación con el receptor del mito. En la actualidad muchos de nuestros “mitos contemporáneos” están huecos y son comerciables. Brinda una especie de “realización del ser” y iluminismo a favor del status quo a cambio de unas monedas. La masa parece estar feliz con la estimulación de su imaginario. El mito ahora dista abismalmente de su concepción antigua, ahora sólo lo vemos de una manera superficial.

### **3.5. Del Inconsciente a la Expresión. Acercamiento al trabajo de J. Lacan con respecto al Lenguaje y la Psique del Individuo.**

Un relato mítico es elaborado gracias a la sustracción e interpretación de diversos elementos encontrados en el entorno donde el creador del mito habite. Detrás de toda anécdota existe un mensaje, mismo que está elaborado a partir de un del discurso, mismo que parte de una ideología. Todo esto se puede encontrar mediante la decodificación del relato. La clave para entender la importancia del mensaje en el relato mítico per se está presente dentro de la idea que comunica a partir del <<lenguaje>>. Los diferentes elementos del relato mítico que se plasman en el aparato cognitivo del receptor, las <<imágenes>>, giran en torno a otro sistema más extenso de significantes operantes dentro de la sociedad en cuestión: el *lenguaje*; principal sistema de comunicación. (Nasio, 1992:21) Al vivir en una comunidad, la noción que los individuos suelen tener de algo, un concepto popular, es compartida por toda una sociedad en sí pero; es el individuo quién define los parámetros que usará para construir sus referentes basándose en dicho lenguaje. La noción de lo *bello*, puede ser el ejemplo de esta premisa. Mediante el leguaje, el sujeto debe de hallar la manera correcta para comunicar aquella noción en el otro que deseamos proyectar al otro. (Cobley, 1997: 67)

La teoría psicoanalítica de Jaques Lacan nos presenta una postura teórica para poder entender al lenguaje, y su codificación, por medio de una “estructura” que surge del “inconsciente”, estadio donde ocurre la relación entre “significado-significante”.

*“Todo acto de expresión, por mínima que parezca, tiene un significado. Es de esta manera que Lacan establece que el inconsciente desea comunicar algo a nosotros, un algo que parte del “ello” al “yo”. (Dör, 1995:34).*

Para lograr una interpretación de las cosas: algo en el entorno, por ejemplo; hay que volverlo reconocible para el sujeto, el <<nombramiento>> de las cosas es la mejor manera de llevar a cabo esta operación. Lacan hace un importante énfasis a dicho proceso puesto que el simple acto de nombrar un algo demanda una discriminación y otorga reconocimiento, no importa si este algo tiene una presencia física o conceptual. Con el <<reconocimiento>> de ese algo comienza su discriminación y con su introducción al lenguaje como elemento referencial comienza su proceso de <<significación>>. Este proceso será llevado a cabo por la sociedad donde dicha discriminación surja y, al ser un producto cultural de la misma, poco a poco se volverá parte de su lengua. (Cobley, 1997).

### **3.6- Sociedad y Conocimiento. El lenguaje la relación encontrada con diversos postulados de la epistemología genética.**

El interés que los individuos hallan dentro del mito, en un inicio, están basados en la articulación de la historia: los elementos que poseen, sus personajes y su narrativa. El receptor al entrar en contacto con el emisor este se encuentra totalmente a su merced. La manera por la cual el mito se transmite es totalmente proporcional a la cantidad de público al cual puede influir; su vigencia recae en la cantidad de individuos que pueden identificarse con la historia. Como ya lo hemos mencionado anteriormente es un hecho que aquellos individuos nacidos dentro de una sociedad, con el pasar del tiempo, deben de adquirir un rol y una función para ser reconocidos como miembros de esta misma. Los individuos a partir de su nacimiento son ingresados dentro de un proceso de formación, mismo que con el paso del tiempo, poco a poco se va especializando. La educación, formación conceptual de los individuos, parten de conceptos sencillos hasta culminar con el desarrollo de elementos complejos o de vanguardia. El proceso de maduración del individuo demanda el dominio de conceptos avanzados, algunos de ellos corresponden a ser de carácter moral: cómo la responsabilidad y el deber; en relación al desarrollo (Piaget, 1979)

de todas las funciones y roles disponibles a elegir. Ejemplo: la responsabilidad de ser un padre/madre de familia o de ser un médico por oficio. Desde muy pequeños, los individuos son formados acorde a las normas y conocimientos que la de la sociedad posea. Las normas de género, normas sociales, el conocimiento del entorno, por ejemplo. Cada época tendrá sus paradigmas y concepciones correspondientes, éstas mismas suelen distar en mayor o menor grado de sus antecesores. La madures de los individuos es un hecho, es un proceso biológico irreversible e inevitable, de la mano de la madures viene los cambios de percepción. (Corbetta, 2007)

### **3.7. Breve descripción del proceso de formación de los elementos que conforman el mito partiendo desde la Semiótica, las Imágenes Eidéticas, la Conducta y la Integración Social de una comunidad.**

La creación de nuevos mitos (en general) demanda que el individuo tenga en cuenta las características principales de una sociedad determinada en el tiempo donde el creador esté viviendo: paradigmas, temores, aspiraciones, conflictos, etcétera. Dentro del mito están expuestos de manera metafórica diversos elementos operantes<sup>68</sup> y nociones en ese periodo, es el mito aquel que ayuda a comunicar estos elementos. La idea central del mensaje de cualquier mito se encuentra en la génesis del mismo, situaciones trascendentales que afectan la percepción del mundo y producen nuevas nociones en relación con el imaginario y mundo real. Estas nociones pueden formar parte de la identidad social de una comunidad, debido a que marcarán la forma de percibir los acontecimientos ocurridos a lo largo de cualquier nueva experiencia. Estas concepciones y acontecimientos pueden ocurrir en cualquier momento. Aquello que los hace relevantes es la cantidad de emociones que les atribuimos; estos pueden ser, por mencionar algunos: la muerte, o la integración de nuevos miembros, los descubrimientos, etcétera. (Jung, 1997:12) El sistema nervioso –cuyo principal órgano es el cerebro– es el principal regulador biológico de nuestro organismo. Este es aquel que procesa la información que ingresa por todos nuestros sentidos desencadenando así las respuestas ante cualquier estímulo. Esta gran <<biocomputadora>> trabaja en conjunto con una red de nervios, tejidos, órganos y sustancias químicas bajo un

---

<sup>68</sup> Al hablar de elementos operantes me refiero a todo aquello que resulta ser característico en una sociedad: sus códigos, tradiciones, referentes culturales, formas de pensar y percibir algunas cosas. Si te has perdido en este punto te recomiendo retomar el capítulo 1.

solo propósito, regular de forma óptima el organismo. Esta regulación se lleva acabo principalmente a base de estímulos-respuestas, proceso llevado a cabo gracias a impulsos bioeléctricos que transitan a través de las redes de nervios encontrados en todo el organismo. Al llegar a su destino, estos impulsos liberan sustancias químicas (hormonas) en las corrientes sanguíneas y sistema linfático. Son estas sustancias las que influyen en la conducta del sujeto, alterando la conducta y produciendo una respuesta. (Coon, 2005:127)

Al hablar de <<conducta>>, patrones y respuestas que se repiten de manera general en el individuo, podemos tener un acercamiento a los hábitos de la persona. Es dentro de estos hábitos donde podemos hallar aquello que el sujeto determina básicamente como lo correcto y lo incorrecto dentro de una comunidad; valores que se le fueron inculcados desde el inicio de su formación. Éstas respuestas resultan ser relevantes debido si un tipo de conducta de un individuo –cuál sea– resulta perjudicial para otro o para la comunidad, dicho comportamiento será sancionada por el grupo. El grupo buscará formas de evitar la reproducción de esta conducta a manera de erradicarla, ejerciendo así pequeñas formas de poder y castigo que después se consolidará en un consenso social en busca de preservar un orden. (Avila & Fuenmayor, 2007) De la misma manera, una conducta puede ser aprobada si esta resulta beneficiaria para el grupo. En palabras de Michelle Foucault (Ibíd., 2007), el poder ejercido de manera social busca mantener un orden bajo el cual, se pueda llevar a cabo el desarrollo social sin entrar en un conflicto.<sup>69</sup> Una de las principales razones de este orden es proporcionar un tipo de proceso de individuación común que proporcione las limitantes generales que todo individuo debe de tener en cuenta para establecer una sociedad. Cabe mencionar que las primeras normas que se aprenden en la vida del sujeto son las normas sociales, y son los familiares directos del individuo en particular quienes inician dicha formación. (Engels, 2017:43) Dichas normas ingresan a nuestro aparato cognitivo a través de un sistema de reforzamientos; estos suelen ser reforzamientos positivos (premios) o negativos (castigos) y su propósito es producir un condicionamiento con el fin de que el individuo entienda aquello que está permitido y aquello que es penado dentro de la comunidad y cultura donde este se desarrolla. Comunicar algún concepto social específico demanda de todo un proceso; si hablamos de comunicación dentro de distintos

---

<sup>69</sup> Recordemos que en el capítulo I hablamos de la necesidad de las leyes, el estado y diferentes tipos de normas e instituciones que ayuden a mantener un orden basándonos en los postulados de T. Hobbes y J. Rosseau.

grupos sociales ajenos entre sí: comunidades o etnias por ejemplos; nos resulta por demás evidente que algunas nociones o conceptos en particular serán desconocidos por aquellos ajenos al grupo del cual estemos partiendo. (Vygotski, 2009) La integración de una comunidad dentro de una cultura es necesaria para la conformación de esta si hablamos de asentamientos sociales en un territorio determinado. Este proceso inicia la formación de un estado; la delimitación geográfica de una cultura. Para poder integrar toda una sociedad dentro de esta institución, en primera instancia es necesario que todos sus integrantes compartan y reproduzcan una ideología. (Braunstein, 2000, 23). La forma adecuada para llevar a cabo esta tarea es comunicar dichas nociones al otro, agrupar la información de tal manera que cree un código, el mito. Este nuevo código debe de corresponder a la idea/noción que queremos proyectar hacia el receptor; es necesario volver reconocible aquello que el receptor hasta el momento le era “indiferente”. De esta manera se generarán lazos de integración, sólo la cultura es aquella capaz de dar forma a sus individuos, sus sujetos sociales. (Vygotski, 2009: 56) La transferencia de toda esta información debe de pasar por todo un proceso bajo el cual el emisor debe de *re-codificar* la información que mantiene en su memoria, volverla plausible para el receptor: traducirla; un proceso base para la comunicación. La información que se encuentra en la memoria del emisor a manera de una <<imagen eidética>> (Pinillos, 1977) es una <<proyección mnémica>><sup>70</sup> en donde se concentra el concepto de alguna noción que se tiene y esta es detonada por cualquier tipo de percepción; es la imagen subjetiva que el individuo crea con base a un concepto, cual sea. Por ejemplo: al pensar en un *cordero*, la primera imagen nos viene a la cabeza es aquella que corresponde a nuestra noción propia de lo que es *cordero*. Al comunicarlo deseamos que el otro también figure aquello que nosotros entendemos como un *cordero*, aunque este tenga una noción ligeramente diferente a la nuestra pudiendo causar así un pequeño conflicto entre ambos<sup>71</sup>. En mi opinión, las imágenes eidéticas<sup>72</sup> son el punto de partida para

---

<sup>70</sup> Proyección de la memoria cuya construcción se basa en las nociones que se tienen de un tema. Esta es enteramente subjetiva y en algunos casos, abstracta. Es aquello que el sujeto entiende de algo sin conocerlo del todo.

Para mayor referencia recomiendo leer la parábola hindú de “*Los Ciegos y el Elefante*” Disponible en [http://www.estudioscontemplativos.com/los-seis-sabios-ciegos-y-el-elefante-la-naturaleza-de-la-mente/?upm\\_export=pdf](http://www.estudioscontemplativos.com/los-seis-sabios-ciegos-y-el-elefante-la-naturaleza-de-la-mente/?upm_export=pdf) Consultado en Septiembre del 2017.

<sup>71</sup> Para entender mejor esta idea, esta premisa parte de mi lectura del cuento “El Principito” de Antoine de Saint-Exupéry. Donde en la primer parte del cuento el protagonista pide al antagonista dibujar este animal pero no queda satisfecho en los primeros intentos de este con respecto a sus dibujos.

comenzar a desarrollar en este trabajo el concepto de <<dimensión simbólica>>. Un estadio de la mente primordial para entender el origen del mito en la mente del ser humano.

### **3.8. La Dimensión Simbólica: Breve Acercamiento al Modelo Triadico de Charles S. Peirce.**

El concepto de <<Dimensión Simbólica>>corresponde al estadio de conciencia supuestamente ubicado en nuestro aparato cognitivo donde la información operante<sup>73</sup> es sometida a una codificación gracias a la intensión de comunicación-expresión. (Cobley, 1997:73)

La *dimensión simbólica* opera mediante el uso del pensamiento abstracto, usando principalmente *proyecciones mnémicas*. A estas imágenes conceptuales se les atribuye diferentes *significados connotativos*<sup>74</sup> dependiendo de aquello que el individuo desea comunicar por medio de su entendimiento.

El propósito de la *dimensión simbólica* es lograr una fácil asimilación, comunicación e interpretación de los estímulos y percepciones. También, esta dimensión es la responsable de recodificar la información de tal manera que se pueda producir un nuevo código o inclusive, un <<*símbolo*>>. Un *símbolo* representa información simplificada y este es utilizado como una herramienta de fácil asimilación para nuestra <<memoria cognitiva>>. (Coon, 2005:246)

Cada individuo tiene diferentes referencias personales, por lo tanto, se puede mencionar que cada individuo posee diferentes <<referencias simbólicas>> (Hyde, 1992). Lo interesante este proceso se manifiesta cuando un grupo social acuerda un significado único a un símbolo en específico y este lo vuelve parte de su identidad social. Otro punto importante para la generación de mitos.

---

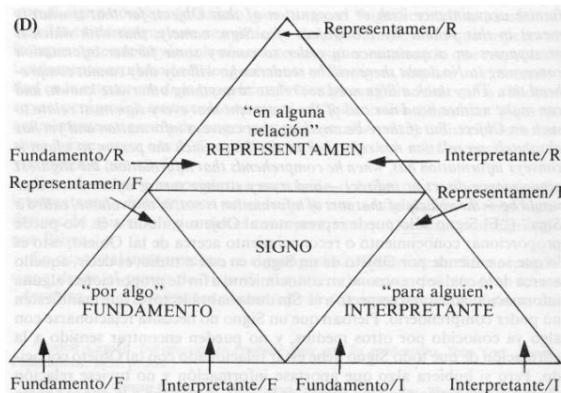
<sup>72</sup> Variedad de imagen mnémica que consiste en la representación mental de una experiencia sensorial previa (de una percepción), que conserva todas o la mayor parte de las propiedades de dicha percepción, y que la persona puede evocar a voluntad. Datos consultados en diccionario medico: <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/imagen-eidetica> Septiembre 2017.

<sup>73</sup> Aquella que información que estamos tratando en ese momento exacto en el que la pensamos.

<sup>74</sup> Un significado connotativo es el significado subjetivo personal o emocional de una palabra o concepto.



Para poder ejemplificar el funcionamiento de la dimensión simbólica dentro de un individuo, el mejor ejemplo que se me ocurre para representarlo es con el <<“Modelo Triádico”>> Charle S. Peirce (Cobely, 1997:18-31), el cual consiste en<sup>75</sup>:



**Ilustración 1 Capítulo III**  
**Representación gráfica “Modelo Triádico” Charle S. Peirce.**

Recuperado de: <http://www.magarinos.com.ar/PEIRCE.html>  
 Diciembre 2018

1. El signo o <<representamten>>: Este refiere a algo que está en un lugar de alguna otra cosa para alguien. El *representatem* es una noción que mantiene relación con un objeto; relación que a su vez implica a un <<interpretante>>. Aquel que lo percibe.
2. El objeto aquello representado por el signo/*representatem*, y estos pueden ser:
  - Un objeto inmediato: objeto tal y como es representado por el signo
  - Un objeto independiente del signo: aquel que lleva a la producción de este
3. Por último aparece el *interpretante*, que es el resultado de los anteriores dos puntos.  
Ejemplo: El emisor puede señalar al cielo y el receptor en vez de limitarse a ver el cielo este mirará específicamente al punto donde el emisor está señalando.

Al producirse esta acción pueden suceder tres cosas que se relacionan directamente con los tres puntos anteriores con respecto al intérprete (receptor) y el emisor:

1. El <<interpretante inmediato>>: que es aquel que posee el correcto entendimiento del signo, por lo tanto ve precisamente el punto que el emisor le señala: Una estrella.
2. El <<interpretante dinámico>>: que es aquel que entiende parcialmente al signo, por lo tanto “ve la dirección que se le está señalando, pero no el punto en específico del

<sup>75</sup>**OJO**, parte difícil de entender, se recomienda leer todo el apartado punto por punto sin profundizar del todo debido a que es una explicación progresiva.

emisor debido a que no lo entiende o asimila de la misma manera”. Ve una constelación o la Luna.

3. El <<interpretante final>>: que es aquel que entiende el resultado pleno del signo que se le señala. Este no solo ve y entiende el punto al cual el emisor le señala, sino que también este entiende con anticipación el mensaje que ambos (el emisor y el signo) le quieren comunicar. Por ejemplo el nombre de la estrella: La Estrella del Norte entendiendo que el emisor señala que hay que ir en esa dirección.

Los tres puntos anteriormente mencionados poseen un dinamismo operante. Y en cualquier sociedad de funciona de esta manera: (Hablamos del proceso de comunicación)

Un algo (objeto, situación, lugar, etcétera) es representado mediante un signo, este signo es transmitido a un interpretante. Este interpretante repetirá esta acción con el fin de comunicar el mensaje.

El signo en palabras de C.S. Peirce (Ibíd.: 18-31) no funciona por sí mismo, sino que es una manifestación de un fenómeno en general. Peirce identifica tres categorías de fenómenos que denominó: <<primariedad>>, <<secundariedad>> y <<terceridad>>. Estás consisten en:

- 1- La Primariedad: Esta es la génesis del signo en un individuo –este puede ser un interpretante–, y este signo es producido por la percepción de algo que se puede manifestar por medio de emoción, sentimiento o una respuesta, etcétera.  
Lo importante a recalcar es que nuevo símbolo no posee alguna forma en específico, sólo es una noción, una percepción de algo. Un estímulo.
- 2- La Secundariedad es la manifestación en bruto de la primariedad.  
Que en otras palabras, resulta en la generación de un gesto como respuesta a este estímulo. Un leve acto un ademan al que se le puede entender cómo un reflejo desencadenado por la primariedad la cual, resulta ser significativa.
- 3- La Terciaridad, es el resultado significativo se los puntos anteriores. En otras palabras, aquí el individuo es capaz de manifestar de forma completa aquello que le provocó interactuar con un nuevo signo. Como aplaudir, llorar o gritar después de haber presenciado algo cautivador sin la necesidad del lenguaje.

Pongamos un ejemplo:

Un individuo<sup>(Interpretante)</sup> escucha una nota musical<sup>(Signo)</sup> misma que es parte de una pieza<sup>(Objeto)</sup> la cual se encuentra alguien se encuentra tocando<sup>(Interprete)</sup>.

Esta pieza resulta ser tan bella<sup>(Primariedad)</sup> que un oyente se siente conmovido<sup>(Secundariedad)</sup> por ella y llora mientras aplaude complacido al final de su ejecución por medio del Interprete<sup>(Terciaridad)</sup>. De vuelta a su casa, el oyente conmovido<sup>(Interpretante/Primariedad)</sup> intenta reproducir la misma pieza por sus propios medios en particular<sup>(Objeto/Secundariedad)</sup> pero al terminar, este se da cuenta que no produjo el mismo efecto<sup>(Signo/Terciaridad)</sup>. Aun así este decide plasmar ese sentimiento dentro de una novela el cual este se encuentra escribiendo.

Este mismo proceso describe perfectamente el ciclo de percepción, apropiación y difusión de información, a la par de brindar un acercamiento de cómo la dimensión simbólica opera. En concreto, para esta investigación, la dimensión simbólica es un punto de partida donde podremos ubicar el origen de los elementos que conforman al mito a partir del proceso cognitivo de aquel individuo que dio origen al relato.

### **3.9. Sobre Símbolos y Psicoanálisis: Acercamiento al trabajo de Freud y la Relación encontrada con la Epistemología Genética de J. Piaget.**

El uso de símbolos facilita el manejo de información dentro de nuestro aparato cognitivo, la finalidad de estos es elaborar referentes únicos que sintetizen dicha información en específico. De esta manera nos es posible comunicar información sintetizada dentro de nuestro entorno social y el transcurso de nuestra vida cotidiana. Para poder crear de un símbolo, el individuo debe de encontrar las características más importantes a un objeto; estas se refieren a una serie de adjetivos calificativos que indican las principales cualidades que este debe expresar para futuras interpretaciones. (Coon, 2005:306)

La comunicación por medio de símbolos requiere que el emisor y receptor conozcan todos los *significantes* que el símbolo comunica. En caso de que algunos de los involucrados no posean el conocimiento necesario para la interpretación del mismo, ya sea por la falta de información o por una incorrecta proyección del mensaje, este puede resultar en una representación aberrante. Los seres humanos, a lo largo de nuestra historia, hemos utilizado diferentes tipos de símbolos para comunicar algo. Este proceso suele generar integración e identidad entre los *interpretantes*. Cada sociedad en específico ha tenido símbolos

específicos; sus miembros, aparte de respetar su significante, les otorgan diferentes tipos de atributos. Si hablamos de las primeras sociedad podremos encontrar que el símbolo más común de encontrar en todas ellas, al igual del más importante, es el tótem. (Freud, 1973: 62) El tótem, visto como elemento simbólico genera en sus miembros una identidad. Dentro de una comunidad, los significantes del tótem suelen generar diversas concepciones ontológicas como la búsqueda y asignación de un rol, un status a la vez, un sentido de pertenencia a un grupo en específico. Los referentes simbólicos que conforman un tótem son atribuidos a diversas creaturas, objetos, hechos y eventos que suelen encontrarse en el entorno donde la sociedad se desarrolle, los individuos suelen atribuirles un significado a cada elemento. Tanto el totem como sus significantes son las base para la creación de una espiritualidad y una ideología dentro de la estructura de una sociedad y una cultura. (Jung, 2012:304) La <<teoría psicoanalítica>>, el *enfoque psicodinámico* más conocido desarrollado a partir de las obras de S. Freud, (Coon, 2005:446) estipula que gran parte de la información que almacenamos en nuestra memoria opera mediante dos estados de conciencia que afectan directamente las acciones y personalidad del sujeto; aquello que denominamos<<conducta>>. Como biológico, el ser humano posee ciertos tipos de respuestas determinadas ante diferentes tipos de situaciones. Estas respuestas son llamadas <<instintos>>, y se manifiestan de manera inconsciente al ser detonados por algún tipo de estimulación química dentro de nuestro organismo (LeDoux, 1998). Es necesario señalar que la ciencia moderna ha descubierto que estas respuestas son desencadenadas por el sistema límbico del cerebro que –como ya lo hemos mencionado– regula la segregación de sustancias químicas propias de nuestro organismo, las *hormonas*. En algunas ocasiones durante el constante juego de estímulo-respuesta, las respuestas que el individuo suele dar son inconscientes. Uno de los grandes aportes que dio Sigmund Freud con la teoría psicoanalítica fue presentar una explicación donde acotaba que gran parte de las causas y motivos de nuestra conducta surgen dentro del inconsciente. Por otra parte, la importancia de la incorporación de esta teoría en este trabajo recae en los estragos que pueden causar los desequilibrios psíquicos en nuestra conducta, que siguiendo los postulados de Freud, surgen dentro del inconsciente.

A lo largo de diversos postulados dentro de su trabajo, Freud explica que la gran cantidad de información que almacena el individuo dentro de su aparato cognitivo, en conjunto con

los estímulos que se generan día a día, suelen manifestarse de manera inconsciente. Esto se logra por medio de pulsiones, y algunas pueden ser perjudiciales si su manifestación es reprimida u codificada de manera aberrante. Dentro de la teoría psicoanalítica, la imaginación simbólica juega un papel importante.

### **3. 10. Continuación Entre la Relación del Psicoanálisis y la Epistemología Genética: Equilibrio, Personalidad y Máscaras. C. Jung.**

Partiendo de la importancia de la teoría psicoanalítica en esta investigación. La <<personalidad>> del individuo se entiende como aquellos patrones característicos y relativamente estables dentro de la conducta del sujeto. La personalidad suele marcar el desarrollo del individuo dentro de una sociedad; básicamente, en ella se encuentra plasmada quién es y cómo reaccionará ante diferentes situaciones. (Funder, 2001).

La teoría Psicoanalítica describe a la personalidad como un sistema dinámico regido por tres estructuras mentales: <<el ello>>, <<el yo>> y <<el superyó>>. Los cuales intervienen en la mayor parte de la conducta.<sup>76</sup>

- El ello: Este estadio se constituye por instintos e impulsos innatos. Su funcionamiento es totalmente inconsciente y se basa en el <<principio de placer>>: el deseo de satisfacer inmediatamente las necesidades y deseos. Si estuviéramos por completo bajo su control, el mundo sería totalmente caótico.

Freud menciona que <<el ello>> es una especie de “pozo de energía” para toda la psique. Esta energía es llamada <<libido>> y a través de ella fluyen las pulsiones de vida (Eros), que son los deseos sexuales y la búsqueda del placer. A la par de este se encuentra la pulsión de muerte (Tánatos) y es la responsable de los impulsos agresivos y destructivos. La mayoría de las energías encontradas en <<el ello>> están encaminadas a liberar las tensiones relacionadas con el sexo y la agresión

- El Yo: Es el estadio consciente de la personalidad, la parte del individuo que está a merced de nuestras decisiones. A diferencia del <<el ello>>, este se rige por el <<principio de realidad>><sup>77</sup> el cual se encarga de retener la acción sugerida por el

---

<sup>76</sup> Es importante mencionar esto, debido a que una de la parte donde hablaremos sobre la transmedia y los grupos sociales (Capítulo IV)

<sup>77</sup> Recordemos que el ello se rige por el principio de placer. El principio de realidad lo retomaremos más tarde al hablar de Lacan.

ello hasta que esta sea factible o apropiada. El <<yo>> es la única estructura de la personalidad que nosotros como individuos dominamos.

- *El Superyó (Superego):* El <<superyó>> actúa como juez y censor de los pensamientos y acciones del <<yo>>. Este se divide en dos partes, y una parte es entendida como la <<conciencia>>. Esta conciencia refleja y proyecta las acciones por las que el individuo ha sido (o será) castigado en un futuro. Cuando no se cumplen los dictados que esta da, el pensamiento del individuo produce sentimientos de culpa en él, imponiendo una clase de castigo interno, el <<remordimiento>>.

La otra parte que divide al superyó se conoce como el <<ideal del yo>>, esta refleja las aspiraciones que el individuo tiene y las compara con las acciones que el conceso social ha aprobado anteriormente (Ávila-Fuenmayor, 2005).<sup>78</sup> En el <<superyó>> encontramos las bases de las metas y aspiraciones del sujeto. Por lo tanto, sentimos orgullo cuando cumplimos sus normas. Usando una perspectiva absolutamente freudiana, un individuo con un superyó débil tendrá una personalidad delictiva, criminal y antisocial. En cambio, un superyó demasiado estricto o duro causará inhibición, rigidez y una culpa insoportable. (Coon, 2005:448)

La teoría freudiana nos arroja que la constante interacción de estos tres estadios es el principal protagonista detrás de todas las acciones que el individuo efectúa. Por lo tanto, las luchas internas y el encausamiento de la energía pulsional del individuo en el desarrollo de sus actividades en un “día común” ejemplifican, en mayor parte, el funcionamiento de la personalidad: las diversas conductas y respuestas recurrentes que presenta el individuo en el desarrollo de su vida. Esta respuesta-conducta es el resultado, de toda la información que fue asimilada a lo largo de la vida del individuo. Freud nos indica que el desarrollo de la personalidad se debe a una serie de estadios, los cuales, se presentan en el transcurso de los primeros 6 años de la vida de un a través de distintas etapas psicosexuales basadas en la asociación de estímulos-entendimientos de la realidad para el sujeto. Lo importante a retomar para este trabajo es la función de los estadios de conciencia con respecto a la personalidad del individuo debido a que el <<yo>> se encarga de regular todas las actividades que se presentan en realidad externa; este es constantemente atacado por las pulsiones

---

<sup>78</sup> En los capítulos anteriores hemos hablado de la creación de estos consensos, las formas de consolidación y su difusión. En esta parte comenzamos a hablar de su integración en el individuo

impuestas por el <<ello>> y las limitaciones impuestas por el <<superyó>>, mismo que demanda que el sujeto tome partido a favor o en contra de dichas pulsiones. En relación con esta última premisa, el <<yo>> actúa como un regulador en busca de un equilibrio intermedio entre dichas pulsiones y la realidad optando por aquello que el sujeto considere como la opción correcta.

La premisa anterior tiene una fuerte relación con el <<equilibrio psíquico>> de Piaget (Serulnikov, 1999) la teoría psicoanalítica nos presenta un marco teórico acerca de qué pasa cuando lo que creemos u optamos carece de bases o aprobación social. Esta falta de sustento en la elección es capaz de crear conflictos en el sujeto, un <<desequilibrio>>; mismo que si el sujeto no es capaz de solucionar puede resultar en una neurosis.

Retomando la teoría psicoanalítica, las neurosis se presentan cuando no se satisfacen las pulsiones generadas por algunos de los estadios ya mencionamos, <<represión>>. Esta se genera a partir de una <<frustración>> y puede impulsar diferentes “acciones negativas” dentro de la conducta del individuo. Para evitar esta alteración y recobrar un equilibrio es necesario encontrar una <<sublimación>>, una actividad o causa donde se pueda resolver dicha represión. (Coon, 2005:451)

Recordemos que el equilibrio se encuentra cuando la información que ingresó al sistema cognoscitivo encuentra una utilidad en nuestro desarrollo y que gran parte de nuestra formación como individuos recae en lo que creemos en suma de lo que observamos/percibimos.

Carl Jung, al igual que su maestro, nombro <<yo>> a la parte consiente de una persona pero, además señaló que puede haber más de una “persona” manifestándose entre el mundo real y el <<mundo interno>> de un individuo. (Hyde, 1992:9). Esta << mascara >> (persona) es una serie de conductas de la personalidad que el sujeto suele elegir en determinadas situaciones<sup>79</sup>. Para Jung la personalidad, el <<yo>>, es un conjunto general de todas las mascarás que solemos usar. Nuestras diferentes identidades.

El equilibrio psíquico del individuo depende que el individuo tenga una <<persona>> bien adaptada al medio, debido a que eso es lo que vuelve posible los intercambios culturales.

---

<sup>79</sup> En mi opinión, Jung desarrollo este postulado de las metáforas griegas presentadas dentro del teatro griego, donde en cada escena, cada papel era representado por una diferente mascara que usaba el actor en cuestión, representando las diferentes actitudes y formas que el personaje podría dar. Esta idea la retomaremos más adelante cuando hablemos sobre el Proyecto M.XXI: Mitos, Realidad y Superhéroes.

Conceptos como identidad, pertenencia y rol dentro de un grupo se encuentran a merced de nuestro desarrollo dentro de nuestro entorno y dependen mucho de cómo es que se elije “encarar” los hechos, la máscara que hay que portar<sup>80</sup>.(Coon,2005:397)

### **3.11. Introducción al concepto e importancia del Arquetipo e Imagen Arquetípica de C. Jung.**

Carl Jung fue discípulo de S. Freud hasta su separación debido a la disparidad de sus ideas con respecto a la teoría de su maestro. (Coon, 2005) Como su maestro, Jung entendía que la exploración de inconsciente personal se podía llevar mediante la interpretación de referentes simbólicos manifestados en la comunicación que los pacientes mantenían con sus terapeutas. En síntesis, dos de los principales motivos de su separación consistieron en:

- Las diferencias Teóricas: Freud le atribuía demasiada importancia en el desarrollo de la sexualidad en el individuo. Jung consideraba que algunas <<neurosis>><sup>81</sup> no estaban totalmente ligadas a diferentes trastornos y represiones de la sexualidad del individuo; sino al entendimiento de su entorno y su interpretación.
- Diferencias Filosóficas: Los interés de Jung estaban más orientados por el misterio que representa el alma del individuo y su espiritualidad. (Hyde, 1992:43)

La teoría psicoanalítica desarrollada por Jung manifiesta que el inconsciente personal es un almacén mental de las experiencias del individuo, sus sentimientos y recuerdos. También él describió la existencia de un <<inconsciente colectivo>>, una especie de almacén mental de ideas e imágenes inconscientes que comparten todos los seres humanos, este tiene bastantes características primitivas. Jung estaba convencido de que desde el inicio de los tiempos, a partir de la vivencia de experiencias como: el nacimiento, la muerte, confrontaciones, etcétera; éstas producían en el individuo ciertas nociones idealizadas de los conceptos anteriormente mencionadas. A éstas nociones las denominó <<arquetipos>>. Los *arquetipos* encontrados dentro del inconsciente colectivo son “modelos de algo” que emiten una respuesta emocional ante las nociones referentes al nacimiento, la muerte, el poder, la maldad, etcétera. (Ibíd.: 46) Jung indica que los arquetipos suelen manifestarse en toda

---

<sup>80</sup>Esta idea la continuaré desarrollando en el Capítulo V, Evento #5 Mesa de Análisis - Tony Stark/Ironman: Crítica al Individuo del Siglo XXI

<sup>81</sup> Nombre genérico de un grupo de enfermedades que se caracterizan por la presencia de trastornos nerviosos y alteraciones emocionales sin que, aparentemente, haya ninguna lesión física en el sistema nervioso. (Coon, 2005: 239)



expresión artística y cultural de todas las sociedades existentes. A su vez de que existen pequeñas diferencias entre cada una dependiendo de la cultura y tiempo. Si enumeramos diferentes disciplinas artísticas, podremos encontrar que dentro de la *danza*, la *escultura*, la *música*, la *pintura*, la *literatura*, la *arquitectura* y la *poesía* encontramos diferentes alegorías simbólicas hacia los códigos sociales específicos del tiempo y lugar donde estos fueron desarrollados. Los personajes y elementos que encontramos en sus obras parten de los *arquetipos* propios de la cultura que desarrolló dichas obras artísticas en cuestión. (Batteux, 2009) Para entender mejor el concepto de *arquetipo* y sus interpretaciones relacionadas con los relatos míticos, es necesario recordar que en todas las culturas –por ejemplo– la humanidad siempre se ha imaginado que ésta se encuentra en comunión con un guía o “*Ente Sabio*”. Una de las imágenes más recurrentes de esta concepción (arquetipo), es la aquella que refiere a la figura de un anciano; figura que se halla presente en innumerables mitos y leyendas como por ejemplo, las representaciones del dios nórdico Odín o el mítico mago Merlín. (Hyde, 1999) Una <<imagen arquetípica>> parte de la manifestación-idealización de esta noción en lo consiente, y dependiendo del <<imaginante>>, la imagen arquetípica tendrá diferentes aspectos. Cabe mencionar que la imagen arquetípica y el arquetipo no son la misma cosa. Por definición, el arquetipo pertenece al inconsciente, por lo tanto no tiene forma y es sólo una noción. En palabras de Jung, los arquetipos son ideas primordiales que aparecen al encontrar un detonador, (Ibíd.: 88) y al igual que la imagen arquetípica del sabio presentado como un anciano; dentro del relato mítico es común recurrir a imágenes como: el guerrero, la doncella, el opositor y el heraldo para representar un personaje, mismo que corresponde a la representación de un ideal.

### **3.12. Sobre Personalidad, el Origen de los Arquetipos y la relación encontrada con el proceso de Individuación de Carl Jung..**

Entendiendo que la conducta y personalidad son el resultado de la asimilación de información que el sujeto obtuvo a lo largo de su vida, y que el desarrollo psíquico del individuo parece ser infinito; podemos comprender que un “individuo” como tal no siempre será él mismo toda su vida. Es un hecho que en esta era todo individuo tiene la noción de tener cierta libertad en ser lo que este desee ser, con el fin de poder desarrollarse en su

entorno social, ser “uno mismo”. El crecimiento personal es algo necesario en cuestiones de individuación. El individuo tiene la libertad de desempeñar el rol que éste desee, siempre y cuando sea a favor de la comunidad. El individuo logrará ser capaz de determinar y encaminarse a un rol mediante la discriminación de información y la <<memoria selectiva>>. La información que tiene mayor posibilidad de ser asimilada es aquella que presenta ciertos patrones de preferencia y uso los cuales son únicos en cada individuo. Lo que quiero decir con esto es que el individuo elige a qué prestar atención. Es a partir de esta discriminación de información que podemos encontrar el concepto de <<Imagen Anímica>> se hace presente. La *Imagen Anímica* es un arquetipo que suele representar parte del inconsciente íntegro del individuo. Ésta imagen condensa las preferencias del sujeto mediante *una proyección del sexo opuesto* que se manifiesta dentro de sus sueños, mitos y fantasías del mismo por medio de <<imágenes oníricas>>. La construcción, proyección y asimilación de ésta imagen deviene casi en su totalidad de las conductas y preferencias que surgen mediante la relación, interacción y experiencias que el individuo tenga con otros individuos pertenecientes al sexo opuesto y sus padres. Estas imágenes concretan las preferencias personales del sujeto con el sexo opuesto. (Hyde, 1992:43) Desarrollando más a fondo el concepto jungiano de *Imagen Anímica* se puede encontrar <<el ánima>>, una imagen anímica del sujeto masculino que corresponde al sexo femenino. Esta puede ser el punto de partida para el desarrollo de personajes en un mito. Aparece de muchas formas a lo largo del tiempo, siempre cautivante y fascinante como musa, doncella, guerrera o ramera, mujer fatal o madre. El <<animus>>, por otra parte, es la imagen anímica del sujeto femenino correspondiente al sexo masculino. De igual forma, aparece de muchas maneras a lo largo del tiempo, con características de conocimiento y acción como caballero, guerrero sabio o vagabundo, padre o sacerdote. Para Jung, las <<mascaras>>, (personalidades) se ven fuertemente influenciadas por los arquetipos, tanto propios como externos. Aquellos que son propios son producto de nuestro conocimiento del mundo, la idealización que tenemos de este y nuestro el inconsciente, los proyectamos en cada interacción y buscamos que el exterior se acople a nuestras ideas. En mi opinión, son nuestros símbolos propios con los cuales referimos el entorno, nuestro propio lenguaje personal.

Las *Imágenes Anímicas* pueden tener puntos en común en más de un individuo, su perfeccionamiento y desarrollo se basa en la interacción del sujeto con el <<otro>>. Al

encontrarse convergencias en los pensamientos de la masa se genera un discurso mayor, el cual puede convertirse en consenso. Es a partir de este proceso que surge el arquetipo encontrado en el «inconsciente colectivo». Esta imagen arquetípica es aquella que está representada en todas las artes y forma parte de la cultura debido a que se vuelve un representante, de aquí surge la figuras representativas como los héroes. (Coon, 2005:452) A partir de este punto, es necesario marcar diferencias entre el «arquetipo» y el «estereotipo». Este segundo está constituido por ideas, prejuicios, actitudes, creencias y opiniones preconcebidas impuestas por el medio social y cultural. El estereotipo se aplica de forma general a todas las personas pertenecientes a una categoría, nacionalidad, etnia, edad, sexo, orientación sexual, procedencia geográfica, etcétera. (RAE, 2012)<sup>82</sup>

El«*Arquetipo del YO*», –el Arquetipo más importante para Jung– es la percepción propia del individuo con respecto a sí mismo y representa la unidad de toda la información adquirida a lo largo de nuestra vida en relación con nuestro pensamiento y conducta. Jung lo representa esta idea con la figura de los *mándalas*, dibujos circulares utilizados en la cultura oriental para realizar ejercicios de meditación. (Hyde, 1992:76) Dentro de un mándala, las formas y figuras que comienzan del exterior remiten a un punto central único. La metáfora que representa se interpreta como el camino a la individuación de un sujeto, pieza principal para la formación de una sociedad, el camino de su vida. Las líneas que forman un mándala, estéticamente hablando, deben de presentar un equilibrio y simetría en cada trazo. Muchas culturas con fuerte tendencia a la espiritualidad presentan el suyo y sus respectivas variantes.

### **3.13. El “Yo” y la “Sombra”: Conceptos de la Teoría Psicoanalítica de Jung.**

Jung catalogó dos tipos de actitudes psicológicas: el «*Extrovertido*» y el «*Introvertido*».<sup>83</sup> Las cuales poseen Cuatro Funciones psíquicas agrupadas en pares opuestos:

- Pensamiento – Sentimiento,
- Intuición – Sensación.

---

<sup>82</sup> Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2014). «estereotipo». Diccionario de la lengua española (23.ª edición). Madrid: España. Consultado el 19 de noviembre de 2017.

<sup>83</sup> La actitud extrovertida tiene motivaciones externas dirigidas por factores, relaciones y objetivos exteriores. La actitud introvertidas todo lo opuesto, tiene motivaciones internas dirigidas por factores subjetivos.

La personalidad única que todo individuo tiene, posee una orientación consiente hacia alguna de estas cuatro funciones mencionadas pero; por el *principio de compensación*, el inconsciente tendrá una orientación innata a su opuesto. Las dos funciones restantes pueden estar al servicio de la superior como funciones parcialmente consiente o auxiliares. (Hyde, 1992:67) El juego constante de las actitudes psicológicas en relación a las funciones abre una gama de personalidades encontradas en el mundo real. Los resultados de estas personalidades (conductas) desempeñadas por el individuo en un su vida, están a merced de lo que él denominó como la <<Sombra>>. El <<Yo>> y la <<Sombra>>, forma parte de las <<Cuatro Figuras Arquetípicas>> encontradas en un sujeto. Las primeras dos ya las hemos mencionamos, estas corresponden a las <<Imágenes Arquetípicas>> y el <<arquetipo del YO>>. El Yo y la Sombra corresponden a las <<Personalidades Número 1>> y <<Número 2>> que posee cada individuo.

- La *Personalidad #1* corresponde a las actitudes predilectas de una persona, sus cualidades consientes.
- La *Personalidad # 2* corresponde a sus actitudes y cualidades que manifiesta de manera inconsciente.

La <<Sombra>> se entiende como el –supuesto– perfil negativo y oscuro en el sujeto, debido a que son sus predominantes actitudes meramente pulsionales, e inclusive, inconscientes. Un individuo desequilibrado, no puede mantener ambas *Personalidades* estables (#1 y #2), por lo tanto se entiende que la personalidad más fuerte es aquella reina en la conducta del individuo. La <<sombra>>, vista como arquetipo es común de encontrar principalmente en historias cuyos protagonistas resultan ser plenamente opuestos entre sí, inclusive en el mismo individuo, como en la historia del extraño caso del *Dr Jekyll y Mr. Hyde*<sup>84</sup>, donde uno era el antagonista del otro, el yo y su sombra, poniendo un ejemplo.<sup>85</sup> En adición, es preciso mencionar que los arquetipos de *Yo* y *Sombra* son utilizados para demarcar, encontrar y comparar aquello que es bueno y malo dentro de la conducta del ser humano. Esto lo he de señalar con el fin de aclarar que éste concepto no está limitado a únicamente a individuos; puesto que también opera dentro del *inconsciente colectivo*. En sus trabajos

---

<sup>84</sup> “*El Extraño Caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*” del autor: Robert Louis Stevenson publicada por primera vez en inglés en 1886, Reino Unido.

<sup>85</sup> Hay que tener muy en cuenta este concepto debido a que lo retomaremos más adelante en los Capítulos III y V.

Jung menciona la existencia de una <<*Sombra Colectiva*>> misma que corresponde a una característica específica llamada <<*Espíritu de la Época*>><sup>86</sup> donde si una personalidad social es dominante y se ejerce de manera consciente, aquello que corresponderá a lo negativo se manifestará de manera inconsciente en los actos de un colectivo.

Un ejemplo que podríamos utilizar es en un partido de fútbol en una Copa Mundial. Donde sí la afición por una selección nacional de un país sobresale dentro de la competencia; como consecuencia, dicha selección reúne más aficionados, inclusive de otros países o espectadores ocasionales que sólo acudieron a ver el juego sin equipo predilecto.

Esta exaltación emotiva hará que los aficionados nativos de dicha selección en particular desarrollen un “patriotismo espontáneo” (hipotéticamente), mismo ocasionará un “repudio y xenofobia” hacia las selecciones rivales de la competencia e inclusive a los nuevos aficionados que resulten ser extranjeros o que pertenezcan a una nación contraria a los intereses de esta misma. En ese momento y de esta manera, dichos aficionados serán tachados como una amenaza. Las <<*Cuatro Figuras Arquetípicas*>>: <<*Yo – Sombra*>>, <<*Persona – Imagen*>> los retomaremos más adelante en los capítulos posteriores.

### **3.14. El Inconsciente, la Memoria y su Relación con el Imaginario.**

Hasta ahora hemos expuesto la importancia del mito cómo “expositor y ejemplificador” de los roles y las funciones que se pueden desarrollar con respecto a las aptitudes y perfiles que un individuo puede tener dentro de una sociedad y/o cultura determinada. Sólo basta con proyectarse a sí mismo ante una imagen arquetípica; consolidar la aprobación social del mismo y el individuo enfocará gran parte de su vida en llegar a ser aquello que le otorgará el reconocimiento social que desea. Diversos postulados que parten de la *teoría cognitiva* con respecto a la psicología contemporánea, establecen que gran parte de la información memorizada se encuentra almacenada en el inconsciente personal de cada individuo (Coon, 2005:282). Esta sólo se hace “visible” hasta el momento de esta ser usado. Para poder concebir mejor esta idea hay que pensar en un banco de datos, el cual sólo presentará un archivo específico si el usuario así lo solicita. Esta premisa aplicada a la gran base de datos de una cultura-sociedad; el *inconsciente colectivo* (Jung, 1997) se relaciona con de la teoría

---

<sup>86</sup> Nociones, actitudes, formas de pensar y conceptos únicos dentro de un tiempo y espacio definido en la historia de la humanidad.

psicoanalítica desarrollada por Lacan, si hablamos del lenguaje como manifestación del inconsciente. (Nasio, 1992:106) El mito no es un mensaje destinado directamente a un individuo en específico, puesto que este siempre le hablará a un grupo; es gracias a esta premisa que entendemos el uso del *lenguaje metafórico* dentro de estos relatos. El uso de las *metáforas* implicará una apertura cognitiva; puesto que cada interpreté le atribuirá aquello que su entendimiento descifre con respecto al mensaje que éste está recibiendo. Al ampliar el significado del este mismo (el mensaje) por medio de la metáfora se amplia gama de posibilidades que apelen a la abstracción del receptor, referencia directa al libre albedrío y a la elección de rol por medio del individuo per sé. El entendimiento de una metáfora da inicio a una operación cognitiva, de la misma manera el uso de metáforas facilita el proceso de asimilación del mensaje. La memoria, la metáfora y la construcción de la autoimagen del yo hallan una convergencia operativa dentro del <<imaginario>>, mismo que no hemos mencionado hasta ahora puesto que se halla implícito en todas las premisas establecidas hasta este punto de la investigación.

### **3.15. Breve acercamiento al estudio sobre La Metáfora.**

El análisis y comprensión de todos los posibles mensajes y significados que un sólo <<símbolo>> puede contener dentro de más de un lenguaje estructura es todo un debate. De la misma manera, al “invertir” ésta operación es posible notar la infinita cantidad de “formas” que el ser humano puede comunicar un mensaje por medio de un símbolo.

La <<metáfora>> –en esencia– es una forma específica de comunicar una idea al receptor mediante el uso de diferentes tipos de elementos y referentes lingüísticos de distintos tipos. La metáfora en sí, es una *figura retórica*<sup>87</sup> de pensamiento por medio de la cual, una realidad o concepto se expresan indirectamente.<sup>88</sup> Una narración desarrollada en *lenguaje metafórico* –el mito, por ejemplo– es una narración cuyo mensaje proyecta una serie de *imágenes eidéticas*<sup>89</sup> hacia el receptor. Este mensaje es totalmente sometido a la abstracción, subjetividad y memoria del individuo para su interpretación; y al ser el mito

---

<sup>87</sup> Las figuras retóricas, también llamadas figuras literarias, representan una manera diferente de utilizar el lenguaje. La finalidad de estas figuras es crear un estilo comunicativo más original, más literario. En español existen más de cien figuras retóricas y muchas de ellas son variantes de una misma idea.

<sup>88</sup> Definición de Metáfora, Diccionario REA, Actualización 2017, disponible en <http://www.rae.es/> Consultado en enero 2018

<sup>89</sup> Imágenes mentales que el interprete-receptor realiza de manera subjetiva, este concepto será desarrollado con más profundidad en el siguiente capítulo.

“una codificación” que surge a partir de la memoria colectiva o inconsciente (Dör, 1995), los individuos que comparten rasgos en común (referentes) fundan sus significantes.

El lenguaje metafórico es comúnmente usado en las manifestaciones artísticas. En ellas, la creación de una obra demanda que la idea, el mensaje, sea presentado en forma de alegoría; una alegoría que da rienda suelta a la imaginación y permita al receptor averiguar el propósito y el mensaje inmerso dentro de la obra. (Eco, 1984) El uso de la metáfora es un pilar muy importante para el pensamiento mitopoético; sin ella, la narración mítica será capaz de ser desarrollada debido a que, el mito es una metáfora en sí mismo. (Rollo, 1991:45).

### **3.16. “La Metáfora del Semidiós”. Relación encontrada entre el concepto del Nombre del Padre de Lacan y la importancia de una Mitología en una sociedad.**

A manera de establecer un contexto claro, dentro de la mitología perteneciente a la antigua Grecia encontramos varios personajes cuyas características fantásticas les otorgaron la etiqueta de *seres mitológicos*: el “semidiós”; personaje en específico que más nos interesa analizar en este subcapítulo puesto que es aquel, en su mayoría, corresponde al resultado de la unión entre un ser divino una mortal. Muchos de los principales protagonistas de los mitos teogónicos en la antigua Grecia –una de las mitologías más populares a nivel global– son en su mayoría semidioses, ejemplos: Aquiles, Heracles, Jason, etcétera. (Dastin, 2005:84) Entender el origen y la funcionalidad del semidiós dentro de cualquier mitología es de suma importancia para poder entender el concepto lacaniano que se quiere explorar en este subcapítulo, el <<Nombre del Padre>>. Dentro del relato mítico, el semidiós aparenta no tener un padre físico. El semidiós (antes de ser un héroe) está sometido a las exigencias mínimas de una vida común. Dentro de ella, éste se siente ajeno a la comunidad debido a que él posee habilidades únicas que por su misma naturaleza, lo aíslan de los otros miembros y este personaje, algunas veces, desconoce el porqué de sus habilidades. (Ibíd.: 86) Partiendo del concepto de que el ser humano es animal social, toda comunidad siempre requerirá de un guía, alguien o algo que oriente al grupo al “siguiente paso”, por así decirlo. En todo grupo social referente a cualquier ser vivo del reino animal siempre destacará un individuo por sobre el resto, el líder. En las sociedades humanas esta regla también es cumplida; aun así en los pequeños grupos llamados *familias* donde la figura paterna o en su

caso, materna, asume el liderazgo del grupo en cuestión de crianza, pensamiento y orientación, teniendo como base la crianza que éste individuo presentó en su momento.<sup>90</sup>

Retornando el relato, sin una guía el semidiós –visto como individuo– está propenso a generar *angustia*; misma que sólo podrá “curar” al comenzar su camino heroico y entender su “destino”; sublimarse al asumir un rol. Es ahí donde el semidiós conoce quién es su padre, respondiendo así muchas de sus incógnitas personales con ayuda de su guía u otros personajes tratados anteriormente en la primer parte de este capítulo.

- *¿Cómo aplicamos la contextualización del relato en el mundo real?*

Recordemos que durante el estadio del espejo la figura del padre es pilar para el proceso de individuación del infante. Una vez que el estadio del espejo es completado y el sujeto determina un *falo*, el individuo para ser reconocido como tal debe de contar con la aprobación de sus semejantes, *los otros*. La aprobación de los otros sólo se puede lograr mediante el respeto de las creencias y normas estructurales de la sociedad. Aquellas, que si bien recordamos, fueron instauradas por los ancestros que en su momento generaron una tradición en dicha sociedad; los principales y verdaderos héroes, figuras históricas, para la comunidad. (Malinowski, 1948:89) Siguiendo la línea que ya hemos establecido en la Antigua Grecia, su mitología era parte importante de la vida en su sociedad y no se podía concebir una separación con respecto a ambas, el *mithos* y *la polis*. La tradición mítica no surgió de la nada, en su momento tuvo un origen y su génesis que se le atribuyó a alguien, un individuo o colectivo. Este individuo con el tiempo fue mitificado, convertido en héroe, y su enseñanza, el ritual, con el tiempo se convirtió en una tradición; misma que opera como base para los individuos la honren para reafirmar su identidad como miembros de una sociedad. (Durkheim, 1993) Independientemente de cómo es que el individuo era, su legado es respetado y honrado. La enseñanza que instauró con el tiempo se vuelve toda una institución social en sí misma, la tradición (Freud, 1973) Por generaciones, sus enseñanzas fueron compartidas, transmitidas a las siguientes hasta estas perder utilidad - vigencia. Aquel fundador, el héroe primigenio, se vuelve un agente simbólico, y este estará presente en toda manifestación cultural o simbólica de dicha cultura. Y a pesar que su nombre y/o

---

<sup>90</sup>Ejemplo: las familias conservadoras con normas morales fijas, las cuales llevan repitiendo los mismos estándares por generaciones, la tradición. Una familia con fuertes lazos a una religión en específico, por ejemplo el judaísmo ortodoxo, es una manera de concebir esta idea. (Engels,1976)



recuerdo se pierda con el tiempo, el legado no lo hará, se ha instaurado una tradición, la cual puede partir de un mito. La tradición es la base de toda cultura y sociedad, parte de su identidad y es la base de muchas de sus producciones y artefactos característicos de la misma. La guía familiar se basa en una tradición social. El individuo acudirá a la tradición que, por medio de la metáfora, ésta le otorgará una respuesta de la misma manera que los semidióses griegos la encontraron en su momento al entrar en comunión con su *divino padre*. El individuo podrá hallar su respuesta en la institución paternal-totémica que se oculta detrás del mito per sé. Lacan concentra gran parte de su trabajo tratando de descifrar este proceso (Dör, 1995: 89); mismo que por medio del lenguaje y la comunicación transmitimos todo lo anterior mencionado convirtiendo todo esto en un proceso cíclico.

El individuo social busca identificarse con un *ideal*, plasmado como ya lo hemos indicado dentro del discurso del mensaje de un relato; en este caso el mito, el cual lo representa dentro de las imágenes arquetípicas de sus héroes. Éstas al ser interpretadas por el individuo le “marcarán un camino”, lo “iluminarán” logrando así que éste genere para sí mismo una identidad y encuentre un “destino”. En la antigüedad, al ser el mito un relato sagrado éste, dentro de sus relatos cosmogónicos, apelaban a que en el origen de todo hubo un primer individuo, el fundador cuyo legado y “simbolismo” aún tienen un peso importante para la sociedad. Esta es la premisa que dio origen a una de las metáforas de la historia *El Nombre del Padre*. (Ibíd.:135) Este concepto, acuñado por Lacan hace alusión a la guía arquetípica que tenemos en nuestra infancia, la cual a su vez es un eje primordial en el proceso de ruptura en la teoría psicoanalítica, la *figura del padre*. Esta guía es aquella que legitima el mito como incitación, el individuo acude a las enseñanzas del gran otro, el <<*Padre Totémico*>> (Freud, 1976:117); el cual, será su guía en diferentes periodos de su existencia puesto que como individuo siempre cambiante, este no buscara los mismos fines en determinados momentos, dando apertura a un cambio de opinión. *El Nombre del Padre* se verá manifestado en la voluntad que lo impulse el individuo a alcanzar una meta. (Dör, 1995:137) La imagen arquetípica del padre se verá manifestado cómo aquellas normas que respalden y sustenten la búsqueda y redención *de la falta*. Misma que al obtenerla, el individuo ganará una aprobación que le brindará aquel reconocimiento deseado y la validación que este busca. El semidiós, se convierte en héroe al encontrar y concluir su camino; al descubrir quién es “*su padre*” y al demostrarle a su comunidad qué es aquello

que puede lograr una vez que sabe el porqué de su existencia. El *padre* es aquel personaje homenajeado detrás de la tradición y la *madre* es aquel deseo que dio vida a la voluntad del ser en el individuo. (Jung, 2012:245) Actualmente aquel “*padre totémico*” es presentado como aquellas normas que respalden “el bien” y el status quo. Los héroes nacionales pueden ser vistos de esta manera, al igual que los personajes simbólicos en una ideología, ejemplo: the *Uncle Sam*, la personificación nacional de los Estados Unidos de América y, específicamente, del gobierno estadounidense. El primer uso de la expresión se remonta a la Guerra de 1812 y su primera ilustración gráfica a 1852.<sup>91</sup>

### **3.17. Sobre la relación que existe entre *Teoría de Aprendizaje Social* de J. Dollard y N. Miller y el *Pensamiento Mitopéutico* de C. Jung.**

La <<personalidad>> –la conducta específica de un individuo– no se puede denominar buena o mala sin un consenso social; es éste el que determinará qué es lo correcto y qué no con base al bienestar de la mayoría. Dicho consenso generará normas, estas normas deben de ser respetadas por los miembros que pertenezcan a dicha sociedad. El individuo (miembro de la sociedad) debe de cumplir con dichas normas planteadas, las cuales, ahora se convierten en expectativas. Éstas mismas se irán mostrando conforme la vida del individuo se desarrolle. Los <<hábitos>><sup>92</sup>, los <<impulsos>> (hambre, sed, cansancio), las <<señales>> (estímulos del ambiente) y las respuestas son partes de la conducta de un individuo según la <<*Teoría de Aprendizaje Social*>> propuesta en 1950 por John Dollard y Neal Miller. (Cloninger, 2003:76) La identificación/diferenciación del <<Yo>> con el <<otro>> es un proceso importante a desarrollar en este punto. La identificación con este <<otro>> produce imitación y el individuo puede identificarse con una persona, arquetipo, noción, concepto. Esta identificación se da gracias a la carga y apego emocional que se manifiesta en el momento que se desarrolla el contacto con ese *otro*, la <<cautivación>>. Dicho contacto se quedará almacenado en el inconsciente del individuo de manera permanente. Por lo general, este proceso se entiende cómo el deseo infantil de “querer ser” y parecerse al objeto de deseo, obtener la identidad de <<*aquello*>> que admira. (Ibíd.: 80) La <<imagen>> personal del sí mismo no se puede completar sin este deseo de imitación, debido a que este nos da una

---

<sup>91</sup> «The Most Famous Poster» (en inglés). Library of Congress. E.U.A. Disponible en <http://www.loc.gov/exhibits/treasures/trm015.html> Consultado en julio del 2018

<sup>92</sup> Patrón muy arraigado al contacto personal

base enteramente subjetiva de las metas y el propósito que el sujeto quiere obtener en su vida. El cumplimiento de esta meta se dará gracias al desenvolvimiento de sus capacidades y las oportunidades que su entorno social le ofrece. Tribus, clanes, familias, equipos, comunidades, naciones, tropas, sectas, pandillas, comunidades, etcétera. Todas formas de agrupación social que se rigen así mismas por normas y consensos validados y regulados por sus miembros. Dentro de toda agrupación social se presentan roles. Estos son patrones esperados de conducta asociados a la posición que se cumple en dicha asociación ejemplos: padre, hermana, líder, asistente. Estos pueden ser *adscritos*, se asignan a un individuo de manera imperativa como: joven, anciano, varón, niño; o *adquiridos*, los cuales se cumplen voluntariamente y demandan ciertas capacidades para eso: músico, agente, profesionista, soldado, etcétera. Los roles producen un impacto potente en la conducta del individuo. El individuo buscará y necesitará de ocupar un rol y función en algún momento de su vida. Como ya se ha mencionado anteriormente, para ello tendrá que cumplir una serie de expectativas ya planteadas con las <<normas sociales>> operantes en dicho momento.

Como creaturas sociales, todos los actos humanos de gran relevancia se llevan a cabo en grupo y dentro de cada grupo un individuo sobresale, el *líder*. Este personaje es aquel miembro del grupo de mayor relevancia, el cual dirige las acciones del grupo e inclusive, algunas veces, éste asignará un rol específico a cada miembro del grupo puesto que cuenta con cierto poder de *cohesión*. Otro concepto importante se hace presente: la *cohesión del grupo*. Ésta nos indica el grado de compromiso que tienen los miembros del grupo al que pertenecen. La *cohesión* es la base de gran parte del poder que los grupos ejercen sobre sus integrantes. El compromiso con él mismo ayudará al cumplimiento de la meta y a la resolución de problemas de manera eficaz. (Craig & Kelly, 1999) También, es una manera de generar identidad dentro del mismo grupo debido a que gracias a la relación que existe entre sus miembros, éstos desarrollan fuertes lazos de pertenencia, identificación social y amistad. Más allá de la cohesión y la definición de roles, la posición social en los grupos determina un “status” al integrante. Este status determina la posición del individuo en una estructura social, especialmente respecto al poder, los privilegios y la importancia del individuo dentro del grupo mismo. Ejemplo: El peso y la importancia de la decisión final de un miembro de un partido político en específico ante una junta de gobierno durante la asamblea que aprobará o no un plan de desarrollo social. Por lo general, los personajes que

adquieren un status alto y con base a sus actos dentro de una sociedad se convierten en una “leyenda”. Son estos actos los cuales el pensamiento mitopoético se encarga de preservar dentro de la memoria colectiva mediante una historia, misma que resalte las acciones que éste logró en un tiempo determinado. (Bech, 2004:99)

Es de esta manera por la cual se crea un “mito” con respecto a un individuo. Esta es una especie de atribución que surge gracias a la percepción social efectuada por los actos de dicho individuo por parte de un grupo en específico. En retrospectiva, como ya lo hemos desarrollado a lo largo de este capítulo, nuestro entendimiento del mundo se debe al constante juego de percepción, codificación y asimilación de la información externa. La atribución, el proceso de hacer inferencias con respecto a las causas de la conducta de uno o más individuos, (Coon, 2005:506) nos ayuda a entendernos con nuestros semejantes, los otros miembros de la sociedad donde nos desarrollamos. La atribución es un punto importante en cualquier interacción con otros miembros de nuestra sociedad; es enteramente subjetiva pero relevante, debido a que aquí la información que poseemos sobre nuestra sociedad se ve permeada en su totalidad con los juicios que efectuamos día a día.

Esta atribución nos ayuda a crearnos un criterio y a delimitar nuestras propias las expectativas que esperamos en cualquier interacción social. La atribución –en mi opinión– es aquel último punto importante para que nosotros encontremos una identificación con ese *otro*.

### **3.18. El Estadio del Espejo de J. Lacan y su relación con el crecimiento del individuo.**

Una de las principales cuestiones existenciales de cada individuo, por lo menos una vez en su vida, recae en la siguiente interrogante *¿Qué seré cuando sea grande?*

Se dice que los intereses del individuo se manifiestan desde una edad temprana y son detonas por medio de una situación y fenómeno en específico. Parte de las teorías psicoanalistas impulsadas por J. Lacan con respecto al desarrollo del <<Yo>><sup>93</sup> nos presenta un estadio que he considerado de suma utilidad para entender *el auge e importancia de la mitología para el ser humano*. (Dör, 1995:35)

---

<sup>93</sup>Recomiendo retomar algunos postulados dentro del subcapítulo 2.7 titulado “*Sobre Símbolos y Psicoanálisis*”

El <<Estadio del Espejo>> es una fase dentro del desarrollo del ser, el cual, surge y se va consolidando dentro de diversos momentos en específico. Comienza cuando el infante de aproximadamente de entre 6 a 18 meses comienza a ser consciente de su ser, su cuerpo y su imagen. (D'Angelo, 2011:78) A partir de ese momento, el infante poco a poco va desarrollando los conceptos básicos, que posteriormente se manifestarán como los estados de la conciencia para el entendimiento de *sí mismo*: el <<ello>>, el <<yo>> y el <<superyó>>. Con el paso del tiempo el infante comenzará a desarrollar su noción de <<individuo>> y la noción de <<otredad>>. Él poco a poco entenderá que la madre y el padre son individuos aparte; esto es debido a que anteriormente a esta etapa él infante sólo era capaz de reconocer sensaciones y objetos de manera separa y de forma paulatina (Smalinsky, 2010:98). El “inicio” del *Estadio del Espejo* presenta un desarrollo de conciencia en el infante que comienza con los inicios del desarrollo y vinculación entre percepción, cognición y comunicación, elementos de suma importancia para la inserción del individuo (infante) en el mundo social. En concreto el *Estadio del Espejo* es una fase donde el infante comienza a entenderse como individuo y a definirse así mismo como individuo aunque aún no define sus metas. El proceso de auto-inserción del sujeto dentro del mundo real (su entorno social) depende absolutamente de la especialización y búsqueda del <<YO>> individual, con respecto a su objetivo e imagen de deseada: la forma en la que este busca ser visto por el otro; este partirá principalmente de su percepción del <<Yo>>, el “<<yo social>><sup>94</sup>” y el constante reforzamiento del *Estadio del Espejo*. (D'Angelo & Magan, 2011:78) Desarrollemos más a fondo esta idea enfatizando más en el trabajo de Lacan: Como ya lo mencionamos, al inicio del *Estadio del Espejo* el infante logra percibirse a sí mismo y establece una <<otredad>>. Aquí el infante se asume a sí mismo cómo el objeto de deseo de la madre “basándose” en el cariño y cuidado que ella tiene hacia él. El <<proceso de ruptura>> juega un papel importante en ese momento; la separación paulatina de la madre al infante debido a su maduración –el proceso biológico donde el bebe pasa a niño. El infante, en algún punto en particular, puede percibir dicha falta y comenzar a sentir “*frustración*”, puesto que se rompe la concepción que el infante tenía de sí mismo con respecto a su madre, aquella donde él que él era su todo: su objeto de deseo.

---

<sup>94</sup> Al igual que Jung, Lacan estableció que aparte de la noción autoproclamada del individuo <<el YO>> existe una noción impuesta por el otro y que el ívido debe de reconocer puesto que representa el cómo lo ven.

A grandes rasgos, la *ruptura* continúa reforzándose gracias al paulatino reconocimiento del infante con respecto al mundo exterior y las normas, también se hace presente la figura del padre. Es en este punto donde la teoría psicoanalítica de Freud (1973) indica que se desarrolla <<el complejo de Edipo>>: aquel deseo que tiene el infante por la madre frustrado por la figura del padre y el estricto código social con respecto al incesto. La figura del padre se hace presente; éste posee dos significantes: primero como *individuo regulador de las normas* y segundo cómo el “objeto de deseo” de la madre, <<el “falo” >><sup>95</sup> (Dör, 1995:89). La *ruptura* termina aquí, puesto que el infante se da cuenta que él no posee la importancia con respecto al afecto de que él se figuraba en un principio de su madre. Él infante reconoce que es el padre quien verdaderamente tiene la “atención” y deseo de su madre, por así decirlo. En este punto, el simbolismo de la madre representó para el infante es plasmada en su memoria; puesto que la “madre” es la primera persona que el infante conoce y es aquella que le proporciona todo lo que al infante requiere. Ella lo es todo para él. (Smalinsky, 2010:67). La *ruptura* finaliza cuando el infante reconoce su “papel” en aquel pequeño grupo social: su familia. Su primera inserción en el mundo social es completada, el infante asume su rol de hijo. El desarrollo teórico del *Estadio del Espejo* muestra una complejidad a partir de este punto; las asociaciones y significantes entendidas por el infante con respecto al proceso de *ruptura* adquieren relevancia. El infante, al entender su rol dentro de su familia, poco a poco comienza a entender la importancia de éstos mismos, los roles, en conjunto con las funciones en el mundo exterior. El infante comenzará a relacionarse y convivir con otros individuos a los que puede considerar cómo sus iguales, comenzando su proceso de formación con respecto al conocimiento social y de su entorno. Poco a poco él irá formándose su propio objeto de deseo: <<su falo>>, su autoimagen deseada del Yo; concepción que buscará concretar el resto de su vida. Dicho esto, es en este punto donde él comenzará a “apropiarse y buscar” de los elementos necesarios que lo acerquen a su <<Yo>> deseado. De igual manera, esta concepción se irá reforzando o eliminando dependiendo de su interacción y desarrollo con el mundo, en suma del descubrimiento propio de sí mismo durante su proceso de maduración. De nuevo –puesto

---

<sup>95</sup>Es necesario que el concepto de <<falo>> se debe considerar tal cuál Lacan lo refiere. Este refiere a “objeto de deseo” y para su acuñación se baso en Freud. El *falo* representa un deseo que se halla presente en una falta, y su obtención represente “un todo”; por lo tanto, es de suma importancia poseerlo. Diccionario de Rudinesco de Psicoanálisis (2008) editorial Paidós.

que ya lo he mencionado antes– los relatos míticos y el saber colectivo ayudan a reforzar esta concepción. Es necesario recordar que toda narración mítica parte de arquetipos y modelos deseados de diferentes conceptos y nociones operantes dentro de la estructura social e inconsciente colectivo. El infante, al tener acercamiento con algún mito, o arquetipo por medio de un personaje pop que sea de su agrado encontrará en él una aspiración; un algo deseado que no posee. Este *sentimiento de falta* constituirá una base sólida para la búsqueda de aquella “*imagen*” que desea proyectar en un futuro al asumir no como una autoconcepción, sino como un rol y función social en su madurez; obteniendo así el reconocimiento social que este desea y que surgió a partir del *proceso de ruptura*. La imagen que el individuo tenga de sí mismo es aquella que este deseará proyectar al *otro*; imagen por la cual el individuo desea ser reconocido. Esta *imagen deseada* sólo puede ser desarrollada gracias a la culminación del *Estadio del Espejo*. (D’Angelo & Magan, 2011)

En retrospectiva, recordemos que el mito, por su parte, brinda las primeras nociones que el individuo puede tener con respecto al “*deber ser*” y nos presentan una guía y aquello que se puede lograr en relación al “ideal” representado en sus arquetipos. El relato mítico, nos presenta una historia cuya trama marca las pautas de un rol deseado y los resultados del desarrollo de ese rol y su función, premisa central bajo la cual los individuos acudimos al mito: su “*iluminismo*”.

### **3.19. Los tres registros de conciencia del ser hablante en la Teoría Lacaniana.**

En psicoanálisis, a partir de la enseñanza de Lacan se utiliza un *nudo borromeo*<sup>96</sup> para indicar la estructura que forman los tres registros del ser hablante. En este caso yo los introduzco a esta investigación para representar el entendimiento del mito y su relato en relación con la psiquis humana. Lacan (Nasio, 1992:154) nos indica que el estado consciente del individuo, aquel que conforma su «Yo» puede concebir en tres ejes de conciencia interconectados entre sí, estos le brindan al sujeto un entendimiento subjetivo de su entorno mediante los significantes encontrados dentro del lenguaje. Si relacionamos estos tres registros con el aparato cognitivo del individuo, la complementación y empalme de estos

---

<sup>96</sup> Se llama nudo borromeo o nudo Borromi a una especie particular de elemento en una gráfica el cual se muestra constituido por tres aros enlazados en un *diagrama de Venn*. Cada aro en particular representa un “total” de un conjunto –en este caso un *concepto*–. Al separar un aro del nudo se liberan los otros dos. Y su unión representan los acercamientos y similitudes que cada aro puede tener con los otros dos.

mismos ayudarán al individuo a la interpretación de su entorno asociado *significantes – significado –objeto*.

Asociación esencial para el equilibrio del individuo y, como ya se mencionó, son representados mediante un nudo borromeo. Estos ejes son:



**Ilustración 2 Capítulo III**  
**Representación gráfica del nudo borromeo lacaneano.**

Recuperado de:

<https://psicoanalisisulasalle2014.wordpress.com/tag/jacques-lacan/>  
Marzo 2018

- El “Eje Real” corresponde en su totalidad al entendimiento del sujeto en relación a todo aquello que se manifiesta y se percibe del mundo exterior como lo “ajeno” a sí mismo, el sujeto en cuestión. Aquello que “está ahí” y tiene una propiedad física puesto que logra percibirlo mediante sus sentidos.
  - Ejemplo: Una bicicleta, un animal, dulce, etcétera.
- El “Eje Simbólico” corresponde a todo aquel elemento cuya existencia: constante, efímera, material, imaginaria; tuvo o tiene cierto significado o atribución para el individuo, el cual le atribuyó cierto significado para sí.
  - Ejemplos: una carta, unas palabras, una reliquia, un acontecimiento, etcétera.
- El “Eje Imaginario”: Este corresponde a todo aquello que el *sistema cognoscitivo* de cada individuo puede generar como resultado de la abstracción de la información después de su respectiva asimilación. Pertenece enteramente al *mundo de las ideas* (Platón, 1979) y es el centro de la creatividad del sujeto. Es aquí donde se crean nuevos conceptos que al poder materializarse dentro del mundo real pueden existir.
  - Ejemplos: Animales Fantásticos, Arquetipos, Nociones de un Algo.

Estos tres ejes de conciencia le brindan al sujeto la percepción total de su entorno; por lo tanto, se encuentran siempre operantes y son responsables de su entendimiento subjetivo. Dependiendo de la inteligencia y aptitudes de cada individuo por separado, éste es capaz de



desarrollar un eje más que otro; esto significa que el sujeto puede entender su entorno de una manera diferente. (Dör, 1995)

### **3.20. Sobre las Atribuciones y Disonancias Cognoscitivas para comprender el Desequilibrio Psíquico.**

La <<actitud>> se define como aquella tendencia aprendida a responder, tanto de forma positiva como negativa ante ciertas circunstancias presentes ante el individuo. La *actitud* es uno de los factores principales para entender la atribución subjetiva de alguien a algo y la personalidad del individuo, en suma de su *conducta*. La *actitud* es una combinación de creencia y emoción, es una respuesta después de la evaluación de los objetos en la situación donde este se presenta. (Briñol & Gandarillas, 2010)

- El <<*componente de creencia*>> es lo que pensamos de un objeto o cuestión.
- El <<*componente emocional*>> es lo que sentimos por el objeto de la actitud.
- El <<*componente acción*>> designa las acciones que efectuaremos al respecto.

La formación de actitudes corresponde (de igual manera) a la manera de exteorizar la información asimilada en algún momento de nuestras vidas. La actitud forma parte de nuestra conducta, nuestra personalidad y es el último componente que define nuestras “mascaras”.<sup>97</sup>

La información que influye para formar nuestra actitud se puede presentar en cualquier momento de cualquier forma, a continuación enumeraré algunas:

- <<*Contacto directo*>>: Experiencias directas con el objeto, culmina con la formación de criterios.
- <<*Interacción con otros*>>: Es la influencia de los intercambios con quienes tiene ciertas actitudes: los individuos terceros.
- <<*Crianza infantil*>>: La información que se asimiló en los primeros años de vida del individuo. Punto muy valorado en el psicoanálisis.
- <<*Pertenencia a un grupo*>>: Criterios e información que se presentar como forma de cohesión de un grupo al que pertenecemos.

---

<sup>97</sup> No hay que confundir con el Estigma. Este término lo abordaremos más adelante.

- <<Medios de comunicación>><sup>98</sup>: Es la información que se presenta de manera general en los medios de comunicación operantes en una sociedad ubicada en un tiempo y espacio determinado. La información que se distribuye dentro de dichos medios es aprobada, en gran parte, por el consenso social, ya que respeta sus normas y a veces corresponde a un grupo o sociedad ajena a aquella donde el individuo suele “opera”, la elite dominante. Al ser información, ésta puede ser asimilada por el sujeto o no, como ya lo mencionamos anteriormente.

Con el paso del tiempo el individuo cambiará ciertas actitudes en su conducta. Esto se produce debido a que la información que se tenía sobre algún concepto resultó (para el individuo) errónea, por lo tanto, causo un *desequilibrio*.

Los *desequilibrios* en un individuo pueden afectar cualquiera de las actividades manifestadas en su vida puesto que ya no cuenta con las bases que sustenten sus acciones a favor de cumplir una meta que éste se había fijado previamente. Es en este punto donde se genera una <<*disonancia cognoscitiva*>> (Festinger, 1957): un estadio de la psiquis donde se presentan ideas contradictorias o antagónicas que suelen provocar un malestar a corto plazo distorsiona el pensamiento, las percepciones o incluso afectar la propia <<imagen eidética>> actual o aquella correspondiente al objetivo que queremos llegar, causando una neurosis y por supuesto, un *desequilibrio*. Desglosado un poco más: una disonancia cognoscitiva se puede entender como un choque de ideas, mismas donde hallamos una contradicción. Cada idea, cada pensamiento que el individuo genera tiene un propósito cuyo fin es cumplir una meta pero, cada meta suele poseer una *justificación*. Si dicho criterio resulta erróneo, la atribución referida a ese algo resulta fallida. Esta <<*no correspondencia*>> genera una frustración y la *disonancia cognoscitiva* puede ocurrir. A primera instancia el sujeto entenderá que dicho desarrollo fue en vano. La frustración a mediano plazo puede perjudicar todo el comportamiento, criterio y salud del individuo. Es uno de los principales males de la sociedad y cada una tiene su forma de liderarlo. (Freud, 1972)

---

<sup>98</sup> : Este es un punto que se tratará a fondo en el capítulo IV.

### **3.21. Sobre la Salud y la Sociedad. Breve introducción al origen de la Espiritualidad como parte del desarrollo de la psique humana.**

La salud, según la definición que la OMS, es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades.<sup>99</sup>

Al hablar de salud mental y social, más allá de hablar de la dimensión física mencionada en la anterior definición, estamos hablando de un estado donde el sujeto se encuentra “en paz” consigo mismo. Dentro de este estadio, el sujeto se encuentra en un estado pleno donde este puede desarrollarse de manera positiva dentro de su entorno. La *frustración* y la *disonancia cognoscitiva* rompen con este estado y producen alteraciones en la conducta del sujeto.

A principios del Siglo XX la causa principal de muerte está totalmente relacionada con el estilo de vida que tiene el individuo, los efectos nocivos que se presentan en sus hábitos y su conducta. (Coon, 2005:533) Como ya lo hemos mencionado, la conducta se debe principalmente a la formación que el sujeto tiene está muy ligada a su *sistema cognitivo*.

La sociedad donde el individuo se desarrolle presentará un “modelo de vida”, el sujeto puede optar por seguir dicho modelo o no. Este por lo general es transmitido por todos los medios de comunicación en ese momento. El deseo de superación personal, ligado a la elección y desempeño de un rol y función al cual el individuo aspire, lograrán que este opte por seguir algún «modelo» en específico. Al complicarse “su camino” este sufrirá de estrés y se sentirá presionado. Si no se llegan a cumplir sus logros planteados anteriormente, este presentará frustración. La presión puede manifestarse tanto de manera personal así como de manera social]; y a mi parecer, ambas están ligadas debido a que tienen mucho que ver con las expectativas que la sociedad requiere e incluso, éstas te darán una atribución como individuo dentro de la misma. El ser humano, como seres sociales, suele ver a la frustración y el estrés como una amenaza. Como seres biológicos las amenazas se combaten con respuestas que tienen a ser agresivas debido a que nos llevan a un estado de alerta donde el organismo está a merced de cualquier impulso. La manera con

---

<sup>99</sup>La cita extraída en el Preámbulo de la Constitución de la Asamblea Mundial de la Salud, adoptada por la Conferencia Sanitaria Internacional, Nueva York, 19-22 de junio de 1946; firmada el 22 de julio de 1946 por los representantes de 61 Estados (Actas oficiales de la Organización Mundial de la Salud, No. 2, p. 100) y que entró en vigor el 7 de abril de 1948.

La definición no ha sido enmendada desde 1948. Consultada el 17 de noviembre del 2017 en la liga [www.who.int/governance/eb/who\\_constitution\\_sp.pdf](http://www.who.int/governance/eb/who_constitution_sp.pdf)

la que el individuo lidie con dicha amenaza está totalmente ligada a su formación contra estos casos. Éste “estadio” puede verse como un “arma de doble filo”, debido a que la forma en que el individuo se enfrente a la amenaza puede generar un resultado no deseado, en primera instancia. Es aquí donde otra vez se presenta la disonancia cognitiva y se corre un riesgo de un desequilibrio. Las situaciones amenazadoras se acompañan de una sensación desagradable llamada <<ansiedad>>. Ésta produce inquietud, tensión, aprensión y vulnerabilidad; es un estado desagradable que puede originar un enfrentamiento defensivo orientado a las emociones. (Lazarus, 1993). Los <<mecanismos de defensa>> son procesos mentales que surgen para evitar, negar o distorsionar las fuentes de amenaza o ansiedad. Muchos de los mecanismos de defensa fueron descubiertos por Sigmund Freud, quien supuso que operan de manera inconsciente. (Coon, 2005:345) Algunos de los más comunes son:

- *Negación*: Consiste en protegerse contra una realidad desagradable negándose a percibirla y/o creer en ella
- *Represión*: Consiste en impedir de manera inconsciente que los pensamientos dolorosos o peligrosos lleguen a aquellos conscientes.
- *Formación reactiva*: Consiste en impedir que los impulsos peligrosos se manifiesten en la conducta exagerando una conducta contraria.
- *Regresión*: Consiste en retroceder a una etapa anterior del desarrollo a hábitos o situaciones de menor exigencia.
- *Proyección*: Consiste en atribuir a otros los propios sentimientos, limitaciones o impulsos inaceptables.
- *Racionalización*: Consiste en justificar la conducta aduciendo motivos personales, razonables y lógicos.

- *Compensación*: Consiste en contrarrestar una debilidad real o imaginaria destacando los rasgos positivos o tratando de sobresalir en un área de debilidad o en otras.
- *Sublimación*: Resolver los deseos frustrados o los impulsos inalcanzables en otras actividades que sean constructivas o aceptadas por la sociedad.

La *frustración* no tratada puede llevar al sujeto a estados emocionales totalmente negativos como alguna neurosis –como la depresión– que al perjudican tu función social, lo cual puede terminar con la expulsión o marginación del individuo debido a su falta de aportación y utilidad para la misma.

Al presentarse el estrés dentro de un individuo (o en otros casos, la frustración) este pone su aparato cognitivo a prueba. En esta situación, el aparato cognitivo del individuo busca en su “base de datos” algún tipo de información que sea de provecho para el sujeto y afrontar dicha problemática. Como lo hemos mencionado anteriormente, el mito, la forma común y plausible de explicar las incógnitas y situaciones de difícil comprensión para el sujeto se hace presente. Los mitos escatológicos: aquellos específicamente donde el personaje principal (el héroe) debe superar una adversidad; pueden representar una guía para aquellos individuos que se encuentran en estas situaciones. Si dicho individuo logra identificarse con el héroe, la problemática o situación por el cual éste debe lidiar, el individuo puede encontrar una manera de lidiar con ella a la par de encontrar un desarrollo apropiado para superar dicho estadio negativo donde éste se encuentra.

Cabe mencionar que el sujeto no debe precisamente de seguir los actos plasmados en la epopeya tal cual y al pie de la letra. Sino que, el individuo puede optar por la enseñanza del héroe –comúnmente manifestada a través de un rito– para lograr dicha sublimación.

Desde tiempos antiguos la <<espiritualidad>> ha sido una herramienta para encaminar al individuo a superar una adversidad; esta le da un impulso cognitivo al individuo con el fin que él encuentre una respuesta. El rito fue en su momento una parte fundamental del desarrollo de la espiritualidad en el sujeto, y como ya lo hemos mencionado, con la llegada de la era de la razón, muchos ritos basados en mitos antiguos han quedado de lado o fueron desprestigiados marcados con el estigma de “una mera superstición”. Entender el pensamiento, el sistema cognitivo de un individuo es una tarea titánica; inclusive aún hoy

en día esta tarea nos resulta sumamente compleja. Cada individuo se desarrolla de diferente manera a su semejante, inclusive dentro de su misma familia. Todos los individuos buscan desempeñar un rol y función, ansían ser reconocidos dentro de nuestra sociedad y no estamos exentos a manifestar y/o respetar la estructura dentro de la cual nos desarrollamos. Los tiempos cambian y con ellos los paradigmas y la forma de entender el mundo. Al parecer los relatos míticos siempre han acompañado al ser humano durante toda su existencia, puesto que están presentes en cada civilización y tiempo, inclusive actualmente. Además estos mismos son información. Es un hecho que estos y la manera de cómo concebirlos han cambiado a la par de la forma de ser contados a su vez de la forma en la que nos hemos acercado a ellos por lo menos alguna vez en la vida. Aquí una nueva interrogante surge y está relacionada con el manejo de información y conocimiento a lo largo de nuestra historia.

"La ciencia es un mito, y cuando pretende decir que está más allá del mito está mintiendo"

-Nikola Tesla.

Declaración en defensa de la bobina que lleva su nombre durante la "Guerra de Corrientes", 1889.<sup>100</sup>

---

<sup>100</sup> Datos sustraídos de: "«*War of the Currents*» ". Disponible [https://www.pbs.org/tesla/ll/ll\\_warcur.html](https://www.pbs.org/tesla/ll/ll_warcur.html) Consultado en marzo 2018.

# **CAPÍTULO IV: EL MANEJO DE INFORMACIÓN Y SU RELACIÓN CON LA CULTURA EN LA HISTORIA UNIVERSAL.**

“Si Shakespeare y Miguel Ángel estuviesen vivos hoy en día, y si ellos decidiesen elaborar un comic, Shakespeare podría escribir el guion y Miguel Ángel dibujarlo. ¿Alguien pondría en duda que esto no sería una forma de hacer arte?”  
-Stan Lee<sup>101</sup>

En este capítulo se tratará específicamente sobre el manejo de la información a través de la historia universal y como el individuo fue perfeccionando los medios por los cuales ésta se difunde a tal grado de entender cómo surgió la cultura de masas y llegada de la “era digital”. Al entender esto podemos comprender de donde sale la “cultura geek” o cultura fandom y la importancia que ésta tiene para los contenidos presentes dentro del cómica, el cine y los videojuegos.

## **4.1. Breve Recuento del Manejo de Información desde la Prehistoria hasta la Edad Media**

El origen de las primeras civilizaciones se remonta al periodo Neolítico<sup>102</sup> un periodo en el cual los individuos comenzaban a organizarse por medio de grupos llamados “*hordas*”: grupos nómadas donde la organización social, sus roles, estaban definidos por la utilidad, función y aptitudes los miembros con respecto a su aportación a la supervivencia del grupo. (Eiroa, 1994) Con el paso del tiempo el hombre “dominó el fuego” y el descubrió la agricultura, estos primeros grupos sociales comenzaron un paulatino proceso de translación del nomadismo al sedentarismo; comenzando así a establecer las primeras aldeas.

La concepción que éstos primeros individuos tenían sobre su entorno era compartido de manera oral por parte aquellas figuras de gran relevancia social, sus principales guías los chamanes; mismos que frente a una fogata relataban historias que hacían alusión a tiempos antiguos: con la finalidad de crear conciencia con respecto a la interrogante *¿De dónde venía dicho grupo, el mundo que lo rodea y sus elementos?* Sus respectivos mitos

---

<sup>101</sup> Stanley Martin Lieber, mejor conocido como Stan Lee, (1922 - 2018) fue un escritor y editor principal de los cómics publicados por la editorial estadounidense Marvel Comics, además de productor y ocasional actor de cine de las películas de superhéroes donde aparecían superhéroes pertenecientes a dicha editorial.

<sup>102</sup> A mediados del año 8500 a. C. (Eiroa, 1994)

cosmogónicos de dicha sociedad per sé. Con el transcurso de la historia, los primeros asentamientos se convirtieron en centros urbanos. Es en esos “nuevos asentamientos” donde la transmisión de los mitos se vio inmersa en algunos cambios, durante este periodo la codificación de información comenzó a ser registrada. El registro de información propicio a la estructuración de un lenguaje, mismo que paulatinamente desarrolló una escritura. Estos primeros sistemas de escritura en un inicio no fueron alfabéticos, sino jeroglíficos, puesto que se usaban figuras simples en determinadas secuencias para representar conceptos y acciones con el fin de poder generar un mensaje (Buick, 2002:22). Mucho de lo que se sabe en la actualidad sobre las primeras civilizaciones, aquellas correspondientes a la primera etapa de Era Antigua<sup>103</sup>, se ha logrado gracias a la interpretación y decodificación de estos primeros registros de información plasmadas en objetos, murales o paredes gracias al desarrollo de algunas de las primeras técnicas artísticas como el grabado, la serigrafía la cerámica, el tallado, etcétera.

Durante la segunda mitad de la Edad Antigua diversos intercambios culturales se desarrollaron gracias al surgimiento de expediciones y expansiones de tanto de carácter comercial, así como de carácter militar por parte de los primeros imperios correspondientes a dicha era: los egipcios, los persas, los griegos, los romanos, etcétera. (Brom, 2007)

Durante este periodo histórico la preservación de la información y conocimiento comenzó a ganar importancia para los primeros grandes imperios; de la misma manera este periodo que se crean las primeras bibliotecas públicas, la escritura alfabética y aquello que actualmente se conoce como la noción de ciudadanía y el estatus, puesto que se establecen las condiciones que debe de tener un individuo para ser considerado como miembro de dicha sociedad donde éste se encuentra. Ejemplo: para ser considerado como ciudadano griego o romano y tener voz y voto ante alguna institución –cual sea– el individuo debía ser un hombre libre de determinada edad y condición social dejando de lado a todo aquel individuo que no cumplía con dichas condiciones como las mujeres, los extranjeros o los esclavos. Dichas condiciones –en parte– dieron pautas para la creación de una ideología y un fuerte sentido de *otredad*. Ejemplo: La concepción que se tenía sobre “ser romano” y ser “bárbaro” durante el periodo donde el *Imperio Romano* estaba en su mayor apogeo.

---

<sup>103</sup> Las culturas correspondientes a los Sumerios, Egipcios, Chinos, Hindús, y posteriormente los Griegos, etcétera. Civilizaciones fechadas con la terminación Antes de Cristo. (Brom, 2007)



Durante alrededor de 500 años este imperio dominó casi toda Europa, incluso hoy en día este imperio es considerado como uno de los imperios más fuertes de toda la historia universal y parte de su cultura es conservada hoy en día<sup>104</sup>. Tras la caída del imperio romano a inicios de Siglo V la Edad Antigua llega a su fin abriendo paso a la Edad Media. Una etapa histórica conocida como la “*Era del Oscurantismo*” debido al aparente olvido e ignorancia que tenían los primeros feudos medievales con respecto a los saberes del mundo antiguo. (Ibíd.: 72)

Durante la edad media la doctrina católica-cristiana logró instaurarse como la religión oficial en todos los *nuevos reinos* de la Europa Medieval, a pesar de que cada feudo-estado contaba con sus propios códigos y normas. El pensamiento mitopoético que surge en ésta edad brinda la aparición de diversos bestiarios<sup>105</sup>, la concepción del entorno se basó casi en su totalidad en la religión cristiana y su “mitología”. Los principales “mitos teogónicos” de la era, las sagas de caballeros andantes se vieron plasmados en el desarrollo de un medio de comunicación muy importante para la época, la *escritura* en pergamino. El registro de información por medio de la escritura alfabética<sup>106</sup> permitió el desarrollo de la abstracción. Con la abstracción, la imaginación y la fantasía adquirieron un mayor desarrollo. (Buick, 2002:32) Lamentablemente, durante la Edad Media el conocimiento y uso de estas tecnologías<sup>107</sup> estaba restringido solo para algunos individuos o grupos. Esto es debido a que la generación y producción de estos medios demandaba ciertos recursos que no todos podían costear, a la par de no poseer los conocimientos suficientes para desarrollar dicha acción “cultura”. Entendido esto, es fácil comprender por qué los individuos pertenecientes a la nobleza y el clero dictaban la concepción del mundo en esta etapa histórica. La mejor manera de compartir información hacia las masas era hablando ante multitudes y su difusión se llevaba a cabo mediante viajeros y juglares. La búsqueda de nuevos conocimientos siempre ha llevado a la exploración; esta acción trae consigo el perfeccionamiento de otras actividades como el desarrollo de nuevas tecnologías y el

---

<sup>104</sup>Por ejemplo, algunas figuras y conceptos como el derecho romano y varios conceptos de civismo y organización.

<sup>105</sup> Compendio enciclopédico de criaturas fantásticas en durante la Edad Media.

<sup>106</sup> Hay que tener en cuenta que a inicios de la Edad Antigua los registros se hacían de manera jeroglífica. En la segunda mitad de esta Edad, en el periodo de los grandes imperios, nace la escritura alfabética, misma que perduró en la Edad Media con sus respectivos variantes según la lengua oficial del reino en cuestión.

<sup>107</sup> Instrumentos y recursos técnicos o empleados en un determinado campo o sector las cuales denotan la aplicación de ciertos conocimientos para su creación. Diccionario en línea RAE. Febrero 2018

comercio, principalmente. Es gracias a éstas actividades que los feudos medievales (o reinos) lograran realizar intercambios de productos, información y conocimientos con otros territorios; algunos más allá de aquellos conocidos. Con el paso del tiempo los intercambios comerciales se volvieron de suma importancia para los diferentes reinos de la Europa medieval, dichas acciones otorgaban poder, riqueza e importancia social a ciertos lugares dentro del los reinos, como plazas o mercados, y a los reinos per sé. Con el pasar del tiempo, las rutas comerciales que conectaban a Europa y Asia se volvieron vitales para el comercio a finales de la Edad Media; la necesidad de un tránsito libre se volvió un requerimiento vital en diversas partes de la ruta donde algunos reinos disputaban el control de dicho tramo. Al no encontrar resolución a dichos conflictos la búsqueda de nuevas rutas comerciales se hizo necesaria. Es gracias a dicha acción que nuevos territorios fueron descubiertos. Un cambio de paradigma estaba a punto de efectuarse.

#### **4.2. Breve Recuento del Manejo Información del Renacimiento a la Contemporánea.**

Los cambios de todo tipo son un efecto inmediato de las revoluciones, sin excepción. La creación y el paulatino esparcimiento de nuevas tecnologías, conocimientos y paradigmas en todo el “mundo” suelen ser los detonantes una evolución social, no importa la etapa de histórica que sea. A mediados del XVI, el desarrollo tecnológico se vio impulsado por distintos factores como el creciente intercambio (y choque) cultural resultante del descubrimiento de nuevos territorios en el continente Americano, África y la Polinesia<sup>108</sup> para posteriormente comenzar un proceso de exploración, colonización y explotación de los recursos una vez que dichos territorios se convirtieran en colonias pertenecientes a los principales imperios, el impero europeos, principalmente españoles y portugueses. En el ámbito de la ciencia, esta época fue una época marcada por “*Hombres y Héroes*”. (Carlyle, 1979:32) puesto que a lo largo del siglo XVII al XVIII, los nuevos descubrimientos y tecnologías y paradigmas desarrolladas en esta etapa histórica, la “*Era de las Grandes Revoluciones*”<sup>109</sup>” (Brom, 2007) contribuyeron de forma titánica al manejo de información y

---

<sup>108</sup> Región geográfica conformada por una serie de numerosas islas encontradas en el Océano Pacífico Sur entre las regiones continentales de Asia y Oceanía

<sup>109</sup> Algunas de las principales revoluciones caracterizadas de esta época (siglos XVI al XVIII) son la 1° Revolución Industrial, la Revolución Francesa, la creación de la Burguesía (la Revolución Económica) la

su comunicación. Como primer punto a considerar, presentamos la creación de la imprenta “moderna”<sup>110</sup> –también llamada “de tipos móviles”– por Johannes Gutenberg. Esta máquina propició una transformación radical con respecto a la difusión de información y su almacenamiento; esta innovación tecnológica logró así volver más accesible la información escrita a una mayor cantidad de público sin precedente alguno. Gracias a esta acción un nuevo mercado fue abierto, el mercado editorial, principal correspondiente a la creación y difusión de material impreso. Esta revolución en el manejo y tratamiento de información-comunicación alentó al sentido de identidad y nacionalismo de cada país. La escritura y la lengua nacional comenzaron a pasar por un proceso de “estandarización”, lo que en otras palabras se entender como la creación de las primeras reglas de ortografía y reglas gramaticales del mundo moderno. Paulatinamente, ésta acción dio nacimiento a una nueva “cultura letrada” impulsada por las principales academias y eruditos de la época que consideraban al latín como una lengua culta, puesto que esta era la lengua del conocimiento y poseía un carácter internacional gracias a que esta ser la madre de las lenguas romances. (Buick, 2002:37) Antes de la popularización y sofisticación de la comunicación escrita, el ser humano vivía en un *espacio acústico* donde dominaba la *palabra hablada*; ésta última no tenía estructura limitada y estaba cargada de emociones para su difusión y formas referenciales. La implementación de la escritura transformó ese estilo por otro, el cual, tenía un orden: una estructura y un espacio limitado. En palabras de McLuhan “*la invención de los tipos móviles en la imprenta de Gutenberg forzó al ser humano a entender la historia como algo lineal, uniforme, concatenada y continua*”. (Gordon, 1999: 67) La sociedad, como tal, pasó de la llamada *era preliteraria* (de la palabra y el oído) a la *era de Gutenberg*, la era impresa; donde el ojo y pensamiento constructivo marcarían las pautas de la siguiente etapa histórica: la Ilustración a mediados del siglo XVIII. Al transcurrir los años, los constantes descubrimientos con respecto a la ingeniería, la química, la física y demás “ciencias duras” brindaron la implementación de nuevas tecnologías. Estos cambios se vieron manifestados en el traslado, la comunicación, la economía y la calidad de vida de diferentes países donde se introdujo la máquina de vapor; principal protagonista de la

---

Colonización –y posteriormente Independencia– de los Territorios de Ultramar por las Naciones Europeas, “Las Guerras Napoleónicas”, la Creación de los Derechos del Hombre y el Contrato Social; entre otros.

<sup>110</sup> Alemania (1398 – 1468) Se le llama imprenta moderna debida a que en la cultura oriental ya existía mucho antes que su introducción en Europa gracias a este personaje.

*Primera Revolución Industrial* durante el siglo XVIII. (Brom, 2007) Las ciencias sociales y las humanidades también se vieron inmersas en ésta revolución, surgieron nuevos paradigmas con respecto al estado y su administración. La creación de nuevas normas sociales e instituciones respaldaba los nuevos órdenes. Las nuevas corrientes filosóficas se concentraban en cuestiones ontológicas y epistemológicas de la época. Personajes importantes como Immanuel Kant, Arthur Schopenhauer, Jean-Jacques Rousseau y Napoleón Bonaparte surgieron en esta época, sus nombres y obras quedaron plasmados en la historia; se volvieron los héroes y personas importantes del momento. (Carlyle ,1979).

Durante el siglo XIX, el perfeccionamiento del manejo de información, el almacenamiento y respectiva difusión sufrió otro gran avance con la llegada de la *Segunda Revolución Industrial*<sup>111</sup>. Los nuevos avances y desarrollos científicos permitieron la llegada de nuevas tecnologías surgidas gracias a los recientes descubrimientos en el campo de la energía eléctrica, el magnetismo la acústica entre otras ramas de llamada física moderna. Poco a poco las maquinas de vapor se iban remplazando por aquellas que hacían uso de los primeros motores de combustión interna. La movilidad física de los individuos y las mercancías (en general) tuvo un impulso masivo sin precedentes. La llegada del siglo XX trajo consigo el perfeccionamiento de la producción en masa; misma que logró poner al alcance varios artículos y servicios que sólo gozaban algunos sectores sociales específicos en los siglos anteriores, mejorando la calidad de vida de otros sectores de la población. El resultado de los avances en los campos de la física moderna y la recién creada ingeniería tecnológica y ciencias a fines generaron una serie de inventos que mejorarían la comunicación a largas distancias dando mayor cobertura a mayor población. Varios electrodomésticos y otros objetos cotidianos en contraste con su respectivo impacto social son sólo algunos ejemplos de esos “avances”. Para la primera mitad del siglo XX la transmisión de información por ondas de radio sufrió otra gran evolución. Avances propiciados por vanguardistas en cuestión tecnología en suma de la especialización del conocimiento en los campos de la electrónica permitieron comenzar a transmitir contenido audiovisual a la par de introducir mejoras en el campo de la acústica: la amplificación. (Buick, 2002:51) La llegada del entretenimiento en masa por medio de los medios de masivos de comunicación hace su

---

<sup>111</sup> Recordemos que la primera revolución industrial se llevó a cabo a mediados del S. XVI con la introducción de las primeras máquinas de vapor.

introducción en la historia. El cine y posteriormente la televisión hacen su aparición en la vida cotidiana.<sup>112</sup> Ya para la segunda mitad del Siglo XX, la tecnología sufriría otra transformación importante gracias a la introducción del código binario<sup>113</sup> y su transmisión a larga distancia por medio de válvulas termodinámicas o bulbos<sup>114</sup>; mismos que tiempo después fueron sustituidas por los transistores modernos<sup>115</sup>. La tecnología comenzaba poco a llegar a la era digital, una era caracterizada principalmente por el uso, introducción y paulatino mejoramiento de las computadoras; como principales exponentes de las tecnologías de información y comunicación. (Ibíd.: 94) La tecnología e información de carácter análogo poco a poco comenzaría un proceso de *recodificación* para su paulatino traslado al mundo digital; caracterizada principalmente por presentar transmisiones más precisas y rápidas debido a sus operaciones efectuadas mediante la combinación de un interfaz, el código binario y posteriormente, el *ciberespacio*. (Ibíd.: 102) El ciberespacio, espacio virtual creado con medios cibernéticos, se gesta gracias a los avances de la computación a mediados de Siglo XX; mismo que comenzó principalmente como un desarrollo de tecnología militar. Las décadas finales del Siglo XX y el inicio del Siglo XXI ha estado fuertemente marcado por los constantes desarrollos en el campo de la computación y la tecnología. El constante desarrollo del mundo digital, basado totalmente en señales eléctricas interpretadas por el código binario, presenta un manejo de información más eficiente y con mucho mayor alcance que aquella información transmitida por medios análogos. (Pérez, 2009:6). En la actualidad, el constante desarrollo del mundo digital ha logrado que la humanidad se encuentre en una era con características únicas; características deseadas por las eras anteriores debido a nuestro acceso a la información y comunicación en tiempo real, todo esto al alcance de todo individuo que posea el *gadget* correcto.

---

<sup>112</sup> Si bien, es imposible negar que en todas las etapas mencionadas anteriormente había medios para proporcionar entretenimiento, estos mismos no podían ser considerados “de masas” debido a que no podían llegar a la mayor cantidad de público por diversas razones como la limitación física.

<sup>113</sup> El Lenguaje principal de las Computadoras está basado en secuencias conformadas únicamente por “1 y 0” las cuales, representan pequeñas variaciones de voltaje. El “1” indica si la señal existe y “0” si se encuentra ausente. Este lenguaje está basado en un sistema algebraico inventado por George Boole que a su vez se basó en los diagramas lógicos de Ramon Lull, un místico español del siglo XIII.

<sup>114</sup> Pequeño mecanismo cuya función es comparar dos entradas que permiten una salida lógica mediante un flujo de corrientes, aumentando el alcance y duración de la señal. Su vida útil se veía limitada a su temperatura puesto que al sobrecalentarse, estas no podían seguir operando; hasta enfriarse nuevamente.

<sup>115</sup> Pequeño mecanismo que cumple la misma función que una válvula termodinámica pero reduciendo su costo de producción, a la par de una mayor utilidad que su antecesora en los circuitos eléctricos. (Buick, 2002)

### 4.3. Sobre el Uso del Ciberespacio y Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's).

La palabra “*ciberespacio*” fue acuñada por primera vez por William Gibson en su novela de ciencia-ficción “*El Neuromante*”<sup>116</sup>. El ciberespacio es una combinación fortuita, virtual y oportuna de todas las tecnologías de información, almacenamiento y recuperación de datos. (Buick, 2002:4) Este “gran desarrollo tecnológico” no hubiera surgido sin el constante deseo humano de saber y comunicarse. En la actualidad las tecnologías de información y comunicación refieren al uso de equipos de telecomunicaciones y computadoras para la transmisión, procesamiento y el almacenamiento de datos. Estos “dispositivos inteligentes” son llamados *TIC's*. Hoy en día, la tecnología de la información es indispensable en una gran cantidad de ámbitos, desde el académico hasta el laboral, pasando claro por el ocio y las comunicaciones interpersonales. (Ortiz, 2009) Hoy en día la mayoría de las empresas hacen uso de diversas tecnologías de información de manera constante. Tomemos el caso de una tienda de ropa cualquiera que cuente con un sitio web.

Dentro de su sitio, la tienda presenta datos de sus productos, además de poner a disposición del usuario información para contactar con personal y distribuidoras más cercanos.

En el local una computadora permite el registro de las operaciones y emisión de documentos legales, mismos que se entregan a los clientes como prueba de su compra; al igual que el ejemplo anterior, es una computadora aquella que registra los movimientos de *stock*<sup>117</sup>. Por otra parte, existen otras actividades cotidianas que involucran a las *TIC's*. Ejemplos de ello son comunicación por correo electrónico, chats, transmisiones streaming, partidas de videojuegos en línea (o MMORPG<sup>118</sup>), búsquedas de información, entre otras. Todo lo anterior mencionado es llevado a cabo gracias al ciberespacio o *Internet*, nombre coloquial con el que se le conoce al *gran conjunto descentralizado de diversas redes de comunicación interconectadas mediante de distintos puntos de accesos codificación y entrelazados de manera bidireccional*. (Pérez, 2009:10)

Los puntos de acceso están codificados cada uno por un conjunto de protocolos específicos los cuales, determinan el origen y el tipo de información del cual consiste el tipo de

---

<sup>116</sup> Novela de ciencia ficción escrita por William Gibson y publicada en 1984 por la editorial Ace Books. Tanto el escritor como la editorial son estadounidenses.

<sup>117</sup> Todo aquello referente a la compra y venta desde el aparador.

<sup>118</sup> Sigla en inglés de Massively Multiplayer Online Role-Playing Game o Videojuegos De Rol Multijugador Masivos En Línea.

contenido que se desea compartir. Existen muchos protocolos en internet, el más conocido es el *World Wide Web* o <<www>>. <sup>119</sup> Retomando el tema, el ciberespacio está conformado tanto por información, así como el tipo de sistema operativo específico de la TIC's e *interfaz* <sup>120</sup>. No se sabe a ciencia cierta si el ciberespacio es finito o no, debido a que éste es una red de información conformada a la par por muchas otras redes; mismas que se encuentran en constante flujo el cual aumenta el alcance de dicha información generando más nodos, o simplemente los elimina por decisión del creador o autor del contenido per sé. Toda información que ingresa tiene un código, un registro y un punto de acceso; mismo que, dependiendo de su clasificación, cuenta con la facilidad de ser compartido por “quién sea” en cualquier parte del mundo. El constante desarrollo de las TIC's y su venta de forma masiva ha logrado el cierre de diversas brechas culturales; esto ha logrado la creación de nuevos estilos de vida y paradigmas que corresponden a aquello que Marshall McLuhan nombraría como la <<Aldea Global>> (1973). Un excelente punto de partida para entender el auge de la Cultura de Masas.

#### **4.4. Acercamiento a los Estudios Académicos de los Medios de Comunicación Masiva y Cultura de Masas de Umberto Eco**

El término <<cultura de masas>> aparece a mediados del Siglo XX, este término refiere a la capacidad que tienen los medios de comunicación de carácter masivo de poner al alcance de todo individuo cualquier “elemento cultural” transmitido a través de ellos, logrando así abarcar una audiencia cada vez mayor y sin distinción de clases. (Buick, 2002) El hablar de *cultura de masas* no sólo corresponde a limitarnos a dialogar únicamente de cuestiones y expresiones estéticas-artísticas. También se incluye el medio bajo el cual se difunde, el mensaje y el proceso que conlleva que esto se lleve a cabo: sus cuestiones económicas, políticas, tecnológicas y claro, el impacto social que sus contenidos tienen ante su público receptor. Abordaremos a profundidad este tema más adelante. Un <<Medio de Comunicación Masiva>> – al que abreviaremos como *M.C.M.* de aquí en adelante– es aquel medio (o medios) que cuentan con la facilidad de transmitir un mensaje que es capaz de

---

<sup>119</sup>Estos pueden ser: (SMTP) para el envío de correo electrónico, (FTP y P2P) para la transmisión de archivos, (IRC) para las conversaciones en línea, (SSH y Telnet) el acceso remoto a otros dispositivos o los juegos en línea. Datos sustraídos de: “*Terms like 'web' and 'Internet'*”, Chicago Manual of Style, University of Chicago, 16th edition. Disponible en [www.chicagomanualofstyle.org/](http://www.chicagomanualofstyle.org/) Consultado en marzo 2018.

<sup>120</sup>Dispositivo capaz de transformar las señales generadas por un aparato en señales comprensibles por otro.

llegar a la mayor cantidad de público posible (audiencia) con cada exhibición. La comunicación de un orador ante diversas multitudes puede ser considerada como el primer *M.C.M.* de la historia. La producción a gran escala de un libro, panfleto o tabloide gracias a la imprenta puede ser otros ejemplos. En la actualidad, la introducción de las *TIC's* en la vida cotidiana significó un gran avance para la recién reconocida *cultura de masas*. A partir de la primera mitad del Siglo XXI, la introducción y popularización de inventos tecnológicos como la radio, el cinematógrafo y el televisor logró poner diversos bienes culturales y artísticos al alcance de la clase media. Umberto Eco en su libro *“Apocalípticos e Integrados”* (1995) nos brinda una muy completa crítica a éste fenómeno, su lectura es clave para entender el suceso presentado a continuación. La creación de la <<cultura de masas>> (o cultura de audiencias) puede ser vista desde la postura de los *“Apocalípticos”*: principales críticos opositores al fenómeno; y los *“Integrados”*: aquellos individuos que apoyan este mismo puesto que parten de la premisa que indica que la cultura debe de estar a merced de la demanda social, convirtiéndola así en entretenimiento. La cultura, visto desde una perspectiva conservadora (apocalíptica) se concibe como un hecho solitario, un hecho de de elites, pues yo que se opone a la vulgaridad de la muchedumbre. (Eco, 1995:47)

El concepto y manifestación de la cultura está totalmente ligada a las clases y estatus social donde ésta misma se genera. Comúnmente, clases se dividid en tres sectores: alto, medio y bajo; y su definición recae completamente en la capacidad intelectual de sus individuos para su comprensión y manifestación, puesto que antes de la era contemporánea el conocimiento y la información no estaba al alcance de todos. En toda etapa histórica se dice que las masas siempre han sido los principales “protagonistas” de toda actividad pública, estos protagonistas marcan las pautas a seguir (códigos) y establecen normas “propias”; codificaciones simbólicas de situaciones específicas. Las masas “crean” su propia cultura a pesar de que gran parte de los <<contenidos>> transmitidos por los *M.C.M.* Realmente no es así, como ya lo hemos planteado cuando hablamos del manejo de información a lo largo de la historia, son las elites dominantes las que determinan que contenidos serán transmitidos en que canal y de acorde a sus intereses, las elites determinarán que crear. (Ibíd.:62)

El “triunfo” de un contenido transmitido por medio de los *M.C.M.* se debe a la cantidad de público que éste genera; este interés nace gracias a la proyección de deseos y aspiraciones del receptor a aquello que presenta dicho contenido. Este proceso ya lo hemos mencionado



en el capítulo anterior de esta investigación. Los M.C.M. presentan frecuentemente contenidos con narrativas que no tienen ninguna conexión con la realidad de sus consumidores. Estas situaciones presentan de forma “encarnada” –por así decirlo– los sueños y aspiraciones de los individuos de dichas clases y les hacen creer que dicho contexto es posible. El imaginario propiciado por estos contenidos genera dentro de la mente de estos mismos una ilusión, que al ser alimentada constantemente, crea la sensación de que el mundo realmente es así como el medio te lo plantea generando de tal manera una serie de mitos y una mitología que el mismo consumidor comienza a construir a base de creencias desarrolladas por el contenido per sé. (Tello, 2001:15-18) A manera de resumen, el contenido correspondiente a la cultura de masas cuenta con los siguientes puntos.

Comencemos con sus principales críticas encontradas por Umberto Eco (Ibíd., 24):

- Al estar completamente dirigido a un público muy amplio este no pretende tener una distinción específica de clases, etnias o credo. Su principal objetivo es satisfacer directamente las expectativas del espectador.
- El contenido que presenta pretende alimentar las emociones inmediatas, no busca modificar la sensibilidad o gusto del individuo; tampoco ofrece (en su mayoría) una reflexión profunda. Sólo le expone al espectador aquello que desea, a la par de sugerirle lo que debe desear.
- Los diversos contenidos que presentan están sometidos a las leyes de oferta y demanda; su capitalización por medio de su exposición, transmisión y rentabilidad del sus productos destinados a diversos tipos públicos objetivos en grandes cantidades. Este modelo de producción masiva borra poco a poco la diferencia entre la elaboración de cultura y productos de mero entretenimiento. Es gracias a estas características que surge el concepto de <<industria cultural>> (Adorno & Horkheimer, 1988)
- Su “contenido crítico” se basa en las opiniones comunes. De esta manera reafirma lo socialmente aceptado, impulsando de esta manera el *conformismo*. Este último promueve una visión pasiva y acrítica del mundo gracias a que utiliza modelos impuestos desde las clases dominantes asegurando así un *status quo*.

Ahora presentaremos algunas de sus principales ventajas encontradas por Umberto Eco (Ibíd., 26):

- Los M.C.M. favorecen la divulgación de la información, mismas que puede y se busca llegar a las zonas marginadas.
- El poder de transmitir contenido crítico estimula las ansias de conocimiento y reflexión a los sectores que antes no gozaban con tales datos<sup>121</sup>. Con estas acciones buscan eliminar ciertas diferencias de clase, a la par de unificar las sensibilidades a nivel regional, nacional e inclusive mundial. Magnificando así el concepto de “popular”.
- El consumo del *contenido de masas* disminuye las brechas culturales de los receptores. Un integrante de clase baja puede consumir aquello surgido dentro de la clase alta, cosa inaccesible antes de este suceso.

Las grandes novelas pensadas para las “clases ilustradas” pueden ser consumidas por un amplio público, incrementando así su audiencia y reconocimiento. A su vez, ciertos elementos, fruto de una cultura baja –por ejemplo los comics y narrativa graficas– son adoptados como nuevo productos y tipos de arte<sup>122</sup> por las elites intelectuales y académica de diversos círculos a nivel mundial.

Siguiendo esta línea, es necesario mencionar que este proceso de apropiación de determinado producto o contenido cultural de cualquier tipo, en suma de su buena recepción por parte de la masa en general, genera un gusto colectivo de carácter mundial. Gusto que hace posible que dicho contenido (y sus elementos) se vuelvan referentes globales de carácter popular debido a que gran parte de individuos que comuniquen algo, aun así no posean el mismo lenguaje, entienden muy bien de qué se está hablando. De esta manera aparece otro concepto que hay que tratar en esta investigación: <<la cultura pop>>.

#### **4.5. Sobre la Cultura Pop y la estética del mal gusto de Umberto Eco.**

La consolidación de la *Segunda Revolución Industrial* (Brom, 2007:45) marcó el inicio de una nueva etapa a principios del siglo XX, esta misma se vio caracterizada por la

---

<sup>121</sup> Con esto me refiero a *información básica*, información adaptada para su fácil asimilación. Este contenido puede ser tanto crítico como informativo. Pensemos en un documental de una zona arqueológica muy popular o patrimonial, o en un noticiero del horario vespertino, un reportaje científico o inclusive, la presentación pública de un espectáculo reconocido a nivel mundial por el valor cultural que éste posee.

<sup>122</sup> Actualmente la hibridación de esta concepción, dada aproximadamente hace 50 años, ha logrado que muchas grandes obras sean adaptadas a este “formato” a la par de que diversos títulos y narrativas de comics y novelas gráficas adquieran complejidad debido a las temáticas que presentan.

introducción y perfeccionamiento de la producción en masa. Poco a poco, aquellos productos que sólo podían ser costeados por algunos sectores se convirtieron en artículos de consumo popular naciendo así la *clase media*. Un nuevo sector social cuyos integrantes son pertenecientes a la clase trabajadora pero dentro de sus ingresos, se puede presentar pequeños excedentes económicos que se suelen invertir en actividades de consumo y entretenimiento de todo tipo. (Appignanesi, 1997:22) Estas nuevas demandas de mercado contribuyeron a la propagación y nacimiento de nuevos bienes y servicios; se concretan las actividades económicas tal cual y hoy las conocemos.<sup>123</sup> La *Cultura Pop* –abreviación de *cultura popular*– nace como resultado de la gran oferta y apertura de contenidos encontrados dentro de la cultura de masas. Esta cultura hace referencia a todo aquello que es conocido, considerado y apreciado por diversos grupos y sectores sociales en todo el mundo. La *cultura pop* aglomera y refiere a un grupo selecto de personajes y elementos que corresponden enteramente intereses y gustos de un colectivo de carácter mundial. Todos en todo el mundo saben y conocen del personaje (o elemento del cual se habla) (Appignanesi, 1997:33) En relación a esta aglomeración, Umberto Eco logra referir diversas características negativas de algunos elementos pertenecientes a esta “nueva cultura”. Uno de ellos es concepto alemán llamado <<*kitsch*>>: concepto que refiere enteramente a la “*estética del mal gusto*”, una estética que presenta una degradación de lo artístico con el fin de generar interpretaciones fáciles y de gran interés para el receptor. Por estas razones se dice que el *kitsch* es pretencioso, cursi y apela al cliché. (Tello, 2001:21) Esta estética toma procedimientos artísticos de <<*vanguardia*>> –expresiones artísticas innovadoras y provocadoras– y los adapta para confeccionar un mensaje comprensible y disfrutable pero, sólo emplea dichos procedimientos una vez que las nuevas propuestas han sido plenamente aceptadas, evitando así el riesgo al rechazo. Es debido a ésta técnica que suele hacer creer al consumidor que se trata de manifestaciones artísticas con un gran valor estético y de alto nivel, cuando en realidad muestra expresiones vulgares y simples remedos de arte. (Eco,

---

<sup>123</sup>Se llama actividad económica a cualquier proceso donde se generan e intercambian productos, bienes o servicios para cubrir las necesidades de las poblaciones. La actividad económica permite la generación de riqueza dentro de una comunidad (ciudad, región y país) mediante la extracción, transformación y distribución de los recursos naturales o bien de algún tipo de servicio y recurso.

Los tres sectores actuales se dividen en primario: extracción directa del recurso, secundario: su transformación en un producto; y terciario: su distribución como bien o como servicio.

Datos extraídos de <https://www.geoenciclopedia.com/actividades-economicas/>. Consultados en enero del 2018

1995:92) Otro resultado negativo de la cultura de pop, y que es necesario tomar en cuenta, es la creación de los *estereotipos*. Una percepción exagerada y simplificada que se tiene sobre una persona o grupo de personas que comparten ciertas características, cualidades y habilidades; que buscan justificar o racionalizar una cierta conducta en relación a determinada categoría social o racial. (Malgesini & Giménez, 2000:76)

Regularmente los estereotipos están basados en prejuicios que la sociedad establece conforme su ideología de “modelo a seguir”; conducta o características físicas. Estos van cambiando conforme el paso del tiempo y corresponden enteramente a la ideología donde se creó contenido originalmente. El desarrollo de esta cultura de magnitud global requiere de una constante producción de contenidos, su alimentación. La creación a gran escala de estos mismos requiere de producción de características de tipo industrial. Al igual que lo mencionamos en los subcapítulos anteriores, cada era se ve marcada por las tecnologías que son usadas y los cambios de paradigmas que estas generan paulatinamente. La creación de la <<Aldea Global>> –concepto acuñado por McLuhan en 1969– hace su introducción en este trabajo. Este concepto hace referencia a la noción de conectividad integral donde toda información puede ser difundida por todos los rincones del mundo globalizado creando así una comunidad. Al ser esta una sociedad con un amplio repertorio de contenidos de todo tipo: divulgación, informativos, entretenimiento y recreación, por ejemplo; el individuo (o masa) puede saturarse de elementos. Estos factores suelen dificultar la elección de contenido por parte de un consumidor ante tal oferta por parte de los medios. Esta noción propició el surgimiento de un elemento curioso y característico de esta era: *los generadores de opinión*<sup>124</sup>. Individuos que mediante *la palabra* sugieren al espectador qué contenidos consumir en específico puesto que bajo su criterio estos mismos valen la pena, y cuales son mejor pasar por alto. (Martell, 2012) Sus opiniones suelen causar *tendencias* puesto que el individuo suele confiar en la percepción y sensibilidad de estos individuos que, permitiéndome la aseveración, “asemejan” –de manera aberrante– a los antiguos chamanes y guías espirituales en las sociedades tribales, de ahí su relación con la *aldea global* y (Gordon, 1999:32) hallamos otra similitud de los contenidos con la función social del “mito” y el relato mítico en la sociedad. Solo que ahora, en vez de tener una base espiritual

---

<sup>124</sup> Personalidades del espectáculo, comentaristas de radio e *influencers* (terminó más actual) son ejemplos de este tipo de personajes.

y solida con respecto al desarrollo del individuo, ésta ahora “mitología” se concentra más en el consumo, la generación de tendencias para generar un consumo y la alienación de las masas.

#### **4.6. Breve definición de la Industrias Culturales y la Industrias Creativas.**

Las Industrias Culturales e Industrias Creativas se pueden definir como aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y/o actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial; de carácter masivo que, dicho en otras palabras, significa en grandes cantidades<sup>125</sup>. Muchos de estos contenidos se encuentran protegidos por derechos de propiedad intelectual, lo que significa que sólo la marca, empresa o grupo perteneciente dueño de los derechos puede generar dichos contenido; cualquier otra que hoce reproducir dicho contenido sin permiso explicito de dicha marca puede ser penada por cualquier vía legal. Dentro de las *Industrias Culturales*, por lo general, se incluyen otras industrias cómo la imprenta, la editorial, la multimedia, la audiovisual, la fonográfica, la cinematografía, así como la artesanía y el diseño; y como se planteó en la introducción de esta investigación, éstas industrias están controladas por las elites dominantes de los países donde éstas tienen sus principales instalaciones. (Adorno & Horkheimer, 1988)

Por otra parte, las *Industrias Creativas* abarcan un conjunto más amplio debido a que a pesar de que involucran de igual manera gran mayoría de las actividades anteriormente mencionadas, suelen agregar producciones de carácter cultural, artístico y su aplicación a sus contenidos/productos resultantes, puesto que presentan innovaciones de todo tipo tanto en el proceso de creación del contenido como en el despliegue o uso del mismo, es gracias a éstas características que estos productos adquieren un mayor valor. Es por eso que se dice estas industrias llegan a aportar y/o presentar diversas innovaciones al mercado. En suma, gracias a esta característica innovadora, este tipo de industrias se le pueden sumar actividades y disciplinas como la arquitectura, la publicidad, la ingeniería y la moda.

Es necesario considerar que todo contenido producido por estas industrias corresponde directamente a las reglas económicas de oferta y demanda. Estas industrias deben de regular y mediar sus contenidos (productos) para asegurar su éxito comercial debido a que,

---

<sup>125</sup>Definición “La Industrias Culturales y la Industrias Creativas” Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/creative-industries/> Consultada en febrero del 2018

como en cualquier actividad industrial, la inversión de insumos para su planteamiento, producción y difusión es un proceso que dura meses, representan gastos y a veces pérdidas.

#### **4.7. Sobre los problemas relacionados a las Interpretaciones, los Autores y los Finales que suelen surgir gracias a la Cultura de Masas por Roland Barthes y Umberto Eco**

Como ya lo hemos mencionado anteriormente, para la creación de todo contenido pop es necesario proyectar en él *elementos de deseo* y satisfacción inmediata que puedan “disfrutar” los consumidores al entrar en contacto con el contenido. Estos elementos están constituidos por *mensajes abiertos*, indirectos; este elemento en específico guarda ciertos paralelismos con un elemento correspondiente al mito: el lenguaje metafórico. Un lenguaje que alude al conocimiento general del receptor el cual, busca que éste lo interprete a su manera acudiendo a aquella información que posea dentro de su aparato cognitivo para poder interpretar y/o descifrar el mensaje. Si este mensaje lo cautiva o lo intriga no dejará de pensar en él hasta apropiarse de este mismo.<sup>126</sup> Dentro de la cultura de masas es común encontrar un suceso al que Roland Barthes llama la “*Muerte del Autor*”. (Appignanesi, 1997:54) El contenido, al corresponder al gusto general y ser masivo, el autor–creador pierde importancia cuanto el consumidor entra en contacto con dicha información.<sup>127</sup> A menos que se presente el autor–creador al inicio del contenido–puesto que no son obras en sí– la relevancia se le otorga más al canal donde se transmite o el actor o personaje que contiene. Además que la extensa apertura de un contenido dentro de la cultura de masas lograr mermar casi en su totalidad el significante original del contenido. La libre interpretación de las masas puede llegar a ser perjudicial para el mensaje o el contenido en sí, debido a que suelen surgir <<interpretaciones aberrantes>> de un tema en específico, algo que realmente no pasó o pudo pasar en la realidad.<sup>128</sup> Estos elementos suelen ser incluidos por los escritores o algún miembro del equipo de producción con el fin de lograr la

---

<sup>126</sup> Claro, estamos suponiendo de contenido específico como un documental o un programa de concursos. Otro tipo de contenidos, como aquellos que son de absoluto entretenimiento: cómo una película de acción, no demandan interpretaciones de este tipo aunque, el contenido se vuelve más disfrutable cuando apela a lo anterior mencionado en este texto.

<sup>127</sup> Algunos contenidos pueden estar exentos de este fenómeno debido a la fuerte influencia del autor en el estilo que usa para la producción del mismo pero, comúnmente, entre más masivo sea un contenido menos autoría posee

<sup>128</sup> La interpretación aberrante refiere a suponer que algo pasó tal cual y el contenido te lo presenta, a pesar de que este esté erróneamente adaptado; todo con el fin de presentar un buen espectáculo. Ejemplo: El *Rey Arturo* tiene un duelo a muerte con *Julio Cesar de Roma* en un segmento de *Saturday Nigth Life*.

satisfacción inmediata del consumidor. (Tello, 2001:21) La “*Muerte del Autor*” dentro de la cultura de masas abre paso a otro fenómeno denominado “*El Nacimiento del Lector*” (Eco, 1993:85), debido a que aquí la información proporcionada por el medio obliga al receptor a realizar una lectura de carácter tanto intertextual así como hipertextual (Ibíd.: 89) para entender en su totalidad el mensaje que el contenido está proporcionando ya sea en el momento o a posteriori. Este tipo de lecturas consisten en una libre asociación que el individuo realiza con respecto a lo que el contenido le ofrece en relación a lo que el receptor conoce. Al ser libre esta asociación, el receptor puede asociarlo con lo que sea, y por lo general, este suele acudir primeramente a los acontecimientos surgidos dentro de su vida cotidiana o intereses aspiracionales. Esta es una estrategia frecuentemente usada por cualquier contenido pop aunque a veces, esta misma debe de ser muy clara en aquello que desea presentar; como en la publicidad por ejemplo. Para evitar *lecturas aberrantes* de sus contenidos, la industria cultural debe de plantear muy bien los <<topic's>><sup>129</sup> y/o temas que su contenido presentará dese un inicio. El <<topic>> y su desglose pueden anticipar al receptor el tipo de final que el *contenido* busca: *abierto* o *cerrado*. (1993:95) El final de una obra juega un papel de suma importancia para la interpretación del receptor, y el juego constante que representa esta interacción brinda a éste mismo la metáfora del “*mundo posible*”. Un elemento clave para cautivar al consumidor dentro de una historia presentada en contenidos específicos como: una película, un comic, un relato, un videojuego. Esta metáfora en particular es la principal oferta que las industrias culturales y creativas ofrecen al mercado, e inclusive, al igual que en el mito, la búsqueda de este mundo inspirará a diversos avances de todo tipo si el espectador logra de alguna manera materializar aquello que el contenido le está mostrando. El ser humano siempre estará en busca de más información; un buen contenido nos brinda, información cargada de tópicos de interés personal (cualquiera que sea). Eco nos indica que el ser humano posee una “*Hambre Narrativa*”, esta es de carácter innato (Tello, 2001:183) Para zacearla, el individuo se apoya en consumir aquellos contenidos predilectos traídos a nosotros a través de los M.C.M. Es de esta manera nace un nuevo tipo de consumidor en específico a finales del Siglo XX e inicios del XXI: el <<consumidor de información>>.

---

<sup>129</sup> Serie de elementos que ayudan a crea al receptor una serie de hipótesis iniciales con respecto a aquello que este puede encontrar dentro del contenido.

#### **4.8. Estimulación y Percepción Mediática: La relación entre el trabajo de M. McLuhan, la epistemología genética de J. Piaget y la teoría de aprendizaje social de L. Vigotsky.**

Actualmente, gracias a la conjunción de un buen contenido audiovisual y una excelente narrativa, el espectador puede ser empapado de aquello que coloquialmente se conoce como la “*Magia del Cine*”, por poner un ejemplo. Un buen contenido puede lograr maravillas pero, es esa capacidad de absorción de la historia que logra que un receptor cautivado se sumerja enteramente en el relato a tal grado de concentrar toda su atención en este mismo olvidándose así del mundo exterior<sup>130</sup>. (Morín, 1972) En la actualidad esta magia ya no sólo se limita únicamente al cine, también la podemos encontrar en otros medios como la televisión, la realidad virtual, el ciberespacio e inclusive la música o los medios impresos, por ejemplo. Una buena narrativa puede conceder a los individuos una abstracción total seguida de una serie de sensaciones capaces de romper con la rutina – buena o mala– en un día común. (Jenkins, 2008) Relacionando todo lo anterior, Marshall McLuhan, personaje altamente reconocido en la teoría de la comunicación y los estudios sobre los medios, desarrollo varios trabajos a lo largo de su vida, los cuales, se pueden en algunas de sus frases más características como: “*Somos lo que vemos*” y “*Nosotros formamos nuestras herramientas y luego éstas nos dan forma a nosotros*”. (Gordon, 1992. pag. 54 y 126). En retrospectiva, en el capítulo III de esta investigación desarrollamos el proceso de aprendizaje cognitivo planteado por Piaget (1965) con respecto al individuo y su desarrollo el “conocimiento operante” del sujeto per sé. Este conocimiento es capaz de definir cómo es que el individuo entenderá y se desarrollará dentro de su entorno. El constante proceso aprendizaje, uso y asimilación de dicha información ayudará al individuo a su equilibrio psíquico y el desarrollo pleno del sujeto. En adición a esta idea, Lev Vygotski, psicólogo ruso cuyo trabajo contribuyó a las teorías de aprendizaje a mediados del Siglo XX, establece que el desarrollo de los individuos consiste en la interiorización de <<instrumentos culturales>> como el lenguaje por ejemplo: En un inicio el lenguaje no nos pertenece, sino que poco a poco se nos es proporcionado por grupo el social donde nacemos; de igual manera, el grupo (o sociedad) nos transmite todos los elementos culturales a través de la interacción social. La cultura y su comunicación tienen un papel

---

<sup>130</sup> Se ha decidido iniciar con el ejemplo del cine puesto que este es uno de los M.C.M. por excelencia



importante con respecto a la conformación del sujeto. (Vygotski, 1972) Considerando las similitudes entre las teorías desarrolladas por Piaget y Vygotski logramos comprender un poco más las premisas presentadas por McLuhan (1988:38) sobre la sociedad de la información, una de las más importantes es: “*We are what we see*” – “*Somos Lo Que Vemos*”. En su obra “*El Medio es el Mensaje*” McLuhan (1988) nos indica que la información no puede separarse del “vehículo” (medio) por el cual llega al receptor. En adición de que la atención que el individuo presta al mensaje es la clave para su comprensión debido a la cantidad de sentidos involucrados por parte de este mismo durante su presentación. La constante estimulación de los sentidos es aquella que hace más disfrutable el contenido en sí. A mayor cantidad de sentidos involucrados en la presentación del este mismo, es mayor la adquisición de información que se nos presente, aunque esta esté totalmente conformada por *kitsh*.<sup>131</sup> Esta estimulación se basa completamente en la facilidad y apertura que los M.C.M. dan al individuo con respecto a diversos contenidos esparcidos dentro de la aldea global, cultura de masas. El individuo se halla a sí mismo inmerso dentro de una amplia gama de contenidos por igual que le proporcionan aquello que éste desea, lo estimulan, le proporcionan un goce; y al ser estos productos globalmente populares, pueden brindarle al individuo una idea –a veces aberrante– de cómo es, fue y será el (su) entorno. (McLuhan, 1988) Todos estos elementos en conjunto ayudan a la evolución del *consumidor de información* a un <<*Hombre Mosaico*>> (Gordon, 1991:76) término que hace alusión a la conformación cognitiva que el individuo desarrolla gracias a la diversidad de contenidos que este puede encontrar al entrar en contacto con la aldea global, el mundo interconectado. La magia de los medios actuales es revelada, la constante estimulación sensorial acompañada de contenidos que se apoyan en el gusto común disfrazado de alta cultura se hace presente. La homogenización del pensamiento se plasma dentro de la cultura de masas y su principal consumidor, la clase media, cobra protagonismo como público. Es en este momento donde se revelan iconos que pueden ser reconocidos por todo el globo por todas partes, las estrellas y referentes culturales pero

---

<sup>131</sup>McLuhan dividió a los medios de comunicación en fríos y calientes dependiendo de la estimulación que estos causaban en el receptor. Los *medios Fríos* requieren una participación alta por parte del receptor, ponen a más de un sentido y función en alerta para entender el contenido. Los *medios Calientes* por el contrario no, pues brindan al receptor toda la información necesaria. (Gordon, 1992:72)

surge ahora otra interrogante. *¿Cuáles son los principales agentes que propician esta aparente alineación de carácter masivo?*

#### **4.9. “Somos Lo Que Vemos”: Breve análisis del cliché al arquetipo según McLuhan y su relación con el <hiperrealismo> de Jean Baudrillard.**

McLuhan (1970) indica que a partir de la segunda mitad del Siglo XX, el cliché y el arquetipo tienen a ser uno mismo, deslindándose completamente de aquello que el arquetipo representa absolutamente dentro de la teoría jungiana. Esto es debido a que un elemento, *el cliché*, es constantemente repetitivo y su referenciación se basa en conceptos operantes dentro del aparato cognoscitivo del sujeto. Para que éste aparato llegue a un consenso con el cual se genere un “*tipo*” la idealización de este tuvo que esparcirse al igual que un virus para poder general el “*modelo*”, una vez creada una imagen mental y esta usada de base para generar un tipo, es complejo recrearla puesto que ya es un sistema de referencia. Pondré un ejemplo a continuación. Exploremos por ejemplo la imagen de *Memín Pinguín*, un personaje de historieta mexicana creado por Yolanda Vargas Dulché cuya figura, con el paso de los años, ha sido controversial debido a que su ilustración corresponde a representación estereotípica de los individuos de raza afrodescendiente que la crítica han señalado como racista<sup>132</sup>. Los estereotipos culturales suelen volverse clichés y viceversa gracias a la popularidad que presentan; irónicamente, sin los conceptos anteriormente señalados las nuevas narrativas carecerían de elementos básicos para su desarrollo, hablando de cultura popular, claro. Un buen personaje (y su narrativa) garantiza un éxito e impacto cultural conciso. Las historias que no provocan en el espectador una la inmersión, reflexión o algún cuestionamiento de algún tipo tratan básicamente de nada. Para que un contenido sea “rico” debe de producir una estimulación cognitiva de algún tipo. Por otra parte, con respecto a la distribución y posible impacto de un contenido, aunque sea totalmente conformado por kitsch es necesario retomar a los *generadores de opinión*. Aquellos personajes encargados de guiar –bajo su criterio e intereses– a las masas a consumir aquellos contenidos que son considerados de “calidad” dentro del mundo interconectado.

---

<sup>132</sup>Datos consultados en el artículo “MemínPinguín: pasado el escándalo persiste el racismo” disponible en [https://www.jornada.com.mx/2005/08/01/informacion/84\\_memin.htm](https://www.jornada.com.mx/2005/08/01/informacion/84_memin.htm) Consultado en marzo del 2018

Algunas veces es necesario contar con estos personajes<sup>133</sup>, debido a que ellos marcan la conexión entre la cultura de cierto territorio con respecto a la aldea global. Su labor es de cierta manera “importante” puesto que no en todas las regiones del planeta nos gustará lo mismo y a veces buenos contenidos suelen pasar desapercibidos. (Martell, 2012:45) Lamentablemente, *el hombre mosaico* corre el riesgo de padecer un desequilibrio, una neurosis; (Rollo, 1991:12) provocada principalmente como un efecto secundario de la constante interacción del individuo con un mundo interconectado el cual, como ya lo mencionado, puede provocar una interpretación aberrante del entorno en el que vive, gracias a que tanto los contenidos, como los M.C.M, pueden generar en el individuo una sensación de *hiperrealismo*. (Appignanesi, 1999:121) El concepto de <<*hiperrealismo*>> de Jean Baudrillard (1987) refiere a esa capacidad de potencializar la percepción del receptor con respecto al entendimiento de su realidad a una que no corresponde a aquella que le es propia. Este proceso logra que la “realidad” del individuo se vea distorsionada, su asimilación contiene elementos que no corresponden al entorno o sociedad donde él se desarrolla; ocasionando que este espere o busque elementos que no están ahí aunque su imaginario manifieste todo lo contrario. Estos elementos son proporcionados por diversos contenidos transmitidos a través de los M.C.M. y al ser consumidos, el sujeto puede interpretarlos como “*la realidad del mundo al que pertenece*”, esta noción en particular puede causar (de nuevo) un desequilibrio en el individuo el cual puede propiciar una neurosis. “*Somos lo que nos Vendem*” al tratar de recrear al pie de la letra todo aquello con lo que nos identificamos y consumimos dentro de cultura de masas.

#### **4.10. El <Simulacro> y hiperrealismo como potenciadores del “Mito Contemporáneo”.**

Todo contenido encontrado dentro de la cultura de masas alude a un concepto que el sociólogo francés Jean Baudrillard (1987) postuló en la segunda mitad del siglo XX partiendo del concepto de *hiperrealidad*. Al igual que en la epistemología genética, para que el individuo pueda concluir la asimilación de su “*percepción hiperreal del entorno*” es necesario que dichos conceptos –aquellos que sustenten su pensamiento– presenten una utilidad, hipotéticamente hablando. De nuevo encontramos similitudes con respecto a la

---

<sup>133</sup> Personajes como Oprah Winfrey, o el elenco de Saturday Nigth Life o inclusive algunos youtubers son importantes generadores de opinión plenamente culturales en sus respectivos tiempos. (Martell, 2012)

forma operacional del mito. Las narrativas dentro de la cultura pop y cultura de masas presentan situaciones hipotéticas, en suma de una inmensa cantidad de simbolismos dentro de un lenguaje metafórico. Estas situaciones aluden a la creación de “*simulacros*”, situaciones ficticias que de cierta manera el espectador puede creer que éstas pueden “llegar a suceder” si los factores llegan a manifestarse según la fórmula presentada en el relato. Ejemplo: la conformación de una sociedad una vez instaurado un mundo post-apocalíptico<sup>134</sup>. A pesar de ser imposibles estos factores, la *percepción hiperreal* del receptor los hace viables. Este proceso puede crear *concepciones aberrantes* de ciertos contextos o situaciones históricas representadas en algunos contenidos, sobre todo en aquellos que hablan de elementos históricos de eras pasadas. (Eco, 1993:99)

Para J. Baudrillard, el engaño al receptor por parte de la representación tergiversada hechos o sucesos de carácter histórico o realista por parte de los contenidos de los M.C.M. son el principal factor que propicia estos simulacros. Aún así, hay que tener en consideración que para elaborar una historia es necesario contar con elementos sustraídos de la realidad y magnificarlos. Diversas películas, series de televisión o streaming, videojuegos y literatura en general, parten de esta idea y algunas de sus obras se han convertido en verdaderos clásicos del género. El “pensamiento mitopoético”, sumado al “conocimiento” del tema y la imaginación de un “individuo creativo” son el génesis de todo *simulacro*: Lo que yo propongo como el <<mito contemporáneo>>, aquel mito desacralizado y hueco que el individuo llena de significantes para otorgarle un sentido y valor en su vida, asegurando la compra y venta del mismo en relación con la industria cultural. (Horkheimer & Adorno, 1988) Recapitulando, recordemos que cualquier relato parte del pensamiento humano en adición a la interpretación del entorno y el qué podemos esperar de él. Un relato mítico siempre apelará a los códigos vigentes en la estructura social actual; y si hablamos de cultura de masas, los “valores” de carácter masivo a pelarán a conceptos generales de características positivas como la amistad, el valor, coraje, etcétera. Estos “*valores conceptuales*” (comunes) pueden ser comunicados gracias a cualquier sistema de expresión como el arte o un contenido, por poner ejemplos, independientemente de la técnica o estilo

---

<sup>134</sup> En la actualidad, la cultura de masas ha presentado diversos contenidos cuyo tema central es ese. Obras de literatura como las sagas de “*Maze Runner*” o “*The Hunger Games*”; “*MadMax*” o “*Terminator*” en el cine; “*The Walking Dead*” en el cómic o “*The Last of Us*” en los videojuegos son algunos ejemplos más populares de este mitema.

al que estos correspondan. (Baudrillard, 1987:221) La premisa central de la creación de estos materiales es representar dichos conceptos o situaciones con el fin de causar una sensación, estimulación o impacto en el receptor. Dicho impacto, retomando un poco a C.S. Peirce<sup>135</sup>, puede impulsar a que este, el receptor-consumidor posteriormente lo quiera reproducir (o adquirir). Baudrillard nos indica que en la era de la posmodernidad, este es un proceso muy común si analizamos detalladamente la sociedad del consumo. (Bauman, 2007) Dentro del simulacro, toda representación de la vida es imitada y plasmada de forma creativa dentro de una o varias imágenes. (Appignanesi, 1999:143). Esta representación apela a una realidad básica enmascara, corrompida y maquillada de aspiraciones para crear un deseo en el receptor, mismo al que venden una “idea” con el fin de satisfacer dicha necesidad. Ejemplos de ello pueden ser la felicidad, el éxito o el bienestar; si tomamos ejemplos de publicidad. O la justicia y la colectividad si apelamos a *topics* contemporáneos usados en series de televisión. Esta simulación es realizada para crear un deseo y la sensación de cumplimiento una vez que esto sea adquirido o presenciado. (Bauman, 2007:119) Si hablamos de consumismo, es totalmente necesario tener en cuenta la *oferta* y *demanda* del mismo. Cualquier industria, inclusive las industrias culturales o creativas por ejemplo, hacen uso de diferentes simulacros para que el individuo adquiera su producto. (Horkheimer & Adorno, 1988) La cultura del consumo (Bauman, 2007:134) es un efecto inmediato del actual orden mundial; existe una sociedad del consumo y por ende *el consumidor de información*. La comercialización del entretenimiento intercambia contenidos por capital y existe un mercado mundial, no cabe duda. Éste está liderado por los *Blockbusters*, *Best-Sellers*, *Greatest Hits*, etcétera; (Martell, 2012) todos ellos términos que definen a los contenidos extremadamente populares a nivel mundial. Los personajes y/o elementos que estos contenidos presentan son capaces de crear iconos e ídolos de carácter mundial, impacto. Nuestros nuevos personajes y elementos mitológicos. Gracias a los conceptos señalados en todo este apartado, ahora es posible entender cómo el receptor – ahora convertido en consumidor– le otorga un simbolismo a aquello que consume. Una vez ocurrido esto, el consumidor desea que el “*otro*” lo relacione y refiera a él con aquello con el cual éste se identifica. El consumidor, al idealizar, proyectar y referenciar su “*Yo*” acorde al contenido de su preferencia poco a poco se convierte en *fanático*, o “*fan*”, como

---

<sup>135</sup> Ver capítulo II, apartado 2.6 de ésta investigación para concretar esta idea.

se le conoce coloquialmente. Este nuevo individuo es uno de los principales públicos objetivos (consumidores) de las industrias dueñas de los contenidos o marcas. El fan es aquel individuo clave que demuestra el impacto del contenido proporcionado por la industria per sé. A partir del proceso de apropiación que hemos descrito en este subcapítulo, el fan basa gran parte de su entendimiento y relaciones con su entorno en aquello que el contenido le proporciona. De nuevo encontramos similitudes que estos relatos asemejan con los relatos mitológicos aunque esta vez, las “similitudes” se asemejan, de nuevo de manera aberrante, con las dimensiones escatológicas, cosmogónicas y teogónicas que proporcionaba el mito en edades antiguas en contraste a la actual era vigente.

#### **4.11. Las Nuevas Formas de Simulación: El entorno virtual.**

A lo largo de la historia cada etapa tuvo su forma específica de difundir información y por ende, compartir sus experiencias y conocimientos de vanguardia, en su momento. El ser humano, curioso por naturaleza, siempre ha buscado conocer más y experimentar más, puesto que gozamos de un hambre narrativa. El constante deseo humano de experimentar más y conocer más en conjunto con el desarrollo de nuevas tecnologías correspondientes a la era digital nos ha ayudado a la construcción de varios tipos de simulaciones capaces de cautivarnos atrapando nuestra percepción total y estimularnos. Estas estimulaciones corresponden enteramente a simulaciones creadas de manera artificial, y a lo largo del siglo XX y XXI, éstas han evolucionado a tal grado que ya no sólo se limitan a que el consumidor sea sólo un espectador más como lo es el caso de las películas, el cómic o un espectáculo, por ejemplo. Diversos avances tecnológicos y narratológicos han logrado que poco a poco este, el espectador, pueda ser partícipe de la historia gracias a la capacidad de interacción con el relato. El principal exponente de este fenómeno es el videojuego y su capacidad de inmersión mediante la <<virtualidad>>. (Garfias, 2017) Concepto que surge en la actual gracias a las nuevas tecnologías utilizadas en la era digital con las cuales el ser humano ha logrado que el usuario pueda tener la sensación de estar en una “nueva realidad”. Una realidad digital cuyo máximo principal exponente es la realidad virtual.

Hablar de Realidad Virtual (R.V.) es hablar de la tecnología y sus gadgets como “extensiones” perceptuales del ser humano mismo. Es hablar de entornos artificiales

creados para un fin en específico a través de diferentes formas de interfaz. Mencionaré dos de los más importantes: (Barambones, 2015)

- *Simuladores*: Son contenidos específicos los cuales permiten la interacción del individuo con la “situación” a través del interfaz. Por ejemplo: los simuladores de conducción de vehículos. En los últimos años los simuladores se han utilizado de forma efectiva para desarrollar sistemas, para mejorar la seguridad y estudiar factores de respuesta en algunos escenarios de alto riesgo en tiempo real.
- *Avatares*: Son representaciones gráficas del usuario a través de personajes, mismos que puede elegir o diseñar con el fin de proyectarse a sí mismo dentro del entorno virtual. El uso de avatares se manifiesta principalmente en los videojuegos y juegos de rol. También los encontramos en medios de entretenimiento y plataformas de información colectiva.

Es necesario mencionar que no se debe confundir la *realidad virtual* con la *realidad aumentada*. Esta última refiere a una mezcla de elementos virtuales sobre entornos reales donde ambos se complementen para generar un entorno y desarrollar una dinámica. El interfaz o gadget genera una “amalgama” donde la última parte perceptiva es virtual.

La realidad aumentada economiza elementos de diseño a la producción de estos contenidos pero, lamentablemente limita la narrativa de estas simulaciones puesto que se desarrolla bajo entornos fijos. La realidad aumentada comúnmente es usada en la actualidad para presentar al usuario datos y referentes de información en programas y aplicaciones referidas al turismo o exploración.

#### **4.12. Más Allá de la Realidad Virtual: El Fan y la Cultura Fandom**

*“Nadie tiene una vida perfecta. Todo el mundo desea algo que no tiene o no encuentra el camino para conseguirlo. A todos nos gustaría tener superpoderes, a todos nos gustaría más de lo que podemos hacer”*  
-Stan Lee

Gracias al constante flujo de información y la posibilidad de inserción de simulaciones dentro del mundo real, nuestra percepción del mundo se encuentra totalmente pluralizada. Para entender mejor esta premisa, es necesario retomar los tres registros que conforman nuestra estructura psíquica: los registros Real, Imaginario y Simbólico. (Dör, 1995)

Como ya lo hemos mencionado, el fanático puede incorporar ciertos elementos que evoquen a la identificación efectuada por él y el contenido per sé. Esta referenciación produce simbolismos, mismos que son sumamente representativos para el individuo.

La imagen que el individuo tiene de sí mismo constituye su *imaginario*. En él, el individuo incorpora todo el contenido simbólico que desee generando simulacros y plantea todas las realidades alternas que le gustaría que sucedieran en el mundo real. No está demás suponer que muchas están basadas en los contenidos que este consume. Dentro de su imaginario este desarrolla aquello que quiere ser con base a aquello que ha este le gusta o aspira.

El *registro de realidad*, con respecto a lo anterior mencionado, se manifiesta cuando se produce una “*otredad*”. El individuo busca poner en práctica sus conocimientos adquiridos sobre el mundo y cerciorarse que aquello en lo que cree es cierto; por lo tanto no sólo se limita a expresar su simpatía por un contenido e incorporándolo a su ser, sino que también buscamos que el otro lo reconozca. Todo esto forma aquel equilibrio psíquico mencionado en el capítulo III de esta investigación. Esta necesidad combinada con las capacidades cognitivas y la búsqueda de su aplicación, ha logrado que los individuos sociales generen nuevos entornos; mismos que están basados en la concepción hiperreal característica del Siglo XXI. El *fanático* busca experimentar aquello que se mostró dentro del contenido. Si esto puede ser concebido, buscará la forma de recrearlo y materializarlo; recrear (o generar) una simulación. Un ejemplo de concrete esta premisa, y que es necesario mencionar, es la existencia de parques temáticos como “*Disneyland*” en el estado de California, Estados Unidos, el cual concentra todo aquello que está presente en la “era dorada” de la empresa de entretenimiento estadounidense Disney, una marca muy popular y querida por las masas. Otro ejemplo de ello es “*Universal Studios*”, otro parque temático (y estudio de cine) similar a “*Disneyland*” pero con contenidos propios de dicha casa productora. Lo importante de la existencia de estos lugares es su propósito; ambos generan simulacros y se valen de simuladores para personificar y “encarnan” personajes, todo con el fin de que el consumidor (o fan) experimente aquello por lo cual quedó cautivado gracias a su acercamiento con dicho contenido. Así como los parques temáticos existen más formas por las cuales el fan puede presenciar y “vivir” aquellos contenidos por los cuales éste siente apego. Por mencionar otros no tan elaborados, queda nombrar la existencia de los: club de fans, las convenciones (de todo tipo o género), los festivales, los días temáticos, las



páginas oficiales, los fansmades, los eventos exclusivos, etcétera. La cultura del fandom, es todo un tema si se desea analizar posteriormente. Gracias a la existencia de este tipo de “subcultura” urbana la cual, parte de los contenidos existentes dentro de la Cultura Pop y comúnmente se manifiestan en las metrópolis; se puede mencionar que estos relatos poseen impacto social y nos dan más razones por las cuales, algunos de estos relatos pueden ser considerados como nuevos nuestros nuevos relatos mitológicos. La diversidad de este tipo de simulaciones se deben totalmente a que en cada una de ellas aporta una experiencia es diferente. Si a esta característica le sumamos la capacidad de reforzar los tres estadios de conciencia mencionados en el capítulo III, entendemos el porqué estos individuos en específico siempre buscarán de manera frecuente este tipo de eventos; los cuales estimulan y reforzar su apego. Por otra parte, si retomamos la diversificación mediática de este tipo de contenidos y la simulación, hace su introducción otro concepto necesario para el desarrollo de esta investigación: la narrativas transmedia y la cultura de convergencia.

#### **4.13. El <Hombre Mosaico> de M. McLuhan y las Narrativas Transmedia de C. Scolari. Acercamiento al término y estudio.**

En la actualidad, es un hecho que cualquier contenido mediático puede causar en el receptor cualquier tipo de estimulación, los constantes avances tecnológicos nos ayudan en mayoría a potencializar esta premisa. El individuo siempre se verá inmerso en constantes cambios. Sus gustos no están exentos de ello, y no siempre se canalizarán a un sólo tópico o contenido en específico, estos se puede diversificar. De nuevo el concepto de “*Hombre Mosaico*” (McLuhan, 1988:132) se hace presente aunque también es necesario retomar el “*Hambre Narrativa*” (Tello, 2001:183). En su libro, el “*Medio es el Mensaje*” (1988) McLuhan expone la estimulación simultanea que sufren diversos sentidos involucrados al entrar en contacto con la televisión, por ejemplo; estos son más diversos que aquellos que son usados mientras se lee la prensa escrita. Gracias a esta estimulación, la información a través del contenido televisivo se asimila de forma más sencilla a diferencia de aquel que se difunde a través de otro medio que involucre el uso de sólo uno o dos sentidos. Como ya lo hemos mencionado en esta investigación, los sentidos nos ayudan a interpretar el

entorno<sup>136</sup>. La información que te presentan tanto los M.C.M., así como las TIC's y los medios de entretenimiento tienen presente la anterior premisa: estimulan los sentidos. Este fenómeno puede generar la sensación de “estar ahí”; el consumidor de información se ve seducido y encantado por este engaño y busca obtener más de este simulacro. Sólo basta que se lleve a cabo ésta operación y el hambre narrativa del individuo solicitará que éste busque más de dicha estimulación cognitiva, es aquí donde el consumidor puede convertirse en fan. En la actualidad, entrar en contacto con cualquier contenido mediático no es tan difícil, muchos de los gadgets actuales y la tecnología de uso cotidiano permite al individuo acceder al ciberespacio. Esta facilidad es el punto de partida para entender el concepto contemporáneo de <<narrativa transmedia>>. Un contenido transmediático es aquel contenido que puede ser desarrollado a través de más de un medio de comunicación. Gracias a esta acción, se dice que su narrativa e historias pueden conformar un *universo mediático*, puesto que pueden ser desarrolladas en diversas entregas tanto oficiales como por parte de los fans. Estas mismas se despliegan a través de múltiples plataformas de comunicación, logrando así que sus consumidores asuman un rol activo tanto en su proceso de expansión y exploración.<sup>137</sup> (Scolari, 2013) Desde el punto de vista de su producción (Pratten, 2011), estos requieren crear contenido que ‘enganche’ (*engagement*) al público. Para lograr este propósito, una producción transmedia desarrollará historias a través de diferentes formatos y plataformas con el fin de para crear piezas únicas de contenido para cada canal en particular. Es fundamental que estas piezas de contenido estén abierta o sutilmente ligadas entre sí, y que exista una sincronía narrativa entre ellas. (Vilches, 2013) Para que el contenido del relato transmedia funcione (Bernardo, 2011), el usuario debe recorrer las distintas plataformas, invirtiendo tiempo y esfuerzo con referente al un sentimiento de continuidad y complementariedad, logrando así generar una experiencia más significativa. El fanático no sólo consume, sino que esté también puede aportar información por diferentes medios como blogs o videos para lograr proporcionar un mejor entendimiento de la trama a otros fans, a la par de recopilar información de diversos medios para establecer un “hilo narrativo o argumental” a basa de referencias y continuidades. En el libro *"Convergence culture"* Henry Jenkins (2006) califica a la narración transmediática

---

<sup>136</sup> Ver Capítulo III apartado 3.1 y 3.2 de la presente investigación.

<sup>137</sup> No debe confundirse con los productos de franquicias, cross-media, secuelas o adaptaciones o multimedia.

como una nueva estética que surgió como consecuencia de la convergencia de los medios. Jenkins considera esta acción como “el arte de crear mundos” (36). En concreto, no existe un punto de partida definido para consumir una narrativa transmedia; puesto que cada medio te cuenta una historia distinta en su totalidad. Aún así entre más se explore y consuma con respecto a las diversas entregas más comprensión se tiene sobre la misma o sobre el universo al cual pertenece. Una narrativa transmedia cumple con las reglas de cualquier narrativa *per sé*. Una de las importantes, es ubicar al receptor dentro de un contexto por medio del cual se van desarrollar los eventos. Estos contextos (ambientaciones) son los siguientes: (Ibíd.:23-28)

- Mundo real:

Se trata de un mundo similar a donde el individuo vive. No hay elementos fantásticos ni alteraciones en las costumbres. Lo que se muestra es tal cual se conoce, no diseñar ni presentar cambios apela a lo cotidiano tal cual y cómo es.

En cuanto al diseño, el autor debe de conocer a profundidad el lugar donde transcurre la narrativa en para no perder un detalle de cómo debe ser mostrado.

La elección de este contexto está destinado a resaltar las características de los personajes, mismo que puede permitir que estos desarrollen profundidad.

- Realidades alternativas

Tal como su nombre lo indica, esta presenta situaciones, contextos y detalles del mundo en el que vivimos para cambiar la historia. Considera muy a fondo la premisa “¿qué hubiera pasado sí...?” con respecto a todo sucedido en la realidad. Es en este contexto donde abundan los simulacros.

- Ficción

Al crear una ficción, se crea un universo diegético<sup>138</sup> (fantástico); en el debe de presentarse una coherencia bajo determinados parámetros a la par de incluir diversos elementos que permitan brindar identidad y reconocimiento al relato.

---

<sup>138</sup> Un universo y mundo en el que ocurren las situaciones y acontecimientos narrados. (Harvey, 2014: 47)

Debe llevar un código interno estético y narrativo que tiene que respetarse y tener sentido entre sí. Se debe tener en cuenta desde sus paisajes, maneras de pensar y sentir, características de las personas y de la sociedad, entre otros. Se trata de una simulación de realidad en la que es necesario abstraerse de las normas, costumbres y maneras de vivir que se conocen para poder comprender del todo este universo. (Harvey, 2014:69) Los creadores de proyectos transmedia de esta tipo deben identificar cuáles son los objetos de deseo de la audiencia para poder obtener una implicación emocional y proporcionarles una experiencia e interacción inmersiva en la órbita NT (affective transmedia). Las posibilidades de juego puede suponer una atracción mayor en las audiencias, referenciando personajes o escenarios que son identificados a través de la memoria: “*Memory is intrinsic to multiple kinds of transmedia engagemen*”. (Ibíd.: 78) En concreto, los contenidos transmedia son considerados cultura de masas. Su desarrollo depende por mucho de la cultura pop en sí, corresponde enteramente a ella.

#### **4.14. Los 7 principios de la Narrativa Transmedia por Henry Jenkins<sup>139</sup>**

Para poder entender en su totalidad qué es la Transmedia, es necesario entender estos siete principios que su gran teórico H. Jenkins nos ha brindado para aquellos que la estudiamos.

- Expansión vs Profundidad

Expansión y profundidad son conceptos que están relacionados entre sí. La expansión introduce nuevos espectadores al universo narrativo; la profundidad ayudará a “*fidelizar*”<sup>140</sup> al espectador impulsándolo a recorrer, adentrarse y explorar dicho universo con el fin de disipar posibles incógnitas surgidas con respecto a la presentación de diversos elementos presentados dentro del desarrollo de su narrativa. En la actualidad es común encontrar *canales y plataformas* donde se difunden explicaciones que ayuden a responder las incógnitas anteriormente planteadas, *mejorando la participación de los espectadores y fans*. Aquí H. Jenkins (2009, párr.14) indica que surge un nuevo rol, el <<*prosumidor*>>, aquel usuario que consume a la par de producir, algo característico de un fan para ser

---

<sup>139</sup> Principios obtenidos del blog oficial de Henry Jenkins  
“[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)”

<sup>140</sup> Conseguir la fidelidad de un cliente, normalmente por medio de un buen trato, ofertas especiales, regalos, etc. Definición RAE 20/03/2018

preciso. Este es capaz de darle continuidad y profundidad al universo narrativo en sí, ayudando a cumplir los dos principios mencionados en este apartado. La expansión y profundidad son fenómenos que conllevan un compromiso a corto, mediano o largo plazo. Los nuevos autores, aquellos fans que otorgan nuevo material original remiten al gusto de un cierto número de espectadores para desarrollar nuevos detalles dentro del universo narrativo. Considerar estos detalles brinda la capacidad de brindar una buena historia. Obras como el <<*fanmade*>> y el <<*fanwork*>> surgen gracias a este proceso

- Continuidad vs Multiplicidad

Una narrativa transmedia (universo) no tiene por qué ofrecer una continuidad perfecta; de ser así se trataría entonces de una narrativa <<*cross-media*>>. (Scolari, 2015) La continuidad y multiplicidad son conceptos que están relacionados entre sí, esto es debido a la posibilidad de composición de múltiples arcos en una narrativa transmedia per sé; y a veces, seguir ciertas líneas que son necesarias para su entendimiento, puesto que contienen datos esenciales que ayudan a entender la historia. Esta continuidad puede presentarse a través de otra plataforma la cual, puede no ser la misma donde se desarrolla la entrega anterior. Esta característica da suma apertura a los arcos narrativos de presentar diferentes desgloses argumentales como: historias alternativas, “*elsewords*”<sup>141</sup> o “reboots”<sup>142</sup>.

Todas estas historias y arcos se encuentran interconectados y relacionados dentro del universo per sé, de esta manera ambos principios –este y el primer mencionado– se complementen. Aun así, el universo siempre debe de contar con una historia principal, datos y/o sucesos que nunca pueden ser alterados, los cánones. Mismos que sólo pueden ser producidos, autorizados y establecidos por las industrias y marcas que posean los derechos la franquicias; por lo que algunos elementos producidos por los fans jamás podrán ser considerados como canónicos.

---

<sup>141</sup> Historias alternativas donde el personaje e historia se desarrollan en un tiempo o lugar muy diferente a su entorno clásico, ejemplo. El “elseword” titulado SUPERMAN: KAL (1995) nos narra una historia donde nos presenta las aventuras de un Superman que vive y se desarrolla en la Europa Medieval.

<sup>142</sup> Relanzamientos y arcos narrativos nuevos donde se vuelve a plantear una historia desde cero.

- Inmersión vs. Extrabilidad

Se conoce a la *inmersión* como la capacidad de dejarse llevar e ingresar en un mundo nuevo. La extrabilidad, por otra parte, es la capacidad para sustraer diversos objetos, vestimentas, frases o conceptos para aplicarlos a la vida real. (Jenkins, 2014:76) En la inmersión, el consumidor ingresa al mundo narrativo a través de un medio, arco o trama impulsado por su hambre narrativa y curiosidad. En la extrabilidad, el fan toma los aspectos de la historia y los despliegan dentro de su vida cotidiana. Proceso que ya hemos mencionado anteriormente. En conjunto, ambos conceptos de este principio pueden entenderse cómo el antes y el después de este proceso.

- Construcción de mundos

Esta es una de las características más importantes para las narrativas transmedia. Aquí se deben determinar reglas y características que permita que el contenido pueda ser expandido en distintas plataformas, formatos y soportes. Una buena “construcción de mundos” puede dar facilidad a la manifestación de todos los puntos señalados anteriormente. El planteamiento del universo permitirá generar o no una relación con el *prosumidor*. Un universo que brinda nuevos elementos para las historias, y permite su crecimiento a lo largo de todos los medios, será una narrativa exitosa en la transmedia.

- Serialidad

Este principio establece, si es necesario, seguir un orden al momento de un nuevo introducirse en la narrativa de un universo. La serialidad sugiere plantear un consumo dirigido y permitir que el usuario lo recorra a su manera. Por lo tanto permite publicaciones seriadas en una plataforma en específico pero, al momento de estos ser trasladados. Esta serialidad debe de romperse; por lo que se debe de optar sólo por el uso de referencias.

- Subjetividad

El principio de Subjetividad integra la posibilidad de brindarle al consumidor la capacidad de tomar distintos puntos de vista y percepciones en mayor o menor medida con respecto a los personajes involucrados dentro la narrativa. Esto brinda la posibilidad de crear historias

de distintos personajes por separado para así poder ampliar la narrativa a lo largo de diferentes plataformas, y así profundizar sus perspectivas. Tanto materiales tipo *spin-offs* y algunos *fanmades* (expansiones no oficiales realizadas por los fans) se rigen por este principio para desarrollar sus trabajos alrededor de su personaje o situación favorita.

- Realización

Este concepto está vinculado al rol que toma el consumidor en el producto y cómo se siente respecto al universo. Dependiendo su interés por la narrativa, el consumidor se implica en el universo y participa en él. Henry Jenkins (2013:34-44) realiza una división de los espectadores en una creación narrativa, comenzando de menos activos a los más participativos. Los <<*cultural attractors*>> son espectadores que crean una comunidad para debatir y comentar la historia; seguidos de los <<*cultural activators*>> que son aquellos que se convierten en “*prosumers*”<sup>143</sup>. Estos se dedican a elaborar nuevas teorías, detalles, argumentos y creencias dentro de la narrativa de un universo. Por último, se hace mención a aquellos individuos que participan activamente en la circulación de ciertos contenidos a través de distintas redes y medios principalmente de carácter social. Estos ayudan a ampliar su valor económico y su valor cultural puesto que brindan popularidad por medio de la propagación <<*peer to peer*>> –persona a persona– o por medio de <<*grassroots*>><sup>144</sup>. Este último término refiere al fenómeno producido por un grupo de individuos los cuales, ayudan al desarrollo de todos los puntos anteriormente señalados aunque la peculiaridad de este fenómeno es que surge de manera natural, por lo tanto es regulado por mero compromiso y gusto del fan.

---

<sup>143</sup> Consumidores que también producen contenidos para guiar a otros consumidores “no iniciados”.

<sup>144</sup> Nombre que se le da a diversos fenómenos iniciados por los prosumers que a la larga generan diversos acontecimientos de carácter mediático dentro de los fanclubs. Ejemplo: la tendencia de consumir únicamente cierta publicación impresa con cierto serial para entender la trama de la siguiente película de la franquicia.

#### 4.15. Cultura y Fandom: “Cultura participativa”

El enorme gusto que genera un contenido hacia el fanático desglosado a través de una narrativa transmedia genera un extenso repertorio de *oferta y demanda*. Todo esto manifestado en la creación de diversos contenidos y productos que sirven como puntos de entrada para distintas audiencias: películas, series de televisión, libros, cómics, sitios en la web, videojuegos, juegos online, eventos, producciones especiales, artículos coleccionables, etcétera. Usualmente la narrativa transmedia es utilizada como una *estrategia de marketing* y su producción es adoptada por diversas empresas para extender sus productos y así alcanzar nuevos públicos, clientes o usuarios, entre otros. Este tipo de estrategias son utilizadas por las grandes marcas de la industria cultural para lograr una fidelidad en los consumidores. La libre competencia ha ampliado tanto el mercado que actualmente las empresas dedicadas al entretenimiento –por no repetir la palabra “industrias”– buscan otros factores estratégicos a la hora de generar nuevo material. Esto es debido a que a la hora de elegir “*dónde*” y “*cómo*” comprar, el consumidor ya no se satisface solamente con el producto, sino que también con la estimulación que este generará al consumirlo. (Jenkins, 2008:178) Una buena estrategia bien desarrollada permitirá mantener en el consumidor un interés para seguir descubriendo y consumiendo más de la marca y porqué no, contribuir a la historia. Recordemos que al ser esta una era donde se ha anunciado “*la muerte del autor*” y el “*nacimiento del lector*” (Appignanesi, 1997), el consumidor, aparte de tener un sentido crítico de la obra (o contenido) en sí, se siente el deseo de contribuir y aportar contenido a la misma. Por lo general, este no busca un reconocimiento en sí, sino busca darle continuidad a aquel elemento que le gusta. El contenido completo de la obra o algún elemento dentro de este mismo. Ésta manifestación surgida dentro de la Cultura Pop, en conjunto con la Cultura de Masas, abre paso a otro fenómeno propio de ambas “*La Cultura Participativa*”; un concepto acuñado por Henry Jenkins, Mizuko Ito y Danah Boyd en el libro “*Textual Poachers*” (1992). La “Cultura Participativa” es una manifestación surgida gracias a los contenidos transmediáticos donde “*Todos los medios cuentan*” (Scolari, 2013); y en ella se puede apreciar cómo el contenido per sé puede generar un “culto” donde si bien, no se “adoran” como tal a los elementos dentro de este contenido; esto lo menciono puesto que dentro de los fandoms queda muy claro que existe un fuerte apego del fan hacia algún elemento del contenido per sé y una



alienación a la cultura de masas. La clave para entender la “Cultura Participativa” operante dentro de la transmedia está en esta última premisa. En adición, es necesario entender que la cultura participativa es un resultado de la era de la tecnología, misma que ofrece una amplia gama de las facilidades para ejercer la comunicación y expresión del individuo. El ser humano siempre buscará expresarse e interactuar; se podría decir que es parte de su naturaleza. La cultura del fandom es un ejemplo bastante claro de una cultura participativa; tanto Henry Jenkins como Mizuko Ito y Danah Boyd buscaban comprender cómo los fanáticos están adquiriendo técnicas colaborativas<sup>145</sup> para la creación y el desarrollo de narrativas propias o *fanmades* por medios virtuales cuyo proceso se vuelve cada vez más complejo. Las industrias dueñas de las marcas que proporcionan entretenimiento de carácter mundial realizan estudios de mercado para generar nuevos contenidos. Algunas veces, estos estudios llegan a considerar y usar de base varias de estos contenidos surgidos por parte de los fans para realizar sus siguientes entregas, otorgando así “*lo que el público desea*”. (Martell, 2014) La cultura participativa cierra su ciclo en este punto; no hay oferta sin demanda, el mercado se rige por las exigencias y consumo del cliente, su manera genera ingresos. Este se debe de renovar constantemente para no volverse obsoleto aunque, algunas veces, esta misma es sobreexplota sus contenidos para generar más ingresos logrando que el consumidor pierda interés total; una apuesta muy arriesgada. Por otra parte, el fan deseoso de (re)vivir su experiencia recrea y genera producciones propias rindiendo culto a aquello que lo cautivo. Este no se encuentra sólo, puesto que recordemos que al ser contenido para las masas, hay sectores y grupos en específico que apoyan y comparten este apego tanto en menor, mayor o igual grado; otros fans. La agrupación de estos individuos, nuevos “cultos” salen a la luz, todos ellos girando alrededor de elementos surgidos por contenidos culturales característicos de estos tiempos; contenidos que innegablemente de carácter global puesto que corresponde a la cultura pop. Estos son representaciones de aquello que vivimos, creemos e interpretamos. Están plagadas de discursos, idealizaciones e ideologías surgidos en “comunidades” específicas que buscan compartir su discurso alrededor de la aldea global. (McLuhan, 1970) Los contenidos son adaptados por ciertos sectores que se apropian de ellos, se ven identificados y/o reflejados en los mismos puesto que comparten, apoyan o cercioran la concepción que estos individuos tienen del mundo;

---

<sup>145</sup> Es importante recalcar esta característica la cual demarca el desarrollo en grupo o comunidad(des)

sus aspiraciones y cómo ellos desean que fueran las cosas. El individuo, llámese *fan* o público, goza de consumir dichos contenidos, goza de interactuar y de ser parte de sus simulaciones, de “vivir y experimentar la historia”; este consume todo lo ofertado cumpliendo así con todos los puntos anterior señalados en la gran mayoría de los capítulos de esta investigación. Un nuevo tipo de “mitología” surge al considerar estos elementos como la interpretación de nuestro entorno; estos contenidos pop son capaces de guiar y generar tendencias a nivel mundial, tendencias que influyen en la vida de quien lo consume puesto que “*Somos lo que Vemos*”.

“En este momento del siglo XXI, tenemos hambre de mitos, de explicaciones totales, y anhelamos profundamente una profecía con garantías. He ahí el regreso en masa de la esperanza en entes mesiánicos de todo tipo”

-Jordan Peterson<sup>146</sup>

---

<sup>146</sup> Frase dicha durante el Debate “Zizek vs Peterson”. 19 de abril en el Sony Centre de Toronto, Canada. Visto vía streaming el día de la transmisión por el portal “Sony Centre for the Performing Arts | Toronto's Centre of Entertainment” Disponible en: [www.sonycentre.ca/](http://www.sonycentre.ca/)



## **CAPÍTULO V:**

# **EL PROYECTO M.XXI: MITOLOGÍA EN EL SIGLO XXI.**

## **INFORME DE INVESTIGACIÓN DE CAMPO.**

**-Estudio de caso de agosto del 2017 a mayo 2018-**

Dedicado a:

Emi, Su, Sofi, David, Ángel, Mario, Denisse, Stephanie, Hugo, Rodolfo, Luis, Montse, Josh, Cyn, Kari, Yotz, Demi, Beto, Guille, Jorge, Greg, Antón y Mitzi.

Doy gracias a ustedes, al trabajo en vida de Stan y a la UNAM. Sin su apoyo, ayuda y orientación este estudio jamás se hubiera mantenido activo y llevado a cabo todo éste tiempo. Logramos mucho. El Thunderbird despegó sus alas.

En memoria de Josefina, Felipe y Percival...

E.A.G.F. mayo 2019

*“Y al igual que en la historia de Miguel de Cervantes Saavedra, actualmente la sociedad global pasa por lo mismo que pasó Don Quijote de la Mancha al 'consumir' demasiadas historias de caballeros andantes; aquellos 'héroes' de su tiempo.”*

*-Cita del Autor, mesa de análisis #13*

En este último capítulo en específico hablaremos sobre parte práctica de esta investigación. Esta parte consiste en el reporte de los resultados de una serie de eventos –14 mesas de análisis en total– que fueron realizados por parte del autor de este trabajo a lo largo de los semestres 2018-1 y 2018-2 en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México. El fin del proyecto en cuestión es un estudio de caso para comprobar, documentar y exportar el impacto de los contenidos pop con el fin de comprobar la existencia de una Mitología en el Siglo XXI; o dicho de otra forma, que tanto es el impacto de la moda de superhéroes y otras franquicias de suma popularidad en los individuos de un rango de edad de entre 18 a 28 años con estudios universitarios.

Dentro del siguiente capítulo se narraran los resultados de cada sesión efectuada en los semestres 2018-1 y 2018-2 en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México; su desglose y las diferentes variables que se consideraron para el análisis cada tema. Si estos contenidos son de suma popularidad, quiero conocer que tanto ve él individuo en ellos.

El *Proyecto M.XXI: Mitología en el Siglo XXI* surgió gracias al apoyo de:

- La Coordinación de Atención a Estudiantes (*CAE*) de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM
- “*La Finisterra*”: Proyecto de investigación académica sobre Videojuegos e Industrias Creativas coordinado por el Dr. José Ángel Garfias Frías, académico del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación de la FCPyS de la UNAM.
- *Cineclub Filmelátero*, cineclub de la FCPyS (2017 - 2019)

A la par de algunos compañeros de la carrera y de la facultad que me apoyaron de manera técnica – práctica, los cuales se fueron incorporando o retirando a lo largo del tiempo.<sup>147</sup>

---

<sup>147</sup> Para más detalles ver la parte de *Anexos* ubicada en al final de esta investigación.

## 5.1 La importancia del estudio de la Mitología en el Siglo XXI.

Para comenzar a entender el Proyecto, este lleva el nombre de “*Mitología ‘en el’ Siglo XXI*” y no “*Mitología ‘del’ Siglo XXI*” debido a que el siglo como tal aún no ha terminado. Esto es necesario de recalcar debido a que como tal, no se puede asegurar al 100% la existencia de ésta supuesta “mitología” la cual surge tras la creencia que surge del individuo al comenzar a desconocer que los contenidos transmitidos por la mass media ya no son ficticios y te hablan de una supuesta realidad (o simulación de la misma) que puede llegar a pasar bajo determinados parámetros. Sé que esta afirmación es arriesgada (o inclusive absurda) pero, con el transcurso del proyecto he descubierto que gran parte de la conducta y personalidad de los individuos de entre 18 a 28 años con estudios universitarios realmente tiene fuertes bases en aquello que consumieron en los medios alguna vez en su vida. El imaginario de estos individuos se ve fuertemente marcado por dichos contenidos y los sujetos son capaces de buscar y demandar aquello que estos contenidos les presentaron y entendieron que la manifestación de dichos elementos puede ser viable en el mundo real tras encontrar los elementos adecuados. Es posible que esta generación se encuentre alienada a aquello que te comunica el “mito mediático” lo que poco a poco ocasione que le individuo comience a ya no diferenciar entre lo ficticio y lo real. A grandes rasgos, la *mitología en el siglo XXI* corresponde a aquellas historias: series, películas, cómics, videojuegos, libros y demás contenidos mediáticos que generen un universo narrativo y este es difundido a nivel global. Sus personajes y elementos forman parte de la cultura popular y como tal, estos son conocidos en más de un continente por diversos sectores sociales. Gracias a este reconocimiento, el contenido genera un número extenso de consumidores; mismos que si a estos les gusta, ellos generaran demanda de este mismo hasta agotar dicho interés. Esta demanda logra que dicho universo mediático crezca, consiguiendo así más consumidores gracias a la extensa cantidad de contenidos que presenta con el paulatino despliegue de sus fases –si las hay– y estrategias publicitarias. Para entender la mitología en el siglo XXI debemos reconocer que diversos elementos de estos contenidos actualmente son referentes populares para la sociedad; y de cierta manera a algunos se les rinde culto y ambas tienen adeptos, son los individuos considerados fans de dichos contenidos. A pesar de que estos contenidos son ficticios el fan desea hacerlos real y orienta parte de su vida a conseguir aquello presentado por el contenido que, si llegase a conseguirlo puede tratarlo

como una reliquia, dado el caso si es que este presenta un fuerte apego. Entiendo que el simple hecho de establecer paralelismos entre estos supuestos “mitos” y aquello que era considerado como una mitología en las eras antiguas es arriesgado pero, es necesario entender que esto está sucediendo y que a pesar de que la industria cultural te proporciona estas “deidades” y “héroes” sin una riqueza significativa más allá de la que tu le puedas otorgar, el simple hecho de creer y otorgar riqueza significativa y rendir culto a una ficción es preocupante puesto que me atreveré a decir que el individuo cree en esto. Y si comenzamos a tratar masa y no sujetos, la verdad me resulta inquietante aquello que la masa pueda presentar puesto que estamos hablando de un fenómeno mediático a nivel global.

## **5.2. El surgimiento del Proyecto Mitología en el Siglo XXI. Relato del autor.**

El Proyecto Mitología en el Siglo XXI –cuya abreviación es *P-M.XXI*– surge a partir de la siguiente premisa e interrogante: *Cada vez hay más personas que consumen y exhiben cualquier tipo de productos referentes a los superhéroes ¿Qué representan para ellos?*

El surgimiento de la misma se debió a que en ese momento la moda de superhéroes, impulsada por el género cinematográfico correspondiente, se encontraba en uno de sus puntos más altos. El despliegue de la Tercera Fase<sup>148</sup> del Universo Cinematográfico Marvel<sup>149</sup> La pregunta que dio inicio a todo surge después de yo darme cuenta que la popularidad de los contenidos correspondiente a los superhéroes era visto por todos –tanto jóvenes como individuos de la tercera edad de diferentes nacionalidades– como “algo normal” por lo tanto, la pregunta de investigación que pretendo resolver en primera instancia es: *¿Por qué de su manifestación está normalizada? Algo común.*

El acercamiento teórico que me llevó a establecer a uno de los personajes más representativos dentro de la cultura popular: los superhéroes; ya ha sido planteado dentro de los primeros cuatro capítulos de este trabajo. Aun así, para poder responder a esta

---

<sup>148</sup> La Fase del U.C.M. consintió en el lanzamiento de forma transmediática de las entregas: *Capitán América: Civil War (2016)*, *Doctor Strange (2016)*, *Guardianes de la Galaxia Vol.2 (2017)* y *Spider-Man: Homecoming (2017)* Es preciso mencionar que a la par de sus respectivos estrenos en cines; estos contenidos fueron desglosados por diversas plataformas pertenecientes a la marca *Marvel Entertainment*.

<sup>149</sup> El Universo Cinematográfico de Marvel (U.C.M.) es una franquicia, centrada cintas de superhéroes, producidas por *Marvel Studios*. Todas están basadas en sus personajes homónimos dentro de las publicaciones de la editorial *Marvel Comics*.

pregunta y validar de forma completa mi hipótesis central, consideré necesario contar con elementos prácticos y observables. Decidí fundar un proyecto dentro del cual pudiera observar en tiempo real cómo es que efectivamente operan estos personajes dentro del imaginario social de los actuales individuos participes de esta era, los individuos jóvenes: adolescentes y adultos jóvenes. Individuos que principalmente conforman el público tanto objetivo como demandante de estos personajes. El proyecto consistiría en una serie de mesas de análisis efectuadas cada 15 días donde en cada una ellas se generaría una discusión estructurada con una guía y detonantes previamente diseñados, los cuales, consistieran en tópicos y elementos representativos encontrados dentro del contenido de la historia (relato) presentada en cuestión. Estos relatos corresponderían al género de superhéroes el primer semestre (2018-I) de operaciones y a las principales franquicias con narrativas transmedia el segundo semestre (2018-II). Todas las sesiones de las mesas estarían abiertas al público en general, puesto que se esperaba reunir a la mayor cantidad de *fans* posibles de entre 18 a 28 años (el rango de edad de mi muestra) sin distinción de o preferencia de algún género para conocer la influencia e impacto de estos personajes en su vida. Entre más asistentes, mayor era el impacto e interés por su estudio.

La técnica de investigación que se utilizaría para estas sesiones consistiría en grupos de discusión, análisis del discurso y observación participante.

El lugar determinado para hacer dichas actividades sería dentro de las instalaciones de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (FCPyS) de la UNAM en un horario establecido de 13:00 a 16:00 horas puesto que se planeaba presentar un contenido específico: cinta, serie de comics o videojuego; tanto como a tractor principal así como tema a tratar. Se buscaba presentar primero algún material audiovisual acorde al tema para que, una vez concluida su proyección, después generar su análisis basándonos en sus elementos más representativos presentados en dichos contenidos. Esta es una temática muy similar a la usada dentro de los cineclubs.

**NOTA:** El Proyecto M.XXI: Mitología en el Siglo XXI originalmente estaba planeado ser realizado en únicamente el semestre 2018-I, pero, a causa del terremoto ocurrido el 19 de septiembre del 2017 en la Ciudad de México y el cese de actividades para el desarrollo de las labores de rescate y salvamento que demandaron la acción solidaria de gran parte de los habitantes de la CDMX, el proyecto consideró la posibilidad de recuperar el tiempo de

perdido de trabajo realizando actividades el semestre 2018-2, en suma del éxito y la buena recepción del primer semestre de ejecución del proyecto.

### **5.3. Reporte de actividades del semestre 2018-I: Mesas realizadas de agosto a noviembre del año 2017.**

El objetivo buscado durante el primer semestre consistió en entender el *qué representa su superhéroe favorito para el individuo* (su significado). Y al ser estos personajes parte de la cultura de masas, este favoritismo podría encontrarse en más de un individuo; por lo tanto, los contenidos escogidos para este periodo se basaron en presentar y analizar contenidos de superhéroes cuya popularidad relevante a nivel internacional. A grandes rasgos, y para generar un debate, los contenidos a tratar debían presentar elementos de fácil reconcomiendo para el sujeto, sus tramas debían de partir de problemas comunes para la etapa de vida en la cual mi público objetivo se encontraba. Las tramas de los contenidos elegidos presentaban problemas relacionados con la toma de decisiones, roles y funciones esperadas por la sociedad contrastadas con el origen, punto medio y final presentado en *el camino del héroe* de Josep Campbell; puesto que, como ya se había planteado en capítulos anteriores, el mito para el individuo es un *Iluminismo*<sup>150</sup>. (Solares, 1995: 57) Dicho esto, para este volumen sería necesario que los tópicos de las mesas giraran en torno a sus temores, influencias y duelos de los mismos, contrastados con aquellos por los cuales el personaje en cuestión transita para construirse como individuo, y cumplir con su destino. El adulto en caso del público fanático, y el héroe en caso del personaje en la narrativa. Dicho esto, sólo queda mencionar que el individuo acude al mito en busca de respuesta a una acción que quiere realizar y no tiene o posee información sobre el cómo iniciar. He ahí de nuevo aquel Iluminismo que porta el mito per sé. La estructura original de este semestre consistió en 5 sesiones de análisis. Estas se desglosarían en 3 proyecciones de películas y 2 estudios de elementos presentados en dos narrativas gráficas de mayor relevancia para el mercado del comic y por último dos días exclusivos para el desarrollo de un Torneo de Videojuegos. El primer día estaba destinado a las eliminatorias, y el segundo día a las finales. La lista final de sesiones con su respectivo contenido presentado en el semestre

---

<sup>150</sup> Ver Capítulo I, apartado 1.4 y Capitulo III aparato, 3.1 de la presente investigación.



2018-I al que se llamó *Volumen 1: Mitos, Realidad y Superhéroes* se llevó a cabo de la siguiente manera:

- Primer Sesión: Mesa de Análisis de la Cinta: *Wachtmén Los Vigilantes*  
Director: Zack Snyder. Productora: Paramount Pictures / DC Comics.  
Año de estreno 2009  
Fecha en la que se llevo a cabo: 24 de Agosto del 2017
- Segunda Sesión: Mesa de Análisis del comic *Marvel's Civil War*,  
Publicación de la editorial Marvel Comics - 7 Tomos.  
Arco Argumental/Crossover<sup>151</sup>. Año de publicación: 2006-2007  
Fecha en la que se llevo a cabo: 7 de Septiembre del 2017
- Tercer Sesión: Mesa de Análisis del comic: *DC Flashpoint*,  
Publicación de DC Comics - 5 Tomos  
Tipo: Arco Argumental/Crossover Año de publicación: 2011  
Fecha en la que se llevo a cabo: 12 de Octubre del 2017
- Cuarto Sesión: Mesa de Análisis de la cinta *Batman: El Caballero de la Noche*  
Director: Christopher Nolan. Productora: Warner Bros.Pictures / DC Comics  
Año de estreno: 2008  
Fecha en la que se llevo a cabo: 19 de Octubre del 2017
- Quinta Sesión: Mesa de Análisis de la cinta *IronMan 2*  
Director: John Favreau. Productora: Marvel Entertainment.  
Año de estreno: 2010  
Fecha en la que se llevo a cabo: 9 de Noviembre del 2017
- Sexta Sesión: Mesa de Análisis de la Cinta *SpiderMan: El Hombre Araña*  
Director: Sam Raimi. Productora: Columbia Pictures  
Año de estreno: 2002  
Fecha en la que se llevo a cabo: 16 de Noviembre del 2017
- Séptima Sesión: **(No realizada)** *Torneo de Videojuegos: La Batalla de Polakas*

---

<sup>151</sup> Nombre que se le da a las publicaciones donde se convergen dos o más historias y/o personajes de diferentes publicaciones de la misma marca. Los eventos presentados en dichas publicaciones suelen ser referidos en las siguientes publicaciones por separado de los personajes per sé presentados en dicho arco argumental.

Videojuego: *Injustice 2*

Género: Figther (de peleas)

Fecha Programada: 23 y 24 de noviembre 2017

NOTA: Este evento se cancelo tras el sismo ocurrido el 19 de septiembre del 2017. Una vez que la Ciudad de México volvió a la normalidad, las fechas de todas las actividades que se pretendían realizar en la FCPyS sufrieron ajustes. El reajuste total de las actividades causó la omisión de aquellas actividades que demandaban una exhaustiva planeación, proceso que después del sismo sería imposible. Varios proyectos que figuraban dentro de la agenda cultural de la FCPyS se vieron perjudicados sin excepción.

- **Algunos datos adicionales**

El primer semestre de actividades del proyecto abarcó los meses de agosto a noviembre del 2017 en la FCPyS. Los eventos se dieron a conocer de manera paulatina por medio de carteles impresos y digitales, mismos que serían difundidos por los medios virtuales de la facultad (redes sociales<sup>152</sup>) y a la par de contar con tabloides impresos, mismos que serían pegados dentro de las instalaciones de la misma. El personal (equipo y soporte técnico) con el que se llevó a cabo el Proyecto consistió en compañeros de la carrera, amigos, docentes y actuales estudiantes de la facultad. Con el tiempo el equipo creció.<sup>153</sup> En la gran mayoría de los eventos de ese semestre en específico, me vi acompañado de algunos invitados especiales en ciertas sesiones. Por último, cabe mencionar que para poder llevar un conteo de los asistentes –una manera de medir las variables en mis muestras– en cada evento se proporcionó una hoja de registro por cada evento. En ella el asistente debía poner su nombre, carrera, edad y contacto; este último opcional.

### **5.3.1 Sobre el Torneo de Videojuegos (Evento Cancelado):**

El torneo de videojuegos “*La Batalla de Polakas*” estaba proyectado para finalizar el Volumen 1 del Proyecto en su estructura original. El contenido escogido para el torneo fue el videojuego *Injustice 2*<sup>154</sup>, cuyo género corresponde al género Lucha y cuenta con más de

---

<sup>152</sup>A la par de nuestra página oficial de Facebook. Disponible en [www.facebook.com/ProyectoM.XXI/](http://www.facebook.com/ProyectoM.XXI/)

<sup>153</sup> La lista final de colaboradores, tanto académicos como alumnos, amigos e invitados especiales la encontraremos en el Anexo #1 al final de este trabajo

<sup>154</sup> La trama del videojuego *Injustice 2*(NetherRealmStudios, 2017)se basa en la continuación de su predecesor, *Injustice “GodsAmoungUs”*(Ibid., 2013).

29 personajes jugables, todos ellos héroes o villanos de la editorial DC Comics los cuales, dentro de las modalidades que te ofrece el juego, puedes enfrentar entre sí a voluntad. La técnica de investigación que usaría era la observación participante de carácter moderado, esto con el fin de entender los gustos y las elecciones de los superhéroes “jugables” dentro del videojuego por parte de los asistentes. El objetivo final de este evento consistía en obtener información al respecto sobre la relación “individuo – personaje” que podemos obtener gracias las características de interacción, proyección e identificación que ofrecen los videojuegos al usuario con respecto al personaje. En otras palabras, conocer quién era el personaje favorito de mi población muestra correspondiente a dicha marca editorial y el porqué de su elección. En cuestiones teóricas, para poder validar esta premisa es necesario saber que el videojuego posee un contenido que permite un desglose interactivo de una historia. Este desarrollo te facilita que el usuario por medio de la manipulación del personaje logre la apropiación de sus habilidades y pueda experimentar situaciones características del personaje dentro de la narrativa. Que en otras palabras se puede entender como “*ser él y vivir sus aventuras*”. El desglose y éxito de esta “relación” dependerá absolutamente de las elecciones del jugador en sí y el uso de las habilidades de este personaje a través del uso de un interfaz. El usuario, al vivir y contar con las habilidades del personaje es responsable de las acciones y consecuencias que puede desarrollar dentro de la narrativa del videojuego. Esta relación favorece y refuerza la información que el fanático tiene con respecto al héroe en su sistema cognitivo. Al pierde, el usuario asume la pérdida como propia y viceversa, si este llega a ganar el desafío puesto por el videojuego. Este entendimiento es posible gracias a la simulación que te permite el videojuego con respecto al personaje. Si al fan le gusta cierto héroe, se puede suponer que él ve sus aspiraciones en dicho personaje; y al elegirlo dentro del videojuego este puede “ser él”. En el mundo de los superhéroes, para el fan es común tener un superhéroe favorito por encima del resto. Para el fan, dicho héroe siempre será la primera elección en el caso de tener que escoger un personaje cuando la ocasión que lo demande. Lamentablemente, este evento no se pudo

---

Esta primera entrega está basado en mitema correspondiente a la lucha del bien contra el mal, representada en la lucha de resistencia encabezada por Batman contra una dictadura de orden mundial basada en el miedo e impartida por un corrompido Superman.

*Injustice 2*, su trama, se desarrolla tiempo después del derrocamiento de esta dictadura una vez que el orden tal cual lo conocemos es restaurando.

Aquí nuestros protagonistas deben de hacer una alianza con el antiguo tirano, Superman, para enfrentar una nueva amenaza la cual demanda que toda la Liga de la Justicia y sus opositores, sin excepción, le haga frente.

llevar a cabo.

### 5.3.2. Informe de la 1° sesión. Análisis de la Cinta: “*Wachtmen, Los Vigilantes.*”

#### Introducción al Evento

El evento inaugural tuvo como título “*Wachtmen: Los Vigilantes. Diario de Rorschach, una comedia en Manhattan*<sup>155</sup>” y se realizó el día 24 de Agosto del 2017 en la Sala Lucio Mediata del edificio F en la Fac de Ciencias Políticas y Sociales de Ciudad Universitaria. Se contó con la presencia del youtuber César Hernández Padrón alias *Esquizofrenia Natural* como invitado especial del evento, a la par del especialista el Lic. *Mario Alberto Gonzales Nájera*; profesor de la FCPyS, encargado de dar el taller extracurricular “*Análisis y Producción de Narrativa Gráfica*”. La duración total del evento fue de 5 horas: 3 hrs de proyección y 2 hrs de análisis. Se contó con la participación de 37 individuos: 27 de ellos de diversas carreras de la FCPyS y 10 más provenientes de FES Acatlán. El tema central, objeto de análisis del primer evento consistió en la discusión de la interrogante: *¿Cómo serían los superhéroes en la vida real?* La cinta *The Wachtmen Los Vigilantes*<sup>156</sup>, cinta basada en la novela gráfica escrita por Alan Moore, brindaría una opción perfecta detonar reflexiones al respecto.

- Datos Sobre el Contenido

En primera instancia, *The Watchmen* es una serie de cómics creados por el guionista Alan Moore e ilustrados por Dave Gibbons. Esta serie consiste en 12 números publicados de forma mensual entre 1986 y 1987 por la editorial estadounidense DC Comics.<sup>157</sup> En año 2009, se estrenó la película basada en esta serie a cargo de las productoras Warner Bros. y Paramount Pictures. La importancia del estudio de esta serie de comics radica en que su creador con sus propias palabras menciona que:

“yo cree la historia como un medio para reflejar las ansiedades contemporáneas y criticar el concepto de superhéroe a mediados de la década de los 80's, tiempo en que esta misma se ambienta.” (Moore, 2009:3)

Tanto en la serie de comics, cómo en la película homónima, la historia de *The Watchmen*

---

<sup>155</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

<sup>156</sup> Estreno 2009, dirigida por Zack Snyder, distribuida por Paramount Pictures, propiedad de DC Comics.

<sup>157</sup> Moore, Alan; Gibbons, Dave (2009). *Watchmen*. Antología publicada por DC Comics. Consultada el 29 de julio del 2017

presenta una realidad alternativa donde un grupo de policías y fuerzas especiales se auto nombran “superhéroes”. A partir de dicho autonombramiento estos personajes comienzan a realizar acciones de vigilantes<sup>158</sup> durante los años 1940 a 1960 en los Estados Unidos de América y posteriormente la Guerra Fría. La mayoría de estos personajes no posee superpoderes a excepción de uno: *el Dr Manhattan*; cuya capacidad de manipular la materia a voluntad le ha dado a Estados Unidos una ventaja estratégica sobre la Unión Soviética. En la realidad donde la trama misma lo plantea, esta ventaja consigue que los Estados Unidos ganen la Guerra de Vietnam aumentando considerablemente las tensiones reflejadas entre las dos naciones mencionadas durante el resto de la Guerra Fría puesto que se teme que alguna de las dos comienza un ataque nuclear hacia la otra sin previo aviso.

Como medida de seguridad para evitar acciones no reguladas por el estado que provoquen el aumento de tensión, así como para llevar un estricto orden dentro de su territorio, el gobierno de los Estados Unidos proclama como ilegales a los *vigilantes disfrazados*, obligando a la mayoría de estos “superhéroes” a retirarse de sus acciones como vigilantes. Con la consolidación de esta ley algunos de los miembros de esta organización deciden retirarse totalmente de dichas actividades y comenzar a vivir una vida normal, otros deciden trabajar formalmente como agentes del gobierno; mientras otros, una minoría, continúan realizando sus acciones de vigilantes sin importar nada. Partiendo de este contexto, la historia inicia con el asesinato de uno de estos “superhéroes, este hecho saca del retiro al gran parte del antiguo grupo. Éstos, al reencontrarse, poco a poco comienzan a percatarse que dicho acto, el asesinato, forma parte de una conspiración cuidadosamente planeada cuya consolidación traerá consigo un resultado inesperado y nada favorable para la población mundial puesto que se habla de un genocidio nuclear. La historia se centra en el pasado y presente de cada uno de los personajes principales exponiendo sus luchas internas y principales conflictos tanto personales, como grupales y sociales a lo largo de su carrera como “vigilantes”.

- Resultados de análisis:

La mesa de análisis partió de la siguiente interrogante:

---

<sup>158</sup> Individuos de ficción cuyas intenciones y acciones se basan en la búsqueda del bien y la justicia bajo sus propios criterios. Estos individuos aparentemente no tienen o buscan tener relación alguna con cualquier institución estatal, por lo tanto sus acciones son consideradas como ilegales y comúnmente son vistos como quebrantadores de la ley por el estado en sí.

### *¿Cómo es representada la concepción contemporánea de la figura del Héroe?*

Su discusión arrojó los siguientes resultados:

Por más objetivo que el individuo aparente ser, su pensamiento subjetivo: valores, intereses e ideologías; siempre se verán presentes dentro de su toma de decisiones. Esto detonará acciones, mismas que a lo largo del tiempo derivarán en consecuencias.

El constante replanteamiento de conciencia por parte del individuo, que en este caso es un héroe, causará una lucha interna que hará que los ideales por los que este pelea a futuro pierda su “esencia”, su causa inicial. Esta “esencia” se resguardará dentro del pensamiento social de la comunidad puesto que el héroe y sus “*actos heroicos*” son llevados a cabo con el fin de defender la “estructura social” y los conceptos por los cuales está se funda, por ejemplo la fraternidad y la justicia. Esto es importante de recalcar puesto que a partir de que el individuo reconocimiento aquello por lo que lucha el héroe, éste le brindará su apoyo.

Es gracias a este hecho que el *héroe* ya no es visto como un individuo, sino como una imagen, referente o icono a los ojos del adepto, al individuo que lo admira. (Jung, 2012)

Al ser el héroe un individuo al final de cuentas, este no está exento de un replanteamiento de conciencia y juicios de valor con respecto a sus actos. El héroe como individuo puede comenzar a hacer “el bien” pero terminando por hacer “el mal”. Esto en la trama se ve representada cuando los miembros de este grupo se separan, algunos de ellos continúan con sus actividades pero, éstas actividades ya no son bien vistas por el estado, pauta por la cual se les comienza a tachar como criminales. Mientras que otros comienzan a actuar como agentes del estado per se, eliminando objetivos o apaciguando protestas a favor y orden del estado mismo. Estos actos poniendo a debate dentro de la trama misma a la par del espectador varias premisas las cuales se lograron resumir en la siguiente interrogante *¿Cuál es el “bien” por el cual estos luchan?* Misma que dentro de la trama de la cinta y el comic ve presentada con la siguiente pregunta *¿Quién vigila a los vigilantes?*<sup>159</sup> misma que inclusive aparece más de una vez dentro de ambos contenidos.

La imagen clásica del “*héroe*” nos remarca su lucha por el “*bien*”; una lucha representada en la preservación y estabilidad del orden establecido, el status quo y la “paz”. Mismo que está sustentado en una ideología dominante, que a su vez es representada por las

---

<sup>159</sup> *Who Watches the Watchmen?* En inglés, idioma original de ambas obras: novela gráfica y película.

instituciones que rigen cada estado-nación. En la actualidad, al contar con la posibilidad de poder observar un panorama mundial y entrar en contacto con otras ideologías ajenas a la cultura de nuestro país de origen; las diferentes posturas ideológicas del individuo pueden llegar a chocar entre sí. Discrepando unas de otras inclusive dentro de los mismos límites de una nación. (Amador Bech, 2004) Por lo tanto, queda claro que una ideología no puede operar de forma homogénea, cómo se dice que se percibía en épocas anteriores a la actual contemporánea<sup>160</sup>. Dicha premisa arrojó la siguiente interrogante.

*¿Existiría un héroe que defienda un interés generalizado a nivel global?*

La respuesta obtenida fue un no, recalcando todo lo anterior mencionado. Aun así, si fuese posible, en algún momento se presentarían roces de pensamiento que derivarían en la evaluación y crítica a dicha ideología. En la trama misma de la cinta, el héroe convertido en agente –mismo que es plasmado como un individuo– después de haber colaborado de forma activa en conflictos exteriores retorna a su nación para colaborar en la pacificación de los problemas internos surgidos por la prohibición de los vigilantes. El héroe ahora agente, comienza ayudando a instaurar un orden legitimado y demandado por las instituciones estatales estadounidenses. El espectador, al estar informado de las diferentes posturas ideológicas en el mundo real ve en el héroe una “razón errónea”; puesto que el héroe, ahora convertido en un agente del estado, a veces realiza acciones demandadas por el estado mismo que si bien algunas ocasiones cuentan con la aprobación del “héroe” de la trama y otras el espectador ve que este personaje las realiza por obligación.

La narrativa de la obra nos permite empatizar con los personajes, puesto que algunos de ellos declaran abiertamente hacia el espectador que aquello que estos personajes de ficción realizan está mal; y es la obra misma aquella que le presenta al lector el trasfondo personal de cada uno de los “héroes” con el fin de que el espectador entienda porqué el héroe entiende que dichas acciones están mal, o porqué es que disfruta aquello que hace.

Al percibir al héroe como ser humano, este no queda exento de una característica importante para sí mismo, su capacidad de elección y cambio de opinión. Cosa que en los mitos antiguos no se permitía o no se incluía en la historia La concepción antigua del héroe se basa en la “perfección moral” dictaminada por el orden establecido y legítimo; en suma

---

<sup>160</sup> Con respecto a esta premisa, en la edades anteriores a la nuestra tampoco se presentaba está total homogeneidad pero, la ideología presentaba menor conflictividad debido a que se reconocían pocos factores para cuestionarla o compararla con otras como lo es ahora.

de la capacidad de enfrentarse a cualquier dificultad siguiendo esa noción, puesto que garantiza un resultado positivo. (Carlyle & Emerson, 1979) La historia que presenta “*Wachtmen: Los Vigilantes*” concluye en una catástrofe, misma que nuestros personajes tratan de evitar aunque por la condición humana de cada unotodo termina en un inminente fracaso. Esta catástrofe es el resultado de un plan meticulosamente realizado por uno de los exmiembros del equipo con el fin de terminar los conflictos uniendo a los bloques ideológicos (E.U.A – U.R.S.S.) bajo una causa en común: prevenir otro atentado nuclear; mismo que se da a entender como el resultado de la ira de los seres más poderosos de la historia per sé: el *Dr. Manhattan*.

En conclusión, la concepción contemporánea del héroe se basa absolutamente en la construcción de una imagen arquetípica. El admirador iconiza a aquellos que considera como lo “heroico” por la simple razón que necesita de personajes que representen aquello que es lo idóneo para una comunidad. Partiendo del caso de “*Wachtmen: Los Vigilantes*”, al exponer a los “superhéroes” como individuos con todas las fallas presentes en la condición humana, el *héroe contemporáneo* dista de forma abismal con su *concepción clásica*. Este rompimiento nos brinda un nuevo tipo de personaje, el cual, surge a mediados del Siglo XX y es bien recibido por las masas: el <<antihéroe>>. <sup>161</sup> Que, al ser un individuo adquiere una mayor capacidad de proyección por parte del consumidor hacia el personaje. Una de las razones por la cuales esta obra es catalogada como una de las mejores en el mundo de la narrativa gráfica. El ser humano ya se ha deslindado de la concepción divina y pura del héroe, optando por generar héroes a su imagen y semejanza. Los nuevos conflictos, elementos que vuelven llamativa a la trama de “*Wachtmen: Los Vigilantes*”, surgen con el constante enfrentamientos de ideologías que tanto pueden justificar diversas causas de dudosa ética como aquellas que pueden estigmatizar otras cuyo mensaje moral es impecable; con tal de generar un status quo favorable, el hombre y sus grupos pueden hacer lo que sea. <sup>162</sup> La industria cultural busca generar héroes con características humanas para asegurar una proyección del consumidor hacia sus personajes.

---

<sup>161</sup> La mesa donde se analizó al antihéroe y las variantes y tipos que pueden surgir de este se retomara en el segundo semestre de actividades del proyecto.

<sup>162</sup> Como último punto cabe agregar que *Watchmen* es una obra demasiado compleja, su apertura al análisis por medio de diferentes ciencias da pauta para hacer un trabajo completo al respecto de la obra. Por ahora esta es la aportación que el Proyecto puede ofrecer puesto que la obra como tal no es nuestro tema de análisis.



- Datos Adicionales:

Durante el desarrollo del evento la reportera Fabiola Méndez y el camarógrafo Damián Mendoza asistieron al evento por parte de *Global UNAM*, una división de divulgación informativa de la Universidad la cual se había enterado del Proyecto y les interesaba realizarme una nota. Esta fue publicada el 5 septiembre del 2017 en su plataforma. Aquí el link de la nota: <http://www.unamglobal.unam.mx/?p=22767>

### **5.3.3 Informe de la 2° Sesión. Análisis de la Serie de Comics: “*Marvel’s Civil War*”**

El segundo evento estaría enfocado en el análisis de uno de los eventos más representativos de la editorial estadounidense Marvel Comics; este evento está desarrollado dentro de la serie limitada: *Marvel’s Civil War*. El 14 de octubre de 2014, Marvel Studios anunció una nueva entrega del *U.C.M.*<sup>163</sup> con el título de “*Capitán América: Civil War*”, misma que fue estrenada en mayo de 2016 y se esperaba que fuese similar a su homónima en el mundo del comic. Esto no fue así pero consiguió ser un éxito en taquilla.

- Datos, Desglose y Resultados del Evento

El segundo evento contó con la participación especial del profesor Cenobio Moisés Vázquez Reyes de la Facultad de Ciencias de Ciudad Universidad. El profesor Moisés es conocido coloquialmente como *SpiderMoy*, un carismático profesor que se disfraza de SpiderMan –su personaje favorito– para desarrollar sus actividades dentro de la academia. El objetivo principal del segundo evento consistió en presentar una de las características más importantes del mito en general:

*“La adaptación de acontecimientos históricos –en este caso de la historia universal– para el desarrollo de eventos y situaciones con el fin de generar memoria”*

El evento #2 el Circulo de Debate: *Marvel’s Civil War*<sup>164</sup> se llevó a cabo el día 7 de septiembre del 2017 en la Sala de Usos Múltiples del edificio F en la FCPyS en Ciudad Universitaria. Contó con la asistencia de 20 individuos de los cuales en su totalidad eran de facultades ubicadas dentro del campus cómo: Ciencias, FCPyS, Psicología y Filosofía.

Un dato importante a considerar fue la fuerte presencia de público femenino, mismo que

---

<sup>163</sup> Abreviación de Universo Cinematográfico Marvel

<sup>164</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

sobrepasaba más de la mitad de los asistentes. El evento tuvo una duración de 3 horas, comenzando a las 13:30 hrs y finalizando a las 15:30 hrs. La mesa únicamente consistió en el análisis de diversas temáticas dentro de la trama del comic. No hubo proyección de ninguna cinta. En contexto, *Marvel's Civil War* es una historia crossover<sup>165</sup>, escrita por el guionista Mark Millar y dibujada por Steve McNiven. La historia fue publicada a durante el año 2006 por la editorial estadounidense *Marvel Comics*. Este arco narrativo de se desarrolla en 7 tomos principales a la par de contar con 20 publicaciones complementarias centradas en distintos personajes de Marvel Comics.

En resumen, la trama inicia después de explosión en la cual fallecen más de 600 civiles en Stamford, Connecticut, E.U.A. Esta explosión fue provocada por *Nitro*, un supervillano que mantenía un duelo con la joven heroína “*Namorita*” frente a una escuela pública.

En respuesta a este siniestro, el Gobierno de los Estados Unidos promulga la “*ley de Registro de Superhumanos*”. Una ley que obliga a todos aquellos individuos que posean superpoderes a revelar su identidad y, si así lo desean, seguir continuado con sus actividades heroicas pero, estas deberán ser reguladas por los gobiernos de las *Naciones Unidas*. Este hecho genera diversas opiniones favor y en contra de la ley dentro de la comunidad de superhéroes. Ellos entienden que al estar al servicio de las instituciones, estas mismas podrán regular y sancionar todos actos y acciones sin excepción. Lamentablemente, al no poder lograr una unidad la comunidad de superhéroes se divide en dos facciones.

- Aquella que está a favor del registro, liderada por *Tony Stark/IronMan* y apoyada por dependencias gubernamentales como S.H.I.E.L.D<sup>166</sup>.
- Y aquella que está en contra, liderada por *Steve Rogers/Capitán América*. Esta última es calificada como un movimiento de resistencia clandestino.

Como primer punto para el inicio del debate, se planteó la representación del pensamiento estadounidense en ambas facciones. En primera instancia, el *Capitán América* cómo

---

<sup>165</sup> Nombre que se le da a las publicaciones donde se convergen dos o más historias y/o personajes de diferentes publicaciones de la misma marca. Los eventos presentados en dichas publicaciones suelen ser referidos en las siguientes publicaciones por separado de los personajes per sé presentados en dicho arco argumental.

<sup>166</sup> S.H.I.E.L.D. es una agencia ficticia de inteligencia, espionaje y antiterrorismo que aparece en los cómics estadounidenses de Marvel Comics.

principal opositor a esta ley, su elección está basada en la naturaleza misma del personaje puesto que, éste es la representación arquetípica de la defensa de la libertad en la ideología de la libertad estadounidense; los derechos civiles y el sueño americano. Su contraparte, *IronMan*, uno de los personajes más representativos de Marvel Comics, hace alusión al hombre contemporáneo<sup>167</sup> y arquetipo del pensamiento regulatorio e imponente de E.U.A como potencia líder a nivel mundial. La confrontación de ambas facciones, a grandes rasgos, es una crítica a la actual ideología estadounidense en sí en el arco principal.

Una vez establecidos estos consensos, el debate se centró en el análisis de los diversos sucesos históricos mencionados en un arco narrativo complementario cuyo nombre es “*Marvel’s Civil War: Front Line*”. Este, en relación con la primera mesa del proyecto, nos ayuda a comprender como un “relato mítico” adquiere valor cultural para el consumidor, puesto que evoca a diversos momentos históricos de suma relevancia adaptados de la historia universal a la par de aquella propiamente estadounidense. Este hecho le otorga un toque de <<hiperrealismo>> a la narración. (Baudrillard, 1987) El contenido de “*Marvel’s Civil War, Front Line*” se desglosa por medio de 11 números; estos mismos se ubican de forma intermedia entre cada número de los 7 tomos principales de la historia. Las referencias a los diferentes acontecimientos y sucesos históricos son las siguientes:

- La reubicación de ciudadanos estadounidenses de origen japonés poco después del ingreso de E.U.A.en la Segunda Guerra Mundial<sup>168</sup>

Históricamente, esta migración es impuesta por parte del gobierno estadounidense a todos sus compatriotas de origen asiático debido al terror de carácter xenofóbico que se tenía de una posible invasión a la costa oeste por parte de estos ciudadanos; puesto que, a estos mismos se les asumió como espías.<sup>169</sup> Dentro de la trama del comic, tras ser aprobado el “*Proyecto N°42*” se crea un campo de concentración en la *Zona Negativa*<sup>170</sup>. En él se detiene por tiempo indefinido a todos los superhéroes o supervillanos no registrados que se han capturado en la guerra. La descripción de dicha cárcel mediante los argumentos

---

<sup>167</sup> Este es un tema que analizaremos más adelante en una mesa de análisis exclusiva para este personaje.

<sup>168</sup> *Marvel’s Civil War, Front Line #1*, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 31-33

<sup>169</sup> Documental: “*La reubicación japonesa en la Segunda Guerra Mundial en Estados Unidos.*” Disponible en línea en: <https://www.youtube.com/watch?v=pPbbw5pp9-s> Consultado en agosto del 2017

<sup>170</sup> La Zona Negativa es una dimensión paralela formada principalmente por antimateria, dentro del universo de Marvel Comics. Fue creada por Stan Lee y Jack Kirby en *FantasticFour #51*.

presentados en una discusión entre *IronMan* y *SpiderMan* sobre su naturaleza, establece diversos paralelismos con diversos campos de concentración para aquellos considerados indeseables en determinados momentos de la historia como el régimen nazi, por poner un ejemplo. Este fue un punto de mayor importancia dentro de la mesa puesto que gracias a él se logró recalcar la respuesta social común hacia aquellos considerandos “indeseables” poco después de haberse iniciado un conflicto bélico y/o político.

- Testimonios Reflexivos “Sobre la Guerra Civil Americana” un conflicto que enfrentó a “Hermanos contra Hermanos”<sup>171</sup>.

En un principio, esta entrega nos indica que los testimonios presentados en su arco narrativo son extraídos y adaptados de los diarios de *James* y *Alexander Campbell*, dos supuestos combatientes en la *Guerra Civil Estadounidense* (1861-1865); hermanos de nacimiento pero ambos reclutados en los diferentes bandos. Sus regimientos – supuestamente– se llegaron a enfrentar en diferentes situaciones hasta la inminente muerte de uno de ellos a manos del otro. *SpiderMan* (*Peter Parker*), un personaje icono para la editorial *Marvel*, al tomar partido en esta Guerra Civil ficticia es el protagonista proyectado de ésta reflexión. El es reclutado por *Tony Stark/IronMan* en persona y es testigo de cómo su facción –aquella a favor del registro– comente una serie de fuertes represiones a sus antiguos compañeros, los “no registrados”. El punto a tratar en esta sección se centró en el idealismo capaz de romper con la fraternidad y demás valores positivos en favor de imponer un orden sin importar el costo.

- El cruce del Rio Rubicón por parte del cónsul Cayo Julius Ceasar en el año 59 A.C.

172

El acto mencionado marcó el inicio de la *Segunda Guerra Civil de la República Romana* (Brom, 2007), esta culminó con la instauración del Imperio Romano. La instauración del Impero Romano es comparado dentro de la trama del cómic con el liderazgo y las acciones de *Tony Stark/IronMan* durante los inicios guerra. Este personaje inicia como principal impulsor del registro hasta convertirse en el máximo representante del movimiento y líder gubernamental de varias instituciones que instauraron diversas normas que legitimaron un

---

<sup>171</sup> Marvel’s Civil War, *Front Line #1*, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 34-37

<sup>172</sup>Marvel’s Civil War, *Front Line #2*, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 32-36

nuevo status quo al terminar la Guerra. El punto a tratar aquí fue la representación del poder y apoyo social a diversos líderes de la historia plasmada dentro de los comics. Sus bases y formas simbólicas.

- Testimonios sobre los ataques efectuados por las fuerzas estadounidenses al vietcong durante la *Guerra de Vietnam*.<sup>173</sup>

El fragmento presentado en este contenido corresponde a un extracto de la canción “*Good Night Saigon*” de *Billy Joel*. En este contenido se ilustran fragmentos de los ataques documentados por parte de las tropas estadounidenses al vietcong. Dentro de la trapa del comic se comparan (literalmente) con las ofensivas utilizadas por S.H.I.E.L.D durante la primera etapa de esta guerra ficticia. En este punto se analizó la importancia e incorporación de la tecnología militar y recursos avanzados para poder efectuar ataques con daños considerables hacia el bando contrario. En toda guerra la ventaja tecnológica puede poner la balanza a tu favor; a la par de mencionar la forma y énfasis con la cual se retrata dentro de diversas narrativas graficas.

- Testimonios de los pilotos aliados ante los ataques de la *Luftwaffe* alemana durante las campañas “*Blitzkrieg*” (Guerra Relámpago) durante la primera etapa de la *Segunda Guerra Mundial*.<sup>174</sup>

Este número presenta extractos un poema escrito por el piloto de la Royal Air Force *John G. Magee Jr.*<sup>175</sup> En él describe el terror que presenciaban los soldados aliados ante la magnitud y eficacia de los ataques por parte de la *Luftwaffe* alemana.

De la misma manera, y en complemento al punto anterior, aquí se presenta una comparación a los daños sufridos por parte de la facción liderada por el *Capitán América*, considerada clandestina a manera de recalcar que aquellos con menor ventaja tecnológica son siempre los que pierden.

- La paulatina pérdida de control y objetivo (desgaste) por parte de las facciones

---

<sup>173</sup> Marvel's Civil War, *Front Line #4*, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 30-36

<sup>174</sup> Marvel's Civil War, *Front Line #6*, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 32-37

<sup>175</sup> Poema "High Flight" de John Gillespie Magee Jr. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=DyZQdXtn3gs> (en inglés) Consultado en agosto del 2017

dominantes con el pasar del tiempo.<sup>176</sup>

Este número se hace alusión a las barbaries cometidas por los soldados británicos, franceses y alemanes por igual durante la Primera Guerra Mundial con el fin de ganar unos metros en la famosa “tierra de nadie”.<sup>177</sup> Después de varios meses estáticos en la línea de frente, ambos bandos efectuaron diversos ataques ante todo objetivo que intentase cruzar dicha tierra, no importara que fueran: enemigos, civiles o animales. Dentro de la trama de *Marvel’s Civil War* este suceso se representa con la incorporación de supervillanos en ambas facciones con un único fin, ganar; puesto que en ambos bandos las bajas ya son considerables. Con la inclusión de supervillanos en ambos bandos de la “línea de frente” los daños colaterales incrementaron, en especial dentro de la facción liderada por *Tony Stark/IronMan*; misma que condonó algunos actos con tal de brindar una victoria a su respectivo bando. En este punto se analizó la paulatina pérdida del objetivo y desgaste del ideal que se desarrolla al prologar un conflicto.

- El remordimiento y cuestionamiento de las acciones cometidas durante la guerra una vez finalizado el conflicto.<sup>178</sup>

En la última entrega de la serie “*Frontlines*” de Paul Jenkins nos presenta un análisis reflexivo por parte de uno de los soldados de la facción de Tony Stark/IronMan donde este, por medio de un soliloquio se comienza a cuestionar todo el daño causado a nivel general durante la guerra: las muertes, las fraternidades rotas y la confianza disuelta. Dicho soliloquio jura bajo una simple pregunta con la que cierra su reflexión:

“*Como en todo conflicto armado al final de cuentas y instauración de un nuevo orden queda la pregunta ¿Hice lo correcto?*”

Esta fue la premisa lanzada para comenzar el cierre de esta exhaustiva mesa.

Como ya lo hemos escrito anteriormente, una de las principales funciones del mito es ayudar al receptor del mismo a forjarse un rol y desarrollar una función social. En toda sociedad hay una ideología operante, misma que determina que es lo correcto, lo aspiracional y lo positivo dentro de un individuo. La elección de un rol y función se logra

---

<sup>176</sup> Marvel’s Civil War, *Front Line #7*, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 30-35

<sup>177</sup> Documental “*La Primera Guerra Mundial (3. Las trincheras)*” Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=xexQdYrIMTM> Consultado en agosto del 2017

<sup>178</sup> Marvel’s Civil War, *Front Line #9*, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 30-35

mediante el deseo de concretar las aspiraciones que el individuo tenga, la imagen que idealiza de su «Yo». (Dör, 1995) El mito, dentro de sus historias, se presentan alusiones a momentos y situaciones cuya importancia histórica no debe ser olvidada debido a que sus resultados legitiman sus acciones, ideología y pensamiento de la sociedad per sé. Sólo el relato mítico será el encargado de comunicar dicha legitimización a generaciones posteriores una vez que dichos hechos sean reconocidos por la cultura a la cual corresponden. (Durand, 2003)

La concepción del héroe contemporáneo se basa en la defensa del ideal, más allá de la perfección moral pero, sin ignorarla del todo. El ideal y la memoria es muy importante para generar nuestra identidad pero, si hablamos de una mitología de carácter global

*¿Cuál sería esa identidad?*

#### **5.3.4. Reporte del temblor del 19 de septiembre del 2017: Breve reporte del caso “Frida la perrita rescatista” en el imaginario de la CDMX.**

Este subcapítulo especial recibe este título puesto que consideré relevante incluir en esta investigación lo que sucedido durante el las últimas dos semanas del mes de septiembre del año 2017. El día 19 de septiembre del 2017 alrededor de las 13:00 hrs se produjo un sismo de 7.1 Mw cuyo epicentro fue localizado en el estado Puebla. Al llegar la onda sísmica a la CDMX provocó el daño y derrumbamiento de varios inmuebles en ciertas partes de la ciudad, principalmente en la alcaldía de Benito Juárez.<sup>179</sup> En vista de lo sucedido, el tercer evento del Proyecto, aquel destinado al análisis de SpiderMan, sería pospuesto hasta nuevo aviso. Durante todo el resto del mes de septiembre, la ciudad y una considerable mayoría de instituciones—como la UNAM— brindaron apoyo cívico de todo tipo hacia las zonas damnificadas. Al ser esta una situación extraordinaria, los medios de comunicación locales proporcionaron una cobertura total con respecto a los acontecimientos anteriormente descritos. De entre todos ellos, uno de los más populares fue el despliegue de la “Unidad Canina” de la Secretaria de Marina y Armada de México la cual, comenzó una fase de operaciones de búsqueda y rescate por parte de duplas humano-canino llamados

---

<sup>179</sup> Sismo 2017-9-19 Puebla - Morelos (M 7.1). Servicio Sismológico Nacional de México. 20 de septiembre de 2017. Consultado en abril del 2018.

*binomios*.<sup>180</sup> De entre todos los caninos presentados, hubo uno el cual generó un fuerte interés, puesto que presentaba a una perrita de raza labrador color dorado de 6 años de edad llamada *Frida*. Dicho canino, por el simple hecho de ser uno de los animalitos más activos dentro de las operaciones de rescate de la SEMAR atrajo la atención de los medios, mismos que brindaron una serie de notas especiales donde narraban sus actos, historia y operaciones previas a este siniestro. Estas resultaron ser de gusto popular y ayudaron a la comunidad a sobrellevar este mal momento. La razón por la cual hago mención de este acontecimiento, es para hacer notar la importancia social que adquirió esta “*heroína de cuatro patas*”. Frida se manifestó e idealizó como un símbolo de esperanza para nuestra sociedad afectada. Considero que este suceso se logró debido a la relación que el capitalino contemporáneo con sus mascotas. Este apego se ha visto manifestado en diversos en un cambio de perspectiva con respecto a la vida de otros seres vivos; puesto que esta nueva generación, aquella relacionada con el grupo de edad establecida, respeta y cuida –algunas veces de forma exagerada– a sus animales de compañía. La fuerte recepción social que tuvo Frida fue tal que al finalizar las labores de rescate, esta perrita fue acreedora a un reconocimiento<sup>181</sup>. Posteriormente, y a manera de honrar su “heroísmo”, se propuso levantar una estatua en honor a esta criatura y todos los homólogos rescatistas que estuvieron activos durante este periodo.<sup>182</sup> Las figuras heroicas (iconos) suelen ser presentes en los momentos más difíciles de una sociedad y su imagen encarnan el discurso e ideal operante del momento; en este caso fue la solidaridad, el compromiso y la voluntad de ayudar en esta complicada situación no importa quién (o que) fueses. (Castoriadis, 1975) El hecho de ver un animal cercano a ti en estas labores habla mucho de nuestro pensamiento colectivo e ideología del momento con respecto a otros seres vivos. La CDMX retornó a la normalidad habitual hasta el mes de octubre.

---

<sup>180</sup>Datos extraídos de la nota: “*Frida una Rescatista de Cuatro Patas*”  
[https://verne.elpais.com/verne/2017/09/21/mexico/1506029792\\_235141.html](https://verne.elpais.com/verne/2017/09/21/mexico/1506029792_235141.html). Consultada en abril del 2018.

<sup>181</sup>Datos extraídos de la nota: “*Premian a Frida por su labor durante el 19-S*”  
[http://www.milenio.com/df/frida-premio-jose\\_pages\\_llergo-sismo-kellerman-soldado-milenio-noticias\\_0\\_1067893335.html](http://www.milenio.com/df/frida-premio-jose_pages_llergo-sismo-kellerman-soldado-milenio-noticias_0_1067893335.html). Consultada abril del 2018.

<sup>182</sup> Piden estatua de perrita ‘Frida’ en honor de canes rescatistas. Disponible en:  
[http://www.milenio.com/tendencias/sismo-perros\\_rescatistas-estatua\\_frida-instituto\\_registro\\_canino-milenio-noticias\\_0\\_1035496652.html](http://www.milenio.com/tendencias/sismo-perros_rescatistas-estatua_frida-instituto_registro_canino-milenio-noticias_0_1035496652.html) Consultado en abril del 2018.



### 5.3.5. Informe de la 3° Sesión. Análisis de la Serie de Comics: “DC Flashpoint”

#### Pautas Principales

Durante todo este periodo intermedio entre el segundo y tercer evento, la nota realizada por parte del portal informativo *UNAM Global* gozó de cierto impacto provecho para el Proyecto. La nota fue difundida de igual manera por la revista especializada en ciencias sociales *Animal Político*, así como algunos diarios como el *Excelsior*, *20 Minutos*, los diarios de Yucatán, Querétaro y Michoacán. Mismos diarios que realizaron sus propias notas informativas sobre el Proyecto, la gran mayoría publicadas en su sección de Sociedad y/o Cultura respectivamente<sup>183</sup>.

- Datos, Desglose y Resultados del Tercer Evento

El tercer evento del proyecto estaría enfocado en el análisis de otra de las características encontradas dentro de los relatos míticos: su capacidad de difundir y adaptar el conocimiento de vanguardia para su comunicación en todos sus aspectos.

Para esta mesa, el contenido elegido fue la serie de comics titulada “*Flashpoint*”. Una serie de 5 publicada por la editorial estadounidense DC Comics en el año 2011 y protagonizada por el segundo *Flash*, Barry Allen<sup>184</sup>. La serie principal de comics *Flashpoint* fue escrita por Geoff Johns y dibujada por Andy Kubert.

El 3° evento<sup>185</sup> se llevó a cabo el 12 de octubre del 2017 en la Sala de Juntas del Edificio C de la FCPyS en Ciudad Universitaria. En esta ocasión, el círculo de debate dio inicio a las 14:00 hrs y terminó a las 16:30 hrs siendo así de 2hrs 30mins de duración.

La mesa contó con la participación de 15 individuos, la mayoría del género masculino y todos correspondientes a la población de la FCPyS. De igual manera, parte de la mesa estuvo presenciada por reporteros del programa “*Creadores Universitarios*” de Foro TV<sup>186</sup> puesto que al Proyecto se le realizó una capsula informativa para dicho programa.

---

<sup>183</sup>Todas las ligas correspondientes a las notas están presentes en el Anexo #2 de este trabajo.

<sup>184</sup>Siguiendo el canon dentro del Universo editorial DC, existen cuatro diferentes personajes que han adquirido el poder de la “*speedforce*” a lo largo de la historia. Es a partir (y gracias) a este poder, la identidad de *Flash* fue otorgada a *Jay Garrick* (1940–presente), *Barry Allen* (1956–1985 y a partir del 2008 al presente, siendo el más popular); *Wally West* (1986–2011, 2016–presente), y *Bart Allen* (2006-2007).

<sup>185</sup>El cartel del evento está en el *Anexo 4* de ésta investigación.

<sup>186</sup> Un canal de origen mexicano, perteneciente a *Televisa*, enfocado principalmente a la difusión de noticias. Coloquialmente se le conoce como *Canal 4*, debido a que sintonizando este digito –que en la televisión digital sería el 4.1–, sintonizabas la programación.

Esta sería emitida dentro del programa a nivel nacional el 28 de octubre del año en cuestión.<sup>187</sup> Al igual que *Marvel's Civil War*, la obra cuenta con publicaciones complementarias paralelas a los 5 tomos que forman parte la historia principal pero, a diferencia de *Marvel's Civil War* es necesario conocer el contenido de estas entregas separadas puesto que se presentan puntos claves para entender los eventos y consecuencias generadas por nuestro protagonista, *Barry Allen (Flash)*. Los sucesos que conforman la serie completa de “*Flashpoint*” son productos de un acto realizado de manera voluntaria por nuestro protagonista. La serie completa de “*Flashpoint*” corresponde a número total de 62 comics; de estos sólo se utilizaron 25 entregas correspondientes a las tramas relacionadas con los personajes: *Flash* (personaje principal), *Batman*, *Superman*, *Linterna Verde*, *Aquaman*, *WonderWoman*, *Louis Lane*; personajes clave en la “Liga de la Justicia” y el spin-off de “*The World of Flashpoint*” arco que te indica el cómo es que está conformada esta nueva “realidad”. La historia de *Flashpoint* da inicio cuando *Barry Allen/Flash* despierta en una realidad alternativa. Una realidad donde su madre nunca murió –dato canónico del personaje– y este no posee superpoderes, en esta realidad Flash nunca existió. Por si fuera poco, todos los héroes que conforman la *Liga de la Justicia* poseen diferentes características a aquellas que comúnmente conocemos de ellos. Debido a esto, el mundo que la realidad de *Flashpoint* se encuentra sumido en un caos. Por una parte, en el gran parte del continente europeo dos razas de superhumanos libran una guerra. Los *atlantes*, liderados por *Aquaman* contra las *amazonas*, lideradas por la *Mujer Maravilla* por otro. En el mundo de *Flashpoint* uno de los mayores superhéroes de la editorial DC comics, Superman, es capturado siendo un bebé y por éste ser un alienígena es estudiado y “criado” por el gobierno estadounidense. Por esta razón Superman no creció siendo Clark Kent (su alter ego) y desconoce en la totalidad el mundo exterior. Superman no es el Superman que conocemos. Otro de los mayores superhéroes de la marca, Batman también sufre un cambio en esta realidad. Batman no es el multimillonario Bruce Wayne, sino su padre Thomas Wayne quien junto con su madre Martha Wayne sobreviven el asalto que les arrebató la vida en el canon original del hombre murciélago. En esta realidad Bruce Wayne es aquel

---

<sup>187</sup> La capsula salió al aire el 28 de octubre a las 11:00 am. Esta tiene como duración del minuto del minuto 4 al minuto 8 del programa.

Aquí el link del programa:

<http://noticieros.televisa.com/videos/creadores-universitarios-programa-28-octubre-2017/>

que muere en dicho atentado dándole un giro completo al personaje y los ideales por los que defiende Ciudad Gótica. A la par de estos personajes, muchos de los personajes que conforman la Liga de la Justicia y los Súper Amigos sufren cambios dentro de esta “realidad”.

Al igual que en la anterior mesa de análisis correspondiente a *Marvel's Civil War*, los puntos a analizar dentro de esta sesión correspondieron directamente a los elementos encontrados en las publicaciones y el arco principal.

Los elementos analizados fueron los siguientes:

- La ciencia aplicada a las Carreras Armamentistas, Políticas de Defensa y Tácticas de Ataque:

Un tema tratado en la ciencia política y seguridad nacional. El arco argumental del correspondiente al comic se centró en “*Superman Project*”<sup>188</sup>, un arco complementario de la serie *Flashpoint* donde la nave del icónico superhéroe *Superman* nunca impacta en *Villa Chica* –dato canónico– sino que la nave cae directamente en la ciudad de *Metropolis*. Por lo tanto, Kal-El (*Superman*) jamás es criado por los Jonathan y Martha Kent y pasa toda su vida retenido por el gobierno de los Estados Unidos el cual, al darse cuenta de sus características alienígenas, realiza una serie de experimentos con el fin de replicar sus poderes y crear agentes especiales –súper soldados– que velen por la seguridad nacional, a la par de crear armas de alta tecnología partiendo de aquella que presenta su nave.

En el mundo real, contar con tecnología militar de vanguardia es un punto muy importante. A mediados del siglo XX durante la Guerra Fría, los gobiernos de los dos bloques mundiales destinan mucha importancia y recursos de todo tipo hacia la prevención y preparación de su defensa en caso de un nuevo conflicto bélico. La actual ideología estadounidense (potencia dominante) conserva gran parte de este pensamiento de preparación y disposición al ataque ante cualquier amenaza que puede surgir de manera espontánea<sup>189</sup>. Este pensamiento es adoptado dentro de gran parte de elementos de consumo de pop provenientes de dicho país.

---

<sup>188</sup>Snyder, Scott & Francis, Lowell (2011) *Flashpoint - Project Superman*, DC Comics. Tres Tomos

<sup>189</sup> Artículo: “*Carrera Armamentista y Espacial en la Guerra Fría: Características*” Disponible en <https://historiaybiografias.com/guerrafria1/>. Consultado en septiembre del 2017

- Biotecnología y Ciencias de la Salud

A la par de presentarnos una adaptación con respecto a la carrera armamentista, otra característica presentada dentro del arco argumental de “*Superman Proyect*” es la existencia y discreción que se le dan a este tipo de investigaciones que buscan explorar la composición biológica de los seres vivos con el fin de mejorar su calidad de vida alterando sus genética. La aspiración a fortalecer la fragilidad del cuerpo humano es un deseo que nuestra especie ha tenido desde hace siglos. En la actualidad se han explorado diversas técnicas en el campo biomédico, sus avances nos pretenden erradicar padecimientos que arriesgan la salud como el cáncer o el VIH. Este tipo de avances son muy raros que se hagan públicos puestos que ciertos elementos relacionados con la investigación genética no son bien vistos por grupos radicales que demandan la detención de experimentación con seres vivos ajenos a nuestra especie, animales. La razón es que abiertamente suele ser juzgada como amoral y éticamente incorrectas.<sup>190</sup>

- La Figura Paterna/ Materna y Lazos Familiares en la Conformación del Yo.

Retomando lo mencionado en el capítulo III de esta investigación, la formación de la conciencia del individuo puede estar basada en las figuras que observa y conoce durante su infancia. La forma de actuar del individuo y elecciones futuras partirán de las lecciones que dichas figuras le proporcionaron en dicha etapa especifican de su vida. Algunas de estas figuras (o su falta) pueden ser determinantes en la formación del yo durante el proceso de maduración del individuo. (Coon, 2005) En este caso, gran parte de las acciones y motivaciones de los protagonistas iconos de la editorial DC Comics: Batman, Superman y Aquaman, entre otros, se ven previamente influenciadas por los elementos anteriormente mencionados. Cabe aclarar que mientras unos buscan reparar la falta que sienten que cometieron hacia dicha figura que en este caso es un ser amado, otros la usan como base para desarrollar sus acciones a manera de redimir dicho acto cumpliendo una penitencia autoinfligida. La forma tan humana y compleja con la que te presentan dichos elementos dentro de la trama en cada personaje se asemeja casi en su totalidad a la vida real en el mundo contemporáneo. (Rollo, 1995) Logrando así enfatizar y familiarizarse con el lector,

---

<sup>190</sup> Artículo: “*Qué tratamientos existen hoy en día para el VIH y cuán efectivos son*” Disponible en <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46303445> Consultado en diciembre del 2018

el cual encuentra la trama sumamente interesante.

- La Física Cuántica y la Percepción Actual del Tiempo.

Dentro de este tópico desarrollado en la historia, se combinan elementos de ciencia ficción los cuales en palabras de algunos de los principales teóricos y autores contemporáneos del género como C. Sagan, I. Asimov o A.C. Clarke pueden considerarse como punto de partida para avances científicos en un futuro.<sup>191</sup> Los viajes en el tiempo, los llamados puntos fijos de los cuales forman más de una realidad, las paradojas y los bucles temporales son sólo unos ejemplos ficticios que representan vanguardias dentro de las investigaciones desarrolladas dentro de la física cuántica. Estos mismos son presentados dentro del cómic a manera de ficción y simulacros (Baudrillard, 1987), puesto que en él se da por sentado su existencia. Estos simulacros, por no decir la trama de toda la serie Flashpoint en sí se fundamenta en la pregunta *¿Qué pasaría si...?* Y las consecuencias que dichos sucesos desencadenarían en el universo ficticio de DC Comics.<sup>192</sup> A pesar de la complejidad de la teoría científica que intenta demostrar que este fenómeno puede llevarse a cabo (o no). La característica a destacar aquí es aquella que presenta el relato mítico con respecto a hacerle creer al receptor que esto es posible, partiendo de ciertos postulados para generar simulacros que ayuden a entender a este mismo aquello que llegase a suceder si se manifiesta dicho fenómeno. El autor del mismo debe de tener un fuerte conocimiento de este fenómeno para poder generar un simulacro fiel a la concepción del fenómeno y así poder transmitir al receptor sus resultados con el fin de divulgar un mensaje. Este mensaje puede causar en el receptor un interés por el estudio del fenómeno el cual, tal vez en un futuro pueda cumplirse.

- Relaciones y Política Internacionales

A lo largo de la historia se presentan diferentes situaciones que involucran estados nación ficticios, principalmente en las líneas argumentales correspondientes a *Aquaman*<sup>193</sup> y *la*

---

<sup>191</sup> Esta es una afirmación arriesgada, lo sé, pero hay que tener en cuenta que muchos elementos presentados dentro de la ciencia ficción en décadas anteriores se han podido volver realidad: cómo avances tecnológicos o científicos.

<sup>192</sup> Johns, Geoff (2011) *Flashpoint Historia Principal*, DC Comics. 5 Tomos.

<sup>193</sup> Bedard, Tony (2011) *Emperador Aquaman*, DC Comics. 3 Tomos

*Mujer Maravilla*<sup>194</sup>. En ellas se ven plasmadas las tradiciones, códigos y diplomacia de los estados-nación ficticios de *Atlantida* y *Temiscira*. La serie de ofensas que se comenten entre estas mismas devienen en su totalidad en una guerra con daños colaterales a nivel mundial, exponiendo la importancia de mantener una buena relación como nación frente a un mundo globalizado aludiendo a la importancia de seguir protocolos basados en lo políticamente correcto y la necesidad de tener una organización de carácter mundial la cual se encargue de mediar el posible inicio de conflictos entre naciones. (Braudel, 1973)

- Grupos Sociales y Figuras Líder: Principios de Agrupación:

Un último punto en la discusión de esa mesa se situó en las agrupaciones generadas en el arco principal de la serie con el fin de presentar una respuesta eficaz ante todas las problemáticas presentadas rumbo a la conclusión. Dentro de cada grupo (sin excepción) suelen surgir figuras emblemáticas, líderes. La función de este rol es primordial, sin esta el grupo no contaría con una dirección o guía, por lo tanto no se concretaría. (Villoro, 1998) Tanto dentro del arco principal de la serie así como en el universo DC figuras como *Batman* o *Superman* adquieren simbolismos sin precedentes. La importancia de estos personajes trasciende inclusive dentro de los mismos superhéroes, puesto que se muestra que su permanencia dentro de algún equipo o grupo puede ser de definitiva para el éxito o la simple existencia del mismo. No es difícil de entender porqué ambos suelen ser superhéroes de inmensa popularidad en la cultura pop contemporánea. Los tomos clave donde se lograron extraer todos los puntos anteriormente presentados pueden encontrarse listados al final de esta investigación en la sección titulada “*Otras Fuentes*”. En conclusión, al tratar al comic como divulgador de conocimiento entendemos que dentro de este mismo se hallan presentes diversos avances de vanguardia que aún están siendo explorados o teorizados debido a que aún no se les comprende del todo, o en su defecto su investigación continúa arrojando resultados relevantes. Una de las funciones primordiales del “relato mítico” en una sociedad es exponer el “conocimiento operante” de la misma a través de su interpretación cultural. El relato hace uso del “pensamiento mitopoético” para informar al individuo de tales “vanguardias” y el qué se espera del desarrollo de las mismas, esperando de forma indirecta que este al adquirir un rol dentro de la sociedad proporcione un avance,

---

<sup>194</sup>Abnett, Dan, Lanning, Andy(2011) *Wonder Woman and The Furious*, DC Comics. 3 Tomos

de acuerdo a la función que el individuo desempeñe. Uno de las principales características que hacen que la serie *Flashpoint* sea considerada como de los mejores arcos narrativos del universo del comic es la forma en la que genera un <<simulacro>> partiendo de las vanguardias científicas y conceptuales anteriormente mencionadas brindando una amalgama totalmente humana de diversas aspiraciones científicas<sup>195</sup> y deseos individuales representamos en una historia emotiva con la cual cualquiera puede identificarse dentro del panorama de la aldea global.

### **5.3.6. Informe de la 4° Sesión. Análisis sobre la película: *Batman “The Dark Knight”***

El evento #4 del Proyecto estaría enfocado al análisis del impacto generado de una dupla pop en particular: *Batman* y su archienemigo *the Joker* (Guasón en inglés); personajes se suma popularidad en la cultura de masas contemporánea. Batman, al ser uno de los personajes más populares a nivel mundial, en suma de las particularidades de la cinta “*The Dark Knight*”, las cuales mencionamos en la introducción de ésta investigación; podrían servir a ésta tesis para entender si realmente existe algún culto u homenajes a estos personajes de ficción. Este evento<sup>196</sup> se llevó a cabo el día 19 de octubre del 2017 en la sala Fernando Benítez situada en el edificio F de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales en Ciudad Universitaria. El evento tuvo una duración de 5 horas en total: iniciando a las 13:00hrs y concluyendo a las 17:00hrs. Contamos con la participación de 42 individuos, la mayoría de la FCPyS correspondientes al sexo femenino. Se proyectó la cinta “*Batman: The Dark Knight*” (2008) dirigida por Christopher Nolan.

- Breve semblanza del Personaje

Batman y el Guazón son personajes creados por Bob Kane y Bill Finger<sup>197198</sup> para la editorial estadounidense DC Comics en 1939. Ambos, a diferencia de otros los superhéroes de la editorial, no poseen superpoderes. Por lo tanto dependen absolutamente de sus

---

<sup>195</sup> Este tema lo desabordaremos en el evento destinado al análisis de la ciencia ficción: Star Trek

<sup>196</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

<sup>197</sup> Graeme McMillan (18 de septiembre de 2015). “*DC Entertainment To Give Classic Batman Writer Credit in 'Gotham' and 'Batman v Superman'* (Exclusive)” (en inglés). Hollywood Report. Consultado en octubre de 2017.

<sup>198</sup> En el caso del Joker el concepto fue idealizado por Jerry Robinson y materializado en los comics de Batman por los autores ya mencionados.

capacidades para realizar todas las hazañas (o crímenes) que estos deseen. Para entender la iconicidad de Batman, debemos partir de su buena aceptación que éste personaje, y su universo narrativo, tuvieron desde un inicio. A pesar haber cumplido cerca de 80 años desde su primera aparición, actualmente Batman y el Joker son dos de los personajes más emblemáticos de la editorial DC Comics. Ambos reflejan la imagen arquetípica de diversas aspiraciones humanas desarrolladas al máximo: inteligencia, determinación, aplicación e investigación científica, mentalidad estratégica, carisma, teatralidad, capacidad física y recursos ilimitados, entre otros. La naturaleza y conformación de los personajes es aquello que los hace tan fascinantes para el público, puesto que ambos son plenamente humanos; gran diferencia de otros personajes pertenecientes a la misma editorial que son meta humanos o alienígenas. Originalmente, el personaje de Batman apareció por primera vez en Detective Comics #27, publicado por la editorial homónima en mayo de 1939 en Estados Unidos. Un año más tarde, a partir de 1940, la buena aceptación que tenía este personaje – lo cual se vio reflejado en las ventas de sus publicaciones– lo hizo acreedor a su propia serie de comics, misma que actualmente sigue vigente tras 80 años de publicación. Es necesario declarar que la popularidad del personaje no sólo se ha consolidado gracias a sus publicaciones en el mundo de la narrativa gráfica. La transmediatización de su universo narrativo a otros, como el cine y la televisión, medios realmente es aquella que le brindado la oportunidad al *hombre murciélago* de llegar a otro tipo de público, mismo que puede o no haber leído alguna vez en su vida algún un comic de Batman. Con respecto a sus adaptaciones, es en el año 1943 cuando Columbia Pictures estrena la primera serie de Batman para la televisión. Seis años más tarde, en 1949, ésta serie es reformulada para convertirse en “*Batman y Robin*”. (Schoell, 1991:34-89) A mediados de la década de 1960 la compañía estadounidense de radiodifusión ABC lanza otra serie de televisión titulada “*Batman*”. Con el tiempo, ésta serie se convirtió en una de las adaptaciones más populares del personaje debido a que fue esta misma la que apartó al personaje de su característico tono sombrío e introdujo un concepto narrativo “*camp*”<sup>199</sup> a su estética. Esto con el fin de presentar una serie con un estilo vanguardista para la época, la década de los 60’s. En 1989

---

<sup>199</sup> Un tipo de sensibilidad estética del arte popular que basa su atractivo en el humor, la ironía y la exageración. Está relacionada con las formas del arte kitsch, donde suelen identificarse sus cualidades atractivas bajo los parámetros de la banalidad, la vulgaridad, la artificialidad, el humorismo, la ostentación y el carácter afeminado.



el director Tim Burton estrena una cinta “Batman”, mismas que abre paso a una saga de películas sobre “*Hombre Murciélago*” debido a su gran éxito en taquilla, a la par de regresar al personaje a su tono original, un tono sombrío. Poco después el universo ficticio de Batman es adaptado a una serie animada, misma que se presenta como “Batman: la serie animada” (Warner Bros., 1992) la cual rescata mucho de la estética y elementos narrativos presentados por Tim Burton. El éxito de esta serie marca el inicio de una franquicia a nivel mundial la cual, es la responsable directa de la consolidación del impacto en mi grupo de edad establecido y la generación millennial. En 2008 el director británico Christopher Nolan presenta la cinta “*The Dark Knight*”, la segunda entrega de una nueva saga del personaje conocida como “*La Trilogía Nolan*” (2005-2012). La popularidad de esta cinta en especial fue el objeto de estudio de esta mesa de análisis.

- Sobre la Mesa de Análisis.

Para entender el objetivo de esta sesión, el culto al héroe, es necesario comprender esa capacidad de adaptar al personaje a diversos medios en diversos tiempos siempre respetando la esencia del mismo a la par de renovar su estética. A pesar de ser un proceso complejo y demandante, es la popularidad del mismo personaje aquella que le brinda dicha capacidad de renovación y aceptación, puesto que más que por obligación, la industria cultura lo hace con cierta capacidad de inversión mayor a otra de sus producciones puesto que saben que ese personaje (o universo) es bastante redituable si se presenta un buen trabajo. (Martell, 2012) El tipo de adaptación que nos interesó explorar en esta mesa, es aquella que corresponde a representar personajes ficticios por medio de actores. Este proceso que se ha llevado a cabo en cada etapa histórica y cultura en general, y su finalidad consiste en comunicar a las masas diversos relatos míticos fuera de la forma convencional, la narración. Antes del cine y la televisión, diversos relatos míticos eran interpretados mediante obras de teatro y producciones a fines. Ejemplo: una pastorela.

Las películas basadas en diversos tipos de relatos cumplen con esta acción, y el cine de superhéroes no es la excepción. Como segunda parte de una trilogía iniciada en el 2005, la cinta “*The Dark Knight*” (2008) se centra en la consumación del personaje de *Batman/Bruce Wayne* –interpretado por Christian Bale–, como el vigilante y guardián de Ciudad Gótica. Considerando la anterior premisa, no es extraño pensar que en esta parte del

“viaje del héroe” de éste personaje, éste mismo deba de enfrentarse a su némesis; puesto que en esta entrega hace su aparición su principal antagonista *the Joker*, interpretado por el actor australiano Heath Ledger. La encarnación de estos personajes a través de estos actores acentúa aquello que hace especial esta trilogía: su contexto realista. C. Nolan durante el proceso de producción fue muy cuidadoso en no presentar en mayoría elementos fantásticos, puesto que hablamos de una historia de superhéroes.<sup>200</sup> Con respecto a la adaptación de los personajes, la cinta alude mucho a la escancia que representa *Batman* como “figura arquetípica contemporánea de la racionalidad humana”; puesto que sus acciones son tanto impulsadas como realizadas por un nivel de disciplina, carácter y determinación difíciles de lograr en un contexto real. Por otra parte, el Joker representa aquella sombra (Jung, 2012), aquello que el individuo tiene que dejar atrás para asemejarse a lo que representa Batman. El Joker representa una naturaleza impulsiva y pasional guiada por la voluntad irracional guiada por deseos pero ejecutada con lógica. Igualmente factores difíciles de lograr ejecutar en un contexto real. Ambos personajes presentan cualidades de conducta absolutamente contrarias una de otras; estas cualidades que pueden encontrarse en la psiquis de cada individuo sin excepción, siguiendo postulados de la teoría psicoanalista de Jung (1997). La interpretación de Heath Ledger como *el Joker* es considerada tanto por la academia<sup>201</sup> así como por el fandom como la mejor interpretación de este personaje hasta el momento. Superando por mucho a todas las interpretaciones actorales realizadas anteriormente por los actores Jack Nicholson y Cesar Romero. En relación a esta interpretación, cabe mencionar que dicho papel fue la última interpretación de Heath Ledger en vida, debido a su fallecimiento poco después del estreno de la cinta “The Dark Knight” a nivel mundial. El *Joker* de Heath Ledger representó a la perfección la esencia del personaje, misma esencia que se puede interpretar abiertamente como los “deseos inconscientes del individuo contemporáneo”; deseos que si llegarán a manifestar abiertamente en algún sujeto causarían problemas con respecto al status quo puesto que el *Joker* representado en la cinta *The Dark Knight* es subversivo y se muestra una actitud hostil ante cualquier figura de autoridad. Misma que está presente en diversos personajes

---

<sup>200</sup> Dato extraído de Stax «IGN interviews Christopher Nolan», 6 de diciembre de 2007. En inglés. Disponible en : <https://www.ign.com/articles/2007/12/06/ign-interviews-christopher-nolan> Consultado en enero del 2018

<sup>201</sup> Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas (en inglés: AMPAS; Academy of Motion Picture Arts and Sciences) de E.U.A.

dentro de la cinta. El Joker de Ledger idealiza de forma concreta aquello que Freud (1972) teoriza dentro de su concepto el «malestar en la cultura». Este concepto representa un deseo popular de romper a voluntad, sin remordimiento y con éxito diversas normas de ética y moral orden impuestas por la comunidad, las cuales, no se pueden violar sin pagar las consecuencias. Más allá de este deseo aspiracional, la moral y el *equilibrio psíquico* (Piaget, 1963) son representadas dentro de la cinta por personajes como *Batman* (interpretado por el actor Christian Bale), el comisionado *Gordon* (interpretado por el actor Gary Oldman) e inclusive *Harvey Dent* (interpretado por el actor Aaron Eckhart); este último dentro de la cinta representó la fragilidad de la estabilidad humana con respecto al deber y la confrontación de los deseos. Si bien, aquello que sabían y conocían los protagonistas era aplicado y efectuado de manera *correcta*, los principales conflictos que se presenciamos en la trama van empeorando mientras esta avanza. Nuestros protagonistas se ven inmersos a merced de dudas y tragedias impulsadas por el personaje del Joker. Estas mismas los conducen poco a poco a un desequilibrio cuya finalidad es la demencia. El personaje de *Harvey Dent*, que al inicio se muestra como un alto funcionario reconocido socialmente que termina por convertirse en un villano, ese suceso culmina con la destrucción de todo aquello que este forjó en nombre del bien social. Tras su muerte, sus actos criminales deben de ser encubiertos para conservar los logros que el “caballero blanco” –el personaje ficticio de *Harvey Dent*– logró como funcionario. Este hecho en la trama demuestra así la idea de fragilidad que la elite muestra con respecto a la sociedad contemporánea y hace énfasis en la “idealización del héroe” tratada en la primer sesión de este proyecto. El profesionalismo con el cual se adaptó este universo ficticio a parámetros absolutamente realistas es aquella característica que permitió una mayor facilidad de proyección e identificación de los individuos y su imaginario con respecto a las imágenes arquetípicas presentes dentro de lo que podríamos llamar como los “relatos de Batman”.

El “universo narrativo de Batman” es uno de los universos más populares dentro de la cultura pop, es increíble el enterarse de toda la preparación que los actores tuvieron que llevar a cabo para interpretar sus personajes. El caso correspondiente a la polémica que envuelve a Heath Ledger es interesante de analizar, puesto que este fue su último papel en vida. Existen diversas declaraciones proporcionadas por el equipo de producción con respecto a su colaboración donde se indica el esfuerzo realizado por este mismo para

desarrollar su personaje. (Jolin, 2008) Como ya se ha mencionado anteriormente, *la trilogía de Nolan* es considerada como las mejores adaptaciones *live-action* de este universo narrativo en la historia contemporánea. En suma que el fandom correspondiente tanto al universo que representa Batman, así como aquel que corresponde a la editorial DC comics, reconoce al *Joker* de Heath Ledger como un icono pop a partir de la consolidación de dicha cinta en la aldea global.<sup>202</sup> La mención de esta acción dio un fuerte hincapié para la mención de la “cultura de convergencia” como un factor que “inmortaliza” un contenido a nivel mundial. Diversos homenajes a esta cinta y al personaje del Joker han surgido desde el año 2008, mismos que sirven como punto introductorio para conocer más sobre el universo del Hombre Murciélago, universo que por sí mismo ya es toda una franquicia bastante popular y exitosa. Esta adaptación a pesar de ser de las más populares del personaje no es la única. Cabe mencionar que en el mundo del comic, cada año en una fecha específica –15 de septiembre– es celebrado *el día de Batman* en ciertas partes del mundo. Cada año esta fecha cobra más popularidad y es posible que en un futuro dicha celebración se concrete a nivel mundial. Sólo un análisis a fondo de este universo narrativo puede establecer y determinar la magnitud del culto a este personaje de ficción, plasmado y compartido dentro de la cultura pop a nivel global. Si bien estos personajes no y nunca existieron; nosotros como sociedad logramos hacerlos reales puesto que ellos representan algo de gran importancia para nosotros, les otorgamos significado personal y los simbolizamos. Retomaremos esta idea más adelante en el 2º semestre de actividades del proyecto (2018-II) donde trabajamos exclusivamente universos mediáticos y fandom.

### **5.3.7. Informe de la 5º Sesión. Análisis sobre la película IronMan II**

Basándonos en la capacidad del relato mito de representar, criticar y difundir el rol y función social arquetípica del “*deber ser*” con respecto al individuo dentro de una sociedad; presentar un Iluminismo. Para 5º evento decidí explorar la influencia e impacto de uno de los personajes más populares de la editorial Marvel Comics. El controversial multimillonario, playboy y filántropo Tony Stark, aquel individuo debajo de la armadura

---

<sup>202</sup> Cabe mencionar que ganó un Premio de la Academia, el oscar al mejor actor de reparto en la 81.ª ceremonia de los Premios Óscar.

Datos obtenidos en Academy Award winners and nominees (en inglés). CNN. 2009-02-22. Disponible en: <http://edition.cnn.com/2009/SHOWBIZ/Movies/02/22/oscar.nominees.full.list/index.html>. Consultado en enero del 2018

del superhéroe *IronMan*.

- Datos Sobre el Contenido

El personaje de *Tony Stark/IronMan* originalmente surgió como un concepto para representar en el mundo del comic diversos temas referentes a la carrera armamentista durante la Guerra Fría por parte del icónico escritor de cómics *Stan Lee*.

Este personaje particularmente representa el papel de la tecnología y los negocios desarrollados por los E.U.A en su lucha contra el comunismo durante la Guerra Fría. Con el pasar de los años la editorial *Marvel Comics* decidió reformular paulatinamente muchos de los conceptos que dieron origen al personaje de *IronMan*, esto con el fin de que sus historias giran alrededor de tópicos más contemporáneos como: el terrorismo, la corrupción y la delincuencia general. (Lee, 1974) Bajo esta premisa, en el 2008 el Universo Cinematográfico de Marvel nos proporciona su primera entrega original: la cinta *IronMan*; dirigida por *Jon Favreau*, con un guion de *Stan Lee* y *Matt Holloway*. Esta cinta fue la primera autofinanciada por *Marvel Studios*.<sup>203</sup>El responsable en encarnar al personaje de Tony es el icónico actor estadounidense *Robert Downey Jr*. Esta interpretación catapultó a este actor a ser un referente pop en el después consolidado Universo Cinematográfico Marvel.

- Datos Sobre el Evento

El evento<sup>204</sup> se llevó a cabo el día 9 de noviembre del 2017 en la Sala de Juntas del edificio C. Se proyectó la cinta "*IronMan 2*" (Favreau, 2010) secuela directa de la primer entrega de *Marvel Studios* y por lo tanto segunda película del Universo Cinematográfico *Marvel*. El evento tuvo una duración total de 4 horas 30 minutos: 2 hrs de proyección y 1hr 30min de análisis. Se contó con la asistencia de 16 individuos, la mayoría hombres pertenecientes a la población estudiantil de la FCPyS.

- Sobre el Personaje

Como punto inicial fue preciso especificar el porqué es necesario entender por separado al personaje *Tony Stark* de su "alter ego" la armadura de *IronMan*. La razón es sencilla, la

---

<sup>203</sup>Datos consultados en la página IMDB en noviembre del 2017: <https://www.imdb.com/title/tt0371746/>

<sup>204</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

armadura de *IronMan* es un objeto; una armadura de acero con múltiples armas incorporadas a medida y para uso exclusivo de Tony. Esta armadura es constantemente mejorada con desarrollos tecnológicos creados por este personaje el cual, es dueño de *Industrias Stark*: una industria transnacional desarrolladora de tecnología y armamento militar. Los constantes mejoramientos a la armadura han logrado que esta sea prácticamente invencible.

*Anthony Edward Stark (o Tony Stark)* el individuo debajo de la armadura, es un sujeto muy exitoso, famoso multimillonario poseedor de una de las mentes más brillantes del universo editorial Marvel Comics. Es también un excelente empresario y posee amplios conocimientos en toda clase de ingeniería. (Lee, 1974:24) Tiene una lujosa, caótica y extravagante vida llena de excesos, mismos que son principalmente financiados por una enorme fortuna amasa por la venta y comercialización de sus propias creaciones.

Su vida da un repentino giro de 180 grados el día en el que es secuestrado por un grupo de terroristas. Durante su captura Tony sufre una gravísima lesión producto de una explosión la cual logra incrustar varios fragmentos de metralla en su pecho muy cerca de su corazón, poniéndolo al filo de la muerte. Las aventuras de *IronMan* parten de este acontecimiento en específico, puesto que es durante su cautiverio donde Tony construye dicha armadura y a partir de ahí decide usarla para velar por el bien mundial. (Ibíd, 25)

- Sobre la Mesa:

Cabe mencionar que el análisis del personaje se parte únicamente de su presentación en las películas pertenecientes al Universo Cinematográfico Marvel.

Teniendo todos estos datos planteados de antemano, la mesa dio inicio a su correspondiente análisis el cual partió de la siguiente premisa:

*“El personaje de Tony Stark/IronMan es una ‘metáfora representativa’ del individuo contemporáneo en sí mismo”*

Con ella indicamos que dicho personaje es una representación y crítica de las distintas facetas del individuo en la actualidad. El personaje de *Tony* es la representación estereotípica del “individuo exitoso” en esta época.<sup>205</sup> Él personaje es un multimillonario,

---

<sup>205</sup> Su homónimo dentro de la editorial DC Comics (principal competencia de Marvel Comics) sería Bruce Wayne/Batman; aunque a diferencia de este; Tony es un personaje más “humanizado” debido a que es muy

genio, playboy y filántropo; razón por la cual, diversos individuos de ambos sexos lo consideran como un ideal aspiracional tanto como rol social, así como pareja. A esta identificación se le suman otros factores que facilitan esta proyección, el factor más importante corresponde a que el personaje de Tony expresa abiertamente bastantes fallas significativas con respecto al comportamiento del un individuo en sí; punto que la hace distanciar abismalmente de la concepción clásica del héroe pero a la vez este no cae dentro de los parámetros que definen al antihéroe. Tony Stark como IronMan es un superhéroe.

Con respecto a las fallas; primeramente *Tony*, a pesar de ser un personaje con gran aceptación social, este es incapaz de mantener relaciones personales con respecto a su vida privada. En suma, también suele ser incapaz de hacer frente a la principal causa de sus problemas, esta recae directamente en su forma de ser, la cual, paradójicamente es también su mayor cualidad; este personaje es capaz de destruir de manera involuntaria aquello que ha logrado. Estas características autodestructivas son constantemente eludidas con una búsqueda de placer y adicciones tales como su alcoholismo y la promiscuidad, a la par de presentar comportamientos obsesivos-compulsivos hacia cualquier encomienda. En adición, este personaje presenta una pobre relación con sus padres, falta que lo atormenta repetidas veces en el U.C.M., y que de cierta manera trata de compensar al presentarse como figura paterna de diversos superhéroes a lo largo de universo editorial Marvel, actualmente es mentor *Peter Parker/SpiderMan*, quien es interpretado por el actor estadounidense Tom Holland en el actual U.C.M. El hecho de entender que Tony es el mentor de Peter y su figura paterna, es factor que lo hace entrar en duelo tras la aparente muerte de *SpiderMan* en la cinta "*Avengers: Infinity War*" (Marvel Studios, 2018)

Los puntos anteriormente mencionados son puntos considerados clave para entender el porqué el personaje de *Tony Stark/IronMan* es un personaje que goza de increíble popularidad a en la cultura de masas. Elemento que nos indica parte de la situación personal de gran cantidad de individuos a nivel mundial; de lo contrario no existiría simpatía por el mismo. Por parte de la investigación, la identificación que tiene el fandom con la lucha constante de Tony en contra sí mismo se puede explicar con la lucha interna que C. Jung teorizó con respecto a la confrontación del *Yo* y *su Sombra*, concepto que se ve mejor

---

común que él se vea atormentado constantemente por sus "demonios internos", característica que no posee Batman.

representado en este personaje.<sup>206</sup> Continuando con el análisis, *Tony* presenta un álter ego que sale a la luz cuando él porta la armadura de *IronMan*. Esta armadura tiene un fuerte significado para él, puesto que al portarla es capaz de remediar cualquier error que este cometa ayudando a la mayor cantidad de personas posibles. En todas las apariciones a lo largo del U.C.M. se puede observar una maduración paulatina de este personaje puesto que hay cambios con respecto a su personalidad y comportamiento. Aún así, es común verlo cometer recaídas por cada progreso que este da; y como ya se ha mencionado, lo interesante de este patrón es que dichas fallas (y sus consecuencias) son cometidas cuando él no porta su *Armadura de Hierro*. Una vez que él se percata de su error, Tony decide utilizar su el traje e inmediatamente para poder remediar la falla. Estos momentos son clave dentro de las secuencias cinematográficas donde observamos su investimento, debido a que es aquí, donde podemos observar la metáfora mencionada en un inicio sobre el individuo contemporáneo. El individuo, al presentar problemas que atentan en contra de su estabilidad psíquica o emocional acuden a su “armadura”, misma que está compuesta por todas las “armas” forjadas y perfeccionadas por su propio <<Yo>>; mismas que son de mucha utilidad al momento de presentarse cualquier problemática ya sea en defensa o ataque. El uso y abuso constante de dicha “armadura” puede llegar a afectar la vida diaria de cualquier individuo en cuestión; puesto que a pesar de ir madurando y lograr sus propósitos (cuáles sean) a veces al acudir (o no) a ella suele representar un daño puesto que todo individuo está propenso a cometer errores en todo momento que este se sienta vulnerable. (Coon, 2005:331) Esta mesa demostró que otra característica del relato mítico es cumplida; y ésta corresponde a la capacidad del relato de conceptualizar elementos que sirvan cómo crítica y representación del individuo –en este caso el contemporáneo– a la par de presentar las principales aspiraciones y defectos del mismo según los dictámenes de la estructura social. Recordemos que esto es necesario puesto que el mito teogónico siempre busca apelar a una reflexión donde el individuo note aquello que está mal en su vida y busque solucionarlo. Este proceso sólo puede llevarse a cabo si el individuo logra proyectarse a sí mismo en el personaje en su totalidad; en otras palabras, más allá de sólo simpatizar con él. La interpretación del actor Robert Downey Jr logró que el personaje

---

<sup>206</sup> Recordemos que en la mesa anterior trabajamos con los concepto del <<yo y la sombra>> de C. Jung, al entender a los personajes de Batman y el Joker como representaciones separadas. En el caso de IronMan están presentadas dentro de un mismo individuo.



de *Tony Stark* cumpla con dicha característica mencionada. Actualmente la interpretación del personaje de *Tony Stark/IronMan* por del actor Robert Downey Jr llegó a su fin, tras su aparente muerte entendida como “un sacrificio para acabar con el mal representado por el titán Thanos” en la cinta “*Avengers End Game*” (Marvel Studios, 2019) A ciencia cierta no se sabe si Marvel Studios continuará con las aventuras de IronMan o producirá más “cintas en solitario” de éste personaje. Por ahora sus aventuras han llegado a una conclusión que hizo llorar a muchos de los fans del personaje de interpretado por Robert Downey Jr. Lo único que puedo mencionar entendiendo como es que opera la Industria Cultural es que posiblemente el personaje de IronMan resurja dentro del U.C.M. pero representado ahora con otro actor. Trataremos más a fondo el fenómeno mediático que representa el U.C.M. algunas sesiones presentadas en el semestre 2018-II.

Éstas se hallan presentes más adelante en esta investigación.

### **5.3.8. Informe de la 6° Sesión. Análisis sobre la película: SpiderMan del director Sam Raimi**

Para el último evento del semestre 2018-I el tema que nos interesó analizar se enfocó en el impacto e importancia de uno de los personajes más populares de Marvel Comics en México: el *Hombre Araña* (o *SpiderMan* en inglés).

- Datos Sobre el Personaje y la Mesa

Desde su creación, la editorial *Marvel Comics* nos presentó un personaje adolescente, algo nunca antes visto en el mundo del comic en la década de los 60's. La razón era sencilla, se necesitaba de un personaje con el cual el lector joven podría identificarse, un personaje con las problemáticas presentes durante dicha etapa de la vida; problemáticas como: la inseguridad con respecto a la toma de decisiones, manifestación de la sexualidad humana y la atracción sexual en suma de ciertos dilemas personales con respecto a comenzar a definirse o forjarse un rol y función social, misma que demanda asumir ciertas responsabilidades que dicha elección trae consigo; bajo este contexto Stan Lee crea a SpiderMan.<sup>207</sup> (Lee, 1975:34) Para poder comprender y validar la premisa planteada en este subtítulo, la presencia del profesor *Cenobio Moisés Vázquez Reyes* (alias *SpiderMoy*),

---

<sup>207</sup>Declaración extraída del programa *Hollywood News Report “Marvel Special”* exhibido en agosto del 2017 por la cadena de tv por cable *E!*

académico de la Facultad de Ciencias de C.U, en la mesa de análisis fue necesaria.

El profesor Moisés Vázquez es gran fanático de este superhéroe, su gusto por el mismo lo ha llevado a confeccionar su propio disfraz de *SpiderMan*. Al portarlo Moisés adopta su álgter ego de *SpiderMoy*; un profesor carismático que, valiéndose de la imagen y asociación que sus alumnos tienen con SpiderMan, le ayuda a volver más eficiente en el proceso de asimilación con respecto al conocimiento teórico-científico que este imparte tanto en sus clases como en las actividades de divulgación de la ciencia que el realiza.

La mesa se realizó<sup>208</sup> el día 16 de noviembre del 2017 en la Sala de Juntas del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación, ubicada en la Planta Baja del edificio E en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de Ciudad Universitaria.

La cinta que se proyectó ese día fue *SpiderMan* (2002) del director Sam Raimi, una cinta producida por Marvel Entertainment y Columbia Pictures. Esta cinta es aclamada por el fandom cómo la mejor película de este personaje hasta el momento, superando así otras adaptaciones cinematográficas presentadas en los años posteriores. El evento tuvo una duración de 3 hrs 30 mins, las cuales fueron 2hrs de proyección y 1hr 30 mins de mesa de análisis. Se contó con la participación de 22 asistentes, la gran mayoría de la FCPyS y otros pertenecientes a diversas facultades como Psicología, FFyL y la Fac. de Contaduría y Administración. El tema con el que se dio inicio a la mesa refiere a la manifestación del *Alter ego*, definido como las diferentes manifestaciones del <<Yo>> en cuestión de roles e intereses personales en el individuo (Rudinesco, 2008). En otras palabras, corresponde a las diferentes personalidades –o mascarar– (Jung, 2012) que poseemos en diferentes situaciones y etapas de nuestras vidas. En este caso la adolescencia, etapa crucial dentro del proceso de maduración del sujeto donde encontramos una similitud con el ya mencionado “*Camino del Héroe*” descrito por J. Campbell (1959). Recordemos que en él, el sujeto comienza a definir su rol y busca ejercer una función a nivel social. Factores que podemos observar dentro de la cinta, exponiendo la relación que existe entre el *Camino del Héroe*, el *Álter ego* y el *Yo*. Para comenzar el análisis, es necesario que el lector entienda a *SpiderMan* y *Peter Parker* como dos partes de un mismo individuo pero, a diferencia de las mesas anteriores, estas dos partes no se contraponen a sí mismas –como lo fue en el caso de *IronMan*– y son dos formas absolutas que se enfrentan mutuamente a lo largo del relato –

---

<sup>208</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

como en el caso de Batman y el Joker—. En este superhéroe en particular, *SpiderMan* y *Peter Parker* son personalidades complementarias de un mismo individuo; puesto que esta concepción apela a los conceptos establecidos por C. Jung con respecto a la personalidad 1 y 2 del individuo en referencia a los diferentes aspectos de su personalidad o «mascaras». (Hyde, 2011). Por un lado, *Peter Parker*, la «Personalidad 1» refleja una persona tímida y dócil. Este aspecto cambia al portar el traje de *SpiderMan*, su «Personalidad 2» (alter ego) mismo que proyecta una personalidad con un alto sentido de responsabilidad y un gran valentía, denotando así la seguridad que en la *Personalidad 1* no se expresa por sí misma.

Un punto fuerte a debatir dentro de la mesa de análisis refiere a una famosa frase proveniente de la cinta. Esta es: “*Un gran poder conlleva una gran responsabilidad*”.

Una frase que el tío Ben, figura paterna de Peter le expresa al momento de que este comprenda que con las nuevas habilidades que porta puede decidir en hacer lo correcto. Puesto que se le ve afligido al saber que el tío Ben ha muerto por suceso que él pudo detener pero por un arrebato de frustración no hizo. Es por esa consecuencia que Peter decide enfocar sus habilidades para “hacer el bien”, camino que poco a poco lo harán ser reconocido como un héroe. De esta manera la cinta, entendida ahora como “relato”, refuerza al espectador la idea dar sentido y objetivos a un rol que hemos adquirido gracias a nuestras decisiones con el transcurso de nuestras vidas. La adolescencia –etapa donde se encuentra Peter al adquirir su poderes– es una etapa clave puesto aquí el sujeto comienza a definir sus intereses y desarrolla por completo sus aptitudes para comenzar su vida adulta (Piaget, 1963) La relación que existe entre las aptitudes del individuo con respecto a sus roles y funciones siempre se verán a merced de los intereses de este mismo. Por otra parte, los intereses del individuo pueden ser impulsados y/o solicitados por la masa, puesto que el otro es aquel que lo reconoce aquello que el individuo proyecta y le exige que tome un rol si es que decide ser parte de la sociedad. Algunas veces el individuo es forzado a cambiar de rol o función que ya ha elegido por solicitud de su comunidad; si esta acción es provocada de esta manera, esta misma puede ocasionarle un desequilibrio psíquico al individuo; desequilibrio que puede impulsar al sujeto a recurrir a un aspecto de su personalidad (o máscara) como mecanismo de defensa. Si este comportamiento perdura la máscara puede volverse un álter ego. Para entender esta premisa y presentar otro tipo de álter ego presentado dentro de la cinta, es preciso mencionar al antagonista y némesis

dentro del relato, *Norman Osborn/Duende Verde* –interpretado por Willem Dafoe– es un empresario, padre de familia y posteriormente, supervillano. De acorde al relato, este adopta dicho rol debido a ser forzado a efectuar una serie de acciones “dañinas” para no perder su compañía a manos de la mesa directiva la cual desea retirarlo. Es necesario recalcar que él mismo opta por realizar dichas acciones en respuesta a aquellas efectuadas por la mesa; esto lo menciono para acentuar que dentro del relato mítico, este mismo nos debe de recalcar aquello que aceptado por la sociedad y aquello que no. Los personajes de *Peter* y *Norman* cumplen con esta norma puesto que se presentan como dos puntos de vista clave para entender el mensaje que el relato mítico nos desea transmitir. La relación con respecto “*Camino del Héroe*” (el mito) y la conformación del individuo se ve representado por medio de los personajes principales en relación a la imagen arquetípica que estos presentan. Por una parte: *Norman* (el adulto), *Peter* (el joven) y el *Tío Ben* (el anciano) corresponden a su vez a las figuras del *elegido*, *el némesis* y *el guía* (Campbell, 1959). Estas representaciones arquetípicas son pilares para el camino del héroe y por lo tanto el desarrollo de individuo. La interacción de nuestro protagonista con el resto de la triada dentro de la cinta suele ser fundamental para su desarrollo de su rol y función como superhéroe. La muerte del tío *Ben* ayuda a *Peter* a iniciar su rol de héroe a manera de honrar sus enseñanzas; posteriormente el enfrentamiento con su némesis, *Norman Osborn/El Duende Verde* le ayuda a concretar su función como héroe al final de la cinta. Aquí se presente una metáfora de los retos que el individuo debe de pasar para comenzar su vida adulta donde debe de comenzar a seguir las enseñanzas que conoce y enfrentar a sus “némesis” y temores para poder ser reconocido como adulto. El relato mítico de *SpiderMan* aún no ha concluido puesto que –al igual que *IronMan*– aún se siguen desarrollando contenidos de este personaje; aún enfrenta villanos y se afronta a nuevos retos. El héroe presenta una alegoría sobre la vida la cual no deja de ofrecer retos hasta la muerte del individuo en sí. Los relatos que ayuden al individuo a definirse a sí mismo de forma positiva siempre serán bien recibidos por la masa. La cinta *SpiderMan* de Sam Raimi es un perfecto ejemplo para comprender esta premisa puesto que ésta es considerada por el público a nivel mundial cómo una historia icónica de este personaje. Un último punto que se trató dentro de la mesa fue la viabilidad de demostrar y entender esta historia como uno de nuestros nuevos relatos míticos. Más allá de demostrar los paralelismos entre los

personajes de esta cinta con las imágenes arquetípicas, metáforas y concepciones del mito; es necesario recurrir a la manifestación de la importancia e impacto de este relato a nivel social. Esto se pudo observar en la popularidad que este personaje tiene dentro de nuestra población estudiantil que estuvo presente el día del evento. La presencia de *SpiderMoy* dentro de la mesa dedicada al análisis del hombre araña ocasionó un fuerte interés de diversos asistentes tanto por el evento así como dentro del mismo. La participación de un gran número de asistentes dentro del análisis proporcionó un resultado rico en opiniones y testimonios con respecto al impacto de SpiderMan en sus vidas. La presencia de *SpiderMoy* generó una emoción basada en la idea de poder convivir con este personaje en persona, es necesario mencionar que sin este elemento la mesa hubiera sido totalmente diferente, un poco más sobria como lo fueron todas las anteriores. Los testimonios del impacto e influencia que el Hombre Araña tuvo en algún momento de su vida corresponde a lo escrito sobre los aspectos de la personalidad del individuo, su guía, el desarrollo de sus aptitudes ante las adversidades y el enfrentamiento y acciones que ciertos individuos tuvieron que efectuar para ser reconocidos como aquello que están eligiendo ser. Todo ello basándose en la figura del hombre araña como figura a seguir. Inclusive el mismo *SpiderMoy* narró el por qué decidió disfrazarse de este personaje para realizar sus actividades académicas. En sus palabras “*se siente más seguro al impartir clases portando el traje que vistiendo normal*”. Su actitud cambia de reservado a extrovertido, al igual que el hombre araña. Durante su etapa de académico él fue considerado como de los mejores en su rama tanto como sus alumnos como por sus compañeros.

A manera de conclusión, *SpiderMan* es la representación arquetípica del individuo joven, mismo que debe de armarse de coraje para cumplir el rol y función que este desea ser y completar su transición a su vida adulta. Es un personaje que muestra abiertamente diversas problemáticas que cualquier suele presentar durante esta etapa sin caer en el cliché como otras producciones o contenidos como las series juveniles o telenovelas. Él es un héroe al final de cuentas y todo individuo desea ser un héroe al final de cuentas por lo menos una vez en su vida. Este es el concepto base para entender el porqué de la extensa popularidad que goza este personaje a nivel mundial. Actualmente SpiderMan es de los personajes más populares a nivel mundial si nos referimos a la editorial Marvel Comics.

### 5.3.9. Datos Finales del Semestre 2018-I

El Semestre 2018-I del Proyecto concluyó con la asistencia total de 152 individuos<sup>209</sup>, tamaño final de nuestra muestra en a el primer semestre de actividades. Estas mismas, las 6 mesas efectuadas, tuvieron una duración total de 23 hrs con 30 mins. Cabe mencionar ahora otro punto necesario a tomar en cuenta, es el interés que el primer semestre del proyecto registró por parte de nuestras redes sociales –Facebook–, este correspondió a 305 individuos que seguían nuestras actividades. Los resultados finales de nuestro primer volumen arrojan que la importancia de los héroes (o en este caso superhéroes) en la vida de los individuos recae en la capacidad de estos servir como modelos-guías con respecto a la conformación del individuo según la ideología compartida a nivel global. Hablamos de un nuevo *Iluminismo* impulsado por la cultura de masas que realmente está tiendo efecto en la población global, en especial en aquella correspondiente a la generación millennial, generacion correspondiente a los individuos nacidos entre los años 1981 al 2001. Este hecho se ha visto demasiado marcado en ésta generación –y las posteriores– debido a que éstas han crecido como “nativos” de la era digital, la cual ha proporcionado elementos y tecnologías que han proporcionado el fácil acceso a diversas fuentes de información y contenidos de carácter mundial. Es a partir de la generación millennial que todos los individuos han crecido con un fácil acceso a la aldea global y por lo tanto sus diversas ideologías, simbolismos y por supuesto diversos elementos que les han ayudado a construir tanto su <<yo>>, como su imaginario.

Los contenidos pop, al ser estos un producto para las masas, es común entender el por qué el discurso dentro del cual están formados –y representan– está orientado a valores comunes y socialmente aceptados en todo el mundo. Es esta característica tan elemental aquella que genera la aceptación por parte del consumidor con respecto al relato, puesto que se asume a sí mismo como ciudadano global. Bajo esta premisa, este es capaz de integrarlo a sistema cognitivo con el fin de ser considerado como un miembro de esta nueva “comunidad”. Bajo esta premisa, el deseo de ser reconocido se manifiesta a través de los elementos que este –el consumidor– se ha apropiado para sí; puesto que en ellos ve proyectadas sus aspiraciones, tanto en los actos como en el superhéroe, retomando los casos

---

<sup>209</sup> Estas cifras fueron obtenidas gracias a las listas de registro presentadas una nueva por cada evento También, cabe mencionar que poco más de la mitad de nuestros asistentes correspondían al sexo femenino, a la par de pertenecer –igual, en su mayoría– a la FCPyS.

analizados en este semestre. En caso de que suceda lo contrario, y que este no vea sus aspiraciones reflejadas dentro de estos personajes, los superhéroes, este procurará de no consumir dichos contenidos y optará por otros, mismo que de igual manera están siendo difundidos dentro de la cultura de masas<sup>210</sup>. Entendido este punto, cabe mencionar que la aceptación de un contenido por parte del usuario se basa en la aceptación de este con respecto al discurso que este representa, y al hablar de superhéroes, su discurso operante alude al pensamiento impuesto por las potencias dominantes que aluden a la defensa del status quo actual. Son las potencias dominantes aquellas que dictan las tendencias, patrones y normas que definen el orden social de la época estableciendo una ideología social legitimada por los órdenes políticos. Estos órdenes dictan aquello que es socialmente aceptado y que no, y como ya lo hemos mencionada suelen instaurar la estructura social de diversas comunidades en la aldea global. La figura del superhéroe no dista mucho de su concepción clásica si apelamos a la conformación del individuo –su iluminismo– dentro de una sociedad, misma que actualmente es una sociedad mundial; por lo tanto la influencia de este mismo, su arquetipo, sólo ha trascendido. Aun así, estas “nuevas deidades” son deidades desacralizadas, son “deidades” producidas en masa y ciertamente “huecas”; esto con el fin de que el individuo las llene de todos los significantes que éste desee. Esta es una de las características de mayor relevancia en el estudio de la “mitología en el siglo XXI” puesto que esta “estrategia de venta” –que al final de cuentas lo es– asegura una continuidad de oferta y demanda puesto que es “lo que el consumidor desea.”. Mientras la elite alimente el imaginario de la masa ésta se verá contenta. Actualmente existe un problema que radica en la imposibilidad de homogenizar la masa, la raíz de este conflicto se halla en el simple hecho de que algunos sectores del mundo globalizado se oponen (o aun no logrado acceder en su totalidad) a la aldea global.

En adición, es preciso indicar que un relato mítico, como aquellos que exploramos en este semestre en particular, sólo son una parte de una mitología; esta misma es un universo narrativo que aglomera sus historias. Una mitología en si necesita de una comunidad que realice sus “ritos” y le den continuidad a sus hazañas realizadas por los héroes y personajes “divinos”. Si bien ya hemos explorado el porqué estos personajes agradan al individuo,

---

<sup>210</sup> Es cierto que existen algunos casos donde el individuo como tal prefiere alejarse por completo de la cultura de masas pero, aún así es un hecho que alguna vez en su vida este se vio influenciado por algún contenido perteneciente a esta misma.

ahora es preciso enfocarnos en que desarrolla este con respecto a su información. ¿Cómo ejerce culto? ¿Qué sucede después de que el relato es contado? Es tiempo de explorar dónde queda el fan. Temo decirlo, la generación millennial es una generación sumamente influenciada por la cultura de masas y la industria cultural. Aparentemente es la generación más alienada hasta el momento.

#### **5.4. Reporte de actividades del semestre 2018-II: Mesas realizadas de Febrero – Mayo del 2018**

*¿Qué sigue después de que el relato es contado?*

Durante las sesiones de este semestre en cuestión los eventos del proyecto se concentraron en el análisis de las actividades del fandom una vez que a éste se les ha contado el relato.

El fandom representa la agrupación de individuos donde el “relato mítico cobra vida”, este le proporciona una vigencia y por increíble que parezca, este logra generar un culto. Dentro de este semestre, decidimos trabajar directamente con algunas comunidades fandom correspondientes a diversos universos mediáticos y franquicias seleccionadas previamente.

El material elegido para este periodo, más allá de elegir contenido con un alto impacto a nivel mundial, en esta ocasión se eligió material que estuviera desarrollado de manera transmediática; por lo me enfoqué en historias que contaran con los siguientes puntos:

- El contenido debe de contar con un <<universo transmediático<sup>211</sup>>> de carácter propio. En otras palabras debe de contar con varias historias o franquicias desarrolladas por medio de diferentes plataformas. Estas deben de algún tipo de relación entre sí.
- Presentar un impacto global y generacional: Un fandom presente dentro de la aldea global con miembros de diferentes edades, géneros y ubicado en diferentes ciudades a nivel mundial.
- Contar con historias vigentes: Todos los universos elegidos deben de contar con contenido en expansión por medio de cualquier plataforma. Este mismo debe de tener una “solides” mínima de 5 años.
- Presentar un fandom activo: El fandom debía de contar con evidencias de contribución, impacto o representación de la historia. Esto se puede apreciar por

---

<sup>211</sup> Ver capítulo IV, apartados 4.15 al 4.17 de la presente investigación.



medio de contenido original, *artworks*, videos tutoriales o explicativos con respecto a cualquier tema, *fanfics* o reuniones periódicas de cualquier tipo que denoten un intercambio constante de ideas de cualquier tipo entre sus miembros.

Tomando en cuenta los anteriores puntos mencionados, los universos seleccionados fueron los siguientes:

- El Universo Cinematográfico Marvel.
  - Como representante del cine de superhéroes
- El Anime Dragon Ball
  - Principal representante del manga y anime dentro de la cultura occidental.
- El Universo Narrativo de Harry Potter
  - Fuerte representante de un universo transmediático surgido de la serie de novelas fantásticas de la autora inglesa J.R.R. Rolling.
- El Universo Transmediático de Game of Thrones
  - Representante actual de la adaptación de historias y mitos pasados en una saga de libros la cual fue adaptada a una serie de televisión considerada como una de las mejores de todos los tiempos.
- La Franquicia de Series de Televisión y Películas “StarTrek”
  - Fuerte e icónico representante de la ciencia ficción desde la década de los 60’s.
- Adaptación del Universo Narrativo de la editorial DC Comics.
  - A diferencia de la editorial Marvel Comics este destaca por tener contenido con características centradas en un público adulto debido a su contenido oscuro en algunas de sus sagas más representativas.

#### **5.4.1 Informe de la 7° y 13° sesión. Análisis del fenómeno mediático que representó el estreno de la cinta “*Marvel’s Infinity War*”.**

- El Universo Cinematográfico Marvel

El primer evento del semestre 2018-II estuvo destinado a un análisis general del Universo Cinematográfico Marvel, su impacto y evolución a lo largo de 10 años de actividad. Este desarrollo adquirió relevancia con el anuncio del estreno: la cinta *Avengers Infinity War*.

Dicha cinta narraba la primer parte de un evento que en sí anunciaba el fin de la Fase 3 del despliegue de dicho universo narrativo, el U.C.M. Esto significaba que el U.C.M. después de dichas entregas sufriría cambios debido a la edad de sus actores –principalmente– y la inclusión de más héroes e historias que debían deslindarse de la hasta trama central presentada. Recordemos que en un inicio, como lo mencioné en la introducción de ésta tesis Marvel Studios no tenía considerada que ésta franquicia tuviera tanta popularidad. El cierre de la Fase 3 sería presentado en 2 cintas: *Avengers Infinity War* (2018) y *Avengers End Game* (2019). Estas cintas representan la convergencia y conclusión de todo un universo transmediático creado a partir del desglose de 22 cintas distintas conectadas entre sí. En ellas se puede apreciar por medio de diversos personajes las tres etapas que respectan al camino del héroe: inicio, principal conflicto y final (Campbell, 1959). Esta mesa de análisis fue de suma importancia para el proyecto, debido a que este universo fue aquel que popularizó a los superhéroes y marcó el inicio de esta investigación.

La cinta “*Avengers*”, estrenada por Marvel Studios en 2012 proporcionó por primera vez al público una convergencia de varios superhéroes en la pantalla grande, a la par de marcar el fin de la Fase 1 de este universo narrativo en la cual se basó en la presentación de “los inicios” de los héroes que conforman éste equipo: Capitán América, IronMan, Thor, Hulk, Ojo de Halcón y la Vida Negra. Como lo anunciamos en la introducción de esta tesis, la cinta *Avengers* resultó todo un éxito debido a su estrategia comercial con la cual ésta fue anunciada; es a partir de esta cinta que el U.C.M. comenzó a tener forma como el universo narrativo que tenemos actualmente. El fin de la Fase 1 demostró a Marvel Studios que la estrategia de presentar pequeños elementos de interés: referencias, cameos, menciones a las publicaciones Marvel; lograban que el espectador esperara con ansias el estreno de la siguiente entrega. De esta manera cada nueva cinta representaba un éxito en taquilla superior por cada nueva película. Hablando de las cintas del U.C.M., existen varios aciertos narrativos que se le pueden aplaudir a la misma como el diseño de personajes y su adaptación. Como ya lo hemos mencionado a lo largo de éste trabajo, este universo contiene diversas imágenes “arquetípicas” y estereotipos; arcos argumentales tanto críticos como pésimos, y elementos de tragedia y comedia que en conjunto, son capaces de generar una historia atrayente gracias a los procesos de identificación y estimulación descritos en capítulos III y IV de ésta investigación. En acorde al contexto global actual, el éxito

mundial del U.C.M. se debe a su aparición en un momento de la historia contemporánea donde existen constantes conflictos de carácter político-social, mismos que son percibidos por los individuos que conforman mi grupo de edad seleccionado, mi muestra. Al estar estos en la edad más “activa” de sus vidas, éstos fenómenos les conciernen totalmente puesto que más allá de darles a conocer que habrá de presentárseles en un futuro inmediato, el U.C.M. les exponen una clase de presentación (aberrante) del “contexto global actual” – según las elites–, el cómo actuar en caso de un problema o asimilarlo si éste ya se concretó. Estos “contextos globales” de los que hablo son representados dentro del U.C.M. como fenómenos sociales causados por una poca estabilidad política y deficiente apoyo institucional, en esa supuesta realidad, más allá de los intereses propios del estado donde el héroe se encuentra. Como en este “universo” se presentan amenazas de carácter global, a lo largo de 10 años, el U.C.M. proporcionó diversos personajes que combatieron éstas amenazas, a la par de presentarte que estos superhéroes tienen diversos problemas personales con los cuales el consumidor se proyecta puesto que hablan de inseguridades, tomas de posturas y relaciones personales de pareja o amistades. A grandes rasgos estos son los “mitemas” más comunes encontrados en las 22 cintas que hasta ahora presenta este universo. En un ámbito real, existen individuos dentro de mi muestra analizada que no buscan cambiar nada en el sistema por diversas razones personales. En general, estos individuos sólo buscan sobresalir dentro de este y tener estabilidad: social, económica y sentimental; al igual que los superhéroes de este universo proporcionan. Teniendo estos puntos en cuenta entendemos por qué éstas historias les otorgan un “*iluminismo*” para la situación a la que se enfrentan; eso resuelve en primera instancia el por qué son tan populares dentro de mi población muestra. Es necesario tener en cuenta que esta generación, es una generación a la cual le corresponde “vivir esta época”; que en otras palabras significa que esta generación le corresponde marcar pautas para aquella que le precederá, como adultos ya deben de comenzar a hacerse responsables de sus vidas. Desafortunadamente al crecer ellos en un mundo interconectado, la “comunidad” global, los mismos medios han brindado al sujeto la cantidad de roles y funciones que este puede llevar a cabo aunque estos no correspondan al lugar donde el individuo viva. De esta manera, se entiende por qué el “nuevo individuo contemporáneo” necesita de “elementos guías” que le indiquen que papeles (roles y funciones) deben de tomar dentro de este

contexto actual mediatizado. Como lo presentamos en el semestre anterior, y partiendo a su vez de la conclusión correspondiente a las actividades realizadas en el semestre 2018-I, el individuo se basa en el héroe y sus personajes favoritos para “aprender a vivir” y “realizarse” en este contexto contemporáneo proyectando sus deseos, aspiraciones y frustraciones en el personaje que ve en pantalla. El individuo aprendió de los medios. El análisis del U.C.M. se tuvo que llevar a cabo dentro de dos mesas:

1. La primera se llevó a cabo el día 8 de febrero del 2018; algunos meses antes del estreno de la cinta *Marvel's Infinity War*.
2. La segunda se llevó a cabo el día 8 de mayo del 2018, una semana después del estreno de ésta misma.<sup>212</sup> Me interesaba documentar aquello que el fan entendió del cierre.

#### **5.4.1.1. Reporte del 1º Evento de la cinta “*Marvel's Infinity War*” (Sesión #7)**

La mesa de análisis<sup>213</sup> llevada a cabo el día 8 de febrero del 2018 se realizó en la sala de Usos Múltiples del Edificio F de la Fac. de Ciencias Políticas y Sociales.

Su duración total fue de 4 hrs en total: 2hr para la proyección y 2 hrs destinada para la mesa de análisis. El evento contó con la participación de 31 individuos de distintas facultades de Ciudad Universitaria y sin mayoría con respecto al género. Se proyectó la cinta de “*Doctor Strange*” (Marvel Studios, 2016) del director Scott Derrickson. La mesa de análisis consistió en dar la introducción al concepto de universos narrativos y la transmedia y como el fan, a sabiendas de esté despliegue, mas no de su estudio y conceptualización, popularizado por el U.C.M. llevaba a cabo la recopilación de información para entender las aventuras, características y elementos de su superhéroe favorito. Era necesario saber si el fan estaba consciente de esta estrategia de venta. El *Universo Cinematográfico Marvel* hace uso total de la narrativa transmedia para el desarrollo de su contenido; principal cualidad que han logrado mantener un fuerte interés en este universo narrativo por parte de las

---

<sup>212</sup>Cabe mencionar que dentro de su primer fin de semana, ésta cinta se convierte en un éxito comercial absoluto; recaudando más de \$630 millones de dólares a nivel mundial.

Dato extraído del artículo: “*AVENGERS: INFINITY WAR COMIENZA SU PRIMER FIN DE SEMANA CON RÉCORDS EN TAQUILLA*”

Disponible en: <http://atomix.vg/avengers-infinity-war-comienza-su-primer-fin-de-semana-con-records-en-taquilla/> Consultado en abril del 2018

<sup>213</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

masas. Todo esto gracias al desarrollo de sus respectivas fases, el despliegue transmediático del U.C.M. ha convertido a dicho universo narrativo en una de las principales franquicias a nivel mundial siendo superada únicamente por las franquicias con el propiedades de The Walt Disney Company, conocida coloquialmente como Disney, misma que curiosamente aquella compañía que es dueña de Marvel Entertainment desde 2009.

El desglose y adaptación de diversas publicaciones de Marvel Comics mediante la narrativas transmedia comienza a partir de la presentación de diversos contenidos difundidos a través de diversas plataformas; todos estos tienen una aparente conexión entre sí con el Universo Cinematográfico. La aparición de series de televisión como por ejemplo: *Avengers: Los Héroes más Poderosos del Planeta* (serie animada) y *Marvel Agents of S.H.I.E.L.D* (serie de televisión ). A la par de series difundidas exclusivamente vía streaming como *Daredevil*, *Jessica Jones*, *IronFist*, *Luke Cage* y *The Punisher*, son sólo ejemplos de contenidos de los cuales hablamos que profundizan dicho universo. Gracias a las redes sociales y a la facilidad de acceso y difusión de información dentro de la aldea global, diversos fans han dedicado horas enteras de labores exhaustivos para explicarle por medio de videos y blogs aquellas referencias, adaptaciones y menciones que existen entre cada contenido y entrega que le dan mayor profundidad a la franquicia a sus homónimos y a aquellos no iniciados pero interesados en el universo narrativo. De esta forma dentro de la misma comunidad se enriquece el interés de todo tipo de consumidor: habitual, profundo o fan; en dicho universo. Las referencias mencionadas tienen su origen en publicaciones específicas dentro de otros contenidos de Marvel Entertainment. Con el tiempo esta empresa ha creado nuevos contenidos como videojuegos y artículos de colección que ayudan al fanático a mejorar su experiencia de consumo, causando así mayor afinidad de esta comunidad con respecto a los productos de esta empresa de entretenimiento. Con cada nuevo estreno dentro el U.C.M., la empresa genera nuevos artículos y contenidos para sus diversas plataformas mediáticas. En el caso de los videojuegos, estos suelen proporcionar nuevos escenarios y personajes jugables para que el usuario pueda experimentar aquello presenciado en alguna cinta, por ejemplo. Hablando de artículos, la empresa suele presentar ediciones especiales de personajes para aquellos coleccionistas especializados en artículos de superhéroes o fans específicos de una entrega o personaje. Como ya lo hemos mencionado, el objetivo principal de esta mesa fue analizar qué tan familiarizados están los

individuos de mi muestra con este fenómeno tal cual lo hemos descrito en los párrafos anteriores de esta subcapítulo. El resultado de la mesa fue el esperado y validó uno de los postulados de *H. Jenkins* (2006), donde establece que sólo basta con captar la atención del individuo con información de su interés y este explorará cada vez más nuevos medios, nuevas fuentes de información, nuevas bases que lo ayuden a sofocar dicha duda.

Con el anunciado desenlace del U.C.M. en la próxima cinta, los asistentes a la mesa manifestaron sus inquietudes y especulaciones con respecto al contenido esperado en la trama. La discusión que se generó cuando se presentó este fenómeno dentro de la mesa valida una de las principales premisas de *Henkis* (2006:89) la cual citó:

*“Aquello que uno sabe de un personaje a profundidad no es lo mismo que su “igual” conoce. Todo esto es debido a la extensa variedad de fuentes a las cuales dichos fans suele acudir en caso de requerir de información (...) De esta manera, cada individuo tiene diferentes variantes informativos que guardan una esencia en común, y esta sólo se logra homogenizar a través de intercambio de información entre todos los fan conocedores y los involucrados. Es este debate lo que genera aquello que el fan conoce y defiende como ‘el canon’. Sólo basta con atraer al fanático a la información que requiere para que este solicite más, puesto que sólo desea resolver una duda. Si esto sucede no durará en comunicarlo con sus semejantes para comprobar la veracidad de la misma. El conocimiento del fandom se construye en grupo.”*

La mesa de análisis arrojó los resultados esperados, puesto que varios individuos expusieron sus experiencias e “investigaciones realizadas” con respecto a sus respectivas incógnitas, surgidas al observar a detalle e interesarse en algunos elementos de interés dentro de este universo. Partiendo de la razón por la cual el individuo acude al mito, logramos observar la existencia de una necesidad de dialogo con respecto a la expresión de la información encontrada al investigar sobre el elemento el cual, el individuo desea saber.

Ésta necesidad está ligada totalmente a la necesidad de encontrar un “equilibrio” dentro de su aparato cognitivo, con el fin de entender las relaciones y funciones expuestas de su entorno presentadas en la cinta per sé. Este tipo de dialogo es preferible que lleve a cabo dentro de la comunidad fandom, puesto que dentro de ella se encontrarán con otros individuos que presentan una similitud con respecto a la identificación y apego al mismo

personaje. El individuo gusta y considera necesario expresar aquello que resulta de su interés dentro del contenido. La expresión ayuda con respecto a la asimilación de información obtenida dentro del contenido por sé. Esta premisa adquirió una absoluta relevancia en la Segunda Parte.

#### **5.4.1.2. Reporte del 2º Evento de la cinta “*Marvel’s Infinity War*” (Sesión #13)**

La Segunda Mesa de Análisis correspondiente a “*Marvel’s InfinityWar*” se llevado a cabo el día 8 de Mayo del 2018, a una semana del estreno de dicha cinta, esta proximidad se debió a que se deseaba aprovechar todo el auge que esta misma tenía.

Esta mesa<sup>214</sup> se llevó nuevamente a cabo en la Sala de Usos Múltiples del Edificio F de la Fac. de Ciencias Políticas y Sociales. Esta tuvo una duración de 4 hrs 30 mins en total: 2hr y 30 min para la proyección y 2 hrs destinadas para la mesa de análisis. El evento contó con la participación de 37 individuos de distintas facultades de Ciudad Universitaria y de igual manera, sin mayoría con respecto al género. Se proyectó la película “*The Avengers*” (2012) del director Joss Whedon, la primera entrega de la Saga *Avengers* dentro del U.C.M.

Como introducción al tema, debido al auge de la cinta esta mesa gozó de una popularidad extraordinaria al momento que dar a conocer por medio de redes el cartel correspondiente, el objetivo del evento fue exponer la razón por la cual esta cinta contó con elementos trágicos e inesperados dentro de su trama, elementos mismos que causaron que esta fuese bastante polémica. La convergencia de este universo culminó con un clímax inesperado. Es la primera vez en todas las entregas del U.C.M. que a pesar de todos los intentos y planes realizados los superhéroes Marvel, los Avengers son derrotados. Este hecho volvió a la trama algo difícil de asimilar, debido a que estuvo fuertemente cargada de diversas situaciones. Muchos superhéroes aparentemente murieron dentro de esta cinta, misma que, como ya se mencionó antes, marca un final de fase en el U.C.M. Su muerte, el final del ciclo del héroe si nos apegamos al estudio del mito (Campbell, 1959), abre la posibilidad a un posible replanteamiento de estos personajes (actor y contexto) en un futuro próximo. Esta posibilidad adquiere sentido, si reconocemos la vigencia y actividad que sus respectivos actores tienen, debido a que estos mismos cuentan con más de 10 años representando a dichos personajes dentro de la franquicia. La trama presenta elementos que

---

<sup>214</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

resultan impactantes para el espectador, la presencia de más de 35 personajes superhéroes presenta una convergencia nunca antes vista dentro de una entrega cinematográfica de superhéroes; todos ellos representando “tipos” y estadios presentes en el “contexto contemporáneo” según la industria cultural. Esta aglomeración le otorga una densidad increíble a la película, en suma de todos los sucesos presentados a lo largo de sus 2hrs 40 min de duración; y el impacto que generan los puntos importantes en la trama, como el clímax por ejemplo, vuelven a esta entrega algo difícil de asimilar en poco tiempo, gracias a la cantidad extraordinaria de estimulación sensorial-cognitiva que presenta y el rotundo fracaso de los vengadores a pesar de todos sus planes. Esta premisa se pudo observar dentro del desglose de ésta sesión, debido a que más allá de querer conocer el qué significaban la convergencia y el discurso ideológico presentado dentro de la película; objetivo primordial del análisis. Los asistentes a esta sesión lo único que deseaban era expresar todo aquello que la cinta les hizo experimentar, a la par de responder las interrogantes que le surgieron después de verla más de una vez, respectivamente<sup>215</sup>. La mesa de análisis mostró un resultado inesperado, en primera instancia, la cinta resultó ser totalmente cautivante para el fan debido a que no esperaba para nada que sus héroes pudieran perder, eso en suma de la inmensa cantidad de sensaciones que éste difícilmente pudo asimilar debido a que presencié varias muertes no esperadas. Esta primera conclusión surgió de los argumentos de los asistentes. Gracias a eso entendimos así que los mismos tardarían algún tiempo en asimilar el contenido presenciado. En un universo con 10 años de conformación no es tan fácil de cerrar un ciclo de golpe. Con el pasar del tiempo surgieron una cantidad considerable de videos explicativos por parte de la comunidad fandom. De la misma manera, con las entregas posteriores se fueron generando teorías sobre la posible trama que presentaría “*Avengers End Game*” (Marvel Studios, 2019) la última entrega en sí de la Fase 3 del U.C.M., misma que después de su estreno muchos fanáticos expresaron abiertamente que su predecesora “*Avengers Infinity War*” (Marvel Studios, 2018) fue mejor. En conclusión, el resultado arrojado de esta segunda sesión, la sesión #13 del proyecto, demostraba en sí la influencia del “mito” moderno y su importancia para la comunidad muestra. Si esto no fuera de tal manera, entonces

---

<sup>215</sup> Varios asistentes expresaron que ellos ya habían acudido más de una vez a ver la cinta. Aun tras haberse estrenado una semana antes a la fecha del evento.



¿Por qué tal cantidad de asistentes a la mesa buscaban todo aquello anterior mencionado?  
¿Por qué deseaban hablar de dicha experiencia, mirar una película, y encontrar respuestas a la trama?

El éxito y reconocimiento mundial de estos personajes no presentaría tal magnitud de no ser cierta la anterior premisa. Ahora, al ser este un mito contemporáneo, el discurso y la ideología planteada dentro de la obra recaen en una premisa deseada por el orden mundial actual el cual, ansia el control y el equilibrio; la ausencia de este presenta conflictos e inseguridad. Por otra parte, el auge del U.C.M. se debe a que este se presentó en un periodo de constantes inseguridades con respecto al futuro de mi público muestra, individuos de 18 a 28 años. Donde no es posible saber si se realiza lo correcto o no para llegar al fin previsto. Lo único que se puede realizar es generar las causas que nos puedan llevar a dicho final a pesar de todo lo que tengamos en nuestra contra. A grandes rasgos, esto es aquello que nuestros asistentes a las dos mesas ven en los superhéroes del U.C.M. Retomaremos estos postulados en nuestra la conclusión de la investigación.

#### **5.4.2. Informe de la 8° Sesión. Análisis de la Importancia de la Comunidad Fandom para los Contenidos Transmedia. El caso de anime Dragon Ball**

El segundo evento del semestre 2018-II estuvo destinado a analizar un contenido sumamente popular en México, el anime *Dragon Ball*. Este anime es una adaptación realiza por el estudio japonés *Toe Animation*, del manga homónimo escrito e ilustrado por el diseñador artístico *Akira Toriyama*.

- Datos Sobre el Contenido

El manga *Dragon Ball* fue publicado originalmente entre 1984 y 1995 en la revista *Shōnen Jump*, publicación perteneciente a la editorial japonesa *Shūeisha*. Durante ese periodo el estudio *Toei Animation* produjo la adaptación de éste manga al anime, este nuevo contenido contaba con un total de 153 episodios transmitidos de 1986 a 1989 en Japón por el canal *Fuji Television*. Dichos episodios se basan en la primera parte del manga, el cual, nos narra las aventuras de *Goku* durante su infancia.<sup>216</sup> Este anime fue emitido en *México* durante el año de 1993 con el nombre de *Zero Y El Dragón Mágico*; una versión piloto adaptada de la

---

<sup>216</sup>Datos extraídos de “Comipress News article on “The Rise and Fall of Weekly Shōnen Jump” Disponible en [comipress.com](http://comipress.com) (en inglés). Consultado en febrero del 2018.

versión estadounidense de Harmony Gold. En esta versión, los nombres de varios personajes fueron cambiados y los primeros episodios fueron censurados, motivo por el cual no tuvo mucho éxito. En 1995 el estudio *Intertrack* realizó otro doblaje, esta vez basados directamente de la versión original japonesa. Dicha versión se transmitió a manera de prueba por el canal de cable de Unicable, propiedad de Televisa Networks; y en 1996 inicio su transmisión por televisión abierta en *XHGC Canal 5*.<sup>217</sup> Se llegaron a emitir 60 capítulos de esa versión misma que resultó ser un éxito. Con el paso del tiempo, el mismo canal transmitió diversos animes continuación del original siendo *Dragon Ball Z* el más popular de todas las entregas. A partir de entonces este anime ha gozado de tremenda popularidad la cual, aún se mantiene vigente en el país, a pesar de que ya hayan transcurrido más de 20 años de su primera transmisión; misma que ha sido retirada y reintegrada dentro de la televisión abierta de forma periódica.

- Sobre el Segundo Evento: Datos, Desglose y Resultados

Este evento<sup>218</sup> se llevó a cabo el día 19 de febrero del 2018 en la Sala de Usos Múltiples de la FCPyS. Este tuvo una duración de 3hrs 45mins en total de las cuales 1 hr 30 mins fue destinada a dos proyecciones y 1rh 45 min a la mesa de análisis. Contamos con la asistencia de 28 asistentes la gran mayoría de la FCPyS y la Fac de Psicología, sin excepción de género. La proyección consistió de dos contenidos:

- El primer contenido llamado “*DragonBall Z: Tattahitori no saishūkessen: Freeza ni idondzettosenshi Son Gokū no chichi*”, original en japonés, o “La batalla de Freezer contra el padre de Goku”, nombre que se le dio en Hispanoamérica.

Un episodio especial o película de televisión del anime DragonBall Z, estrenado entre los episodios 63 y 64 de dicha serie, el 17 de octubre de 1990.

- El segundo contenido corresponde a su continuación titulada “El episodio de Bardock”. Este es un contenido parte del proyecto de “*DragonBall SSSS*” el cual es regulado por parte de la comunidad fandom. Este ha ganado poco a poco ganó notoriedad y relevancia a nivel mundial. Este episodio de 20 minutos apareció por primera vez durante la “*Jump Festa 2012*”. Llevado a cabo el 17 y 18 de diciembre

---

<sup>217</sup> Datos extraídos de «*La primera vez que 'DragonBall' llegó a México tenía otro nombre*». Disponible en [televisa.com](http://televisa.com). Consultado el febrero del 2018.

<sup>218</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

de 2011 en Japón.

En esta ocasión contamos con la participación de los académicos *Dr. José Ángel Garfias Frías* y *el Dr. David Cuenca Osorio* como nuestros invitados especiales en la mesa de análisis. El objetivo principal de esta mesa fue presentar y exponer el impacto cultural de esta exitosa franquicia a través de sus distintas sagas presentadas principalmente en la programación de la televisión abierta del país. En un inicio tanto *el Dr. Garfias* como *el Dr. Cuenca*, nos comentaron de algunos de los principales mangas y animes que presentan ciertas similitudes tanto en trama, como en los contenidos con respecto al tema central del evento, el anime *Dragon Ball*; todo esto para entender como es concebido el camino del héroe dentro de la cultura oriental. Para la cultura de oriente, el camino del héroe es un camino donde el individuo debe de vencer sus adversidades gracias al esfuerzo y dedicación que conlleva una preparación constante. Una preparación convertida en un hábito cotidiano mientras se está a la espera de un desafío superior al anterior; esta diferencia de la concepción occidental, se presentará solo. La convicción que el héroe tiene con respecto al desarrollo de sus habilidades es un pilar para afrontar nuevas amenazas. Esta premisa, misma que forma parte de la filosofía oriental, tiene mucho sentido de estar plasmada dentro de sus mitos. Recordemos que esto es debido a que a través de ellos se comunican costumbres y enseñanzas. Una de las principales enseñanzas la cual, podemos observar que está muy arraigada en la cultura oriental es el culto a la perfección de una labor; aquel rol que el individuo reconozca y considere como su función social. Esta función normalmente está fuertemente ligada a aquello que le hace feliz. Por lo tanto, el perfeccionamiento de aquello que te apasiona te otorga un equilibrio.

Para el mundo oriental, el perfeccionamiento y entendimiento de las habilidades es el camino a la sabiduría.<sup>219</sup> Un estadio de conciencia sumamente valorado para la cultura oriental y muchos de sus mitos aluden a momentos, individuos y creaturas que han alcanzado dicho estadio: *el dragón* es un ejemplo. El ser humano, al tratar con otra cultura diferente, le resulta difícil entender otro tipo de pensamiento ajeno al suyo; puesto que es entrar en contacto con diferentes valores y tópicos ajenos al mismo aunque no imposibles de adoptar. *DragonBall* está basado en una historia de origen chino llamada “*Viaje al*

---

<sup>219</sup> Para mas referencias consultar el “*Canon Pali*” Disponible en [www.librosbudistas.com/descargas/PAL.pdf](http://www.librosbudistas.com/descargas/PAL.pdf) Consultado en marzo del 2018

*Oeste*”. Akira Toriyama, ha declarado abiertamente que dicha historia ha tenido una fuerte influencia para la creación de su obra.<sup>220</sup> Las adaptaciones de cualquier tipo de contenido siempre conllevan la omisión de algunos elementos y la creación de otros para el desarrollo de una historia. Como ya lo hemos mencionado antes, esto es un elemento primordial para poder generar un contenido dentro de la cultura de masas. El personaje de *Bardock* – protagonista del contenido proyectado ese día– fue la clave para poder entender otro punto importante dentro de la mesa de análisis. *Bardock*, a pesar de que no aparece originalmente dentro de los mangas iniciales de la saga, es un personaje clave dentro del universo narrativo de *DragonBall*. Esto es debido a que los sucesos ocurridos dentro del contenido proyectado el día del evento “*La batalla de Freezer contra el padre de Goku*” se pueden considerar como el “momento cero” del universo en sí, puesto que ahí es donde se origina la historia per sé. En esta parte mis invitados hicieron una comparación importante con otro personaje el cual resulta ser homónimo a *Goku* dentro de la cultura occidental; este personaje es *Kal-El*, mejor conocido como Superman. De esta manera recalcaron sus similitudes con respecto al origen a la par de hacer hincapié en una característica muy presente en nuestra construcción de mitos referente a la creación de personajes importantes dentro de los mismos. Esta corresponde a la tendencia de presentar a nuestros “máximos defensores” cómo individuos externos a nuestra especie o con características divinas; en nuestra opinión es debido a que como seres consientes reconocemos nuestras limitaciones a la par de exponer nuestras aspiraciones a través de estos arquetípicos personajes.

Retomando, *Bardock*, el padre biológico de *Goku*, es uno de muchos personajes que son constantemente recurrentes en todas las entregas multiplataformas del *Universo Narrativo de DragonBall*; principalmente dentro los videojuegos los cuales, siempre integran la batalla ocurrida en el especial de televisión dentro de su historia. La importancia y popularidad de este personaje para el fandom ha logrado que este sea incluido dentro del canon oficial por el mismo *Toriyama* en el 2011; año en el que se lanzó un manga dentro del cual se narran un fragmento de la vida de este personaje y la madre de *Goku*, *Gine*,

---

<sup>220</sup> Datos extraídos de la nota: “*La ancestral historia china que inspiró a Dragon Ball*” Disponible en <https://mx.tuhistory.com/noticias/la-ancestral-historia-china-que-inspiro-dragon-ball> Consultado en febrero del 2018.

antes de los sucesos ocurridos en el especial de tv<sup>221</sup>. Cabe mencionar, que este manga fue impulsado por un proyecto regulado por el fandom (*DragonBall Minus*) y repito, gracias a su popularidad y “culto” por este personaje, su historia ahora forma parte del canon oficial; logrando así expandir la historia y generando una “meta-trama”, puesto que la inclusión de este proyecto nos proporciona datos relevantes con respecto a los propios mitos encontrados dentro de la franquicia. Uno de estos mitos nos conecta con el otro contenido proyectado ese día, el origen de la leyenda del *Super Sayayin*. Esta leyenda no puede ser comprendida en su totalidad si no se hace una exploración dentro del universo transmedia de esta franquicia. Como ya se ha mencionado en un principio, *Bardock* es la clave para entender el génesis del Universo Narrativo de *DragonBall*; puesto que su historia presenta elementos encontrados en el desarrollo en algunos arcos narrativos de *DragonBall Z*, el origen de *DragonBall (saga original)* y la más reciente, algunos elementos retomados en *DragonBall Super*. Eso sin mencionar todos aquellos arcos desarrollados por el fandom en diversos blogs alrededor de la aldea global y el reciente estreno de la cinta “*Dragon Ball Super: Broly*”, vigésima película de la franquicia Dragon Ball, y la primera en incluir a diversos personajes como *Bardock*, *Gine* y *Broly* al canon oficial de Dragon Ball.<sup>222</sup>

Por último, dentro de la mesa de análisis se tocó este tema en específico; la importancia del fandom con respecto a la distribución y generación de contenido que expandan los tramas de la franquicia por medio de la narrativa transmedia.<sup>223</sup> Cabe mencionar que al hablar tanto de contenidos generados en otra cultura, o en su defecto por comunidades fan en específico. Gran parte de su distribución –e inclusive su origen– es por parte del compromiso propio del mismo fandom; puesto que por lo general, estos no reciben compensación alguna por parte de la distribuidora oficial o la compañía que posea los derechos de dichos personajes. El apego que el fan tiene a esta historia y la satisfacción que le genera el saber que ayuda a la ampliación y continuidad de la misma es toda gratificación que éste busca, debido a que de esta manera demuestra su gusto personal por dicho contenido. Si en un futuro su trabajo

---

<sup>221</sup> Recordemos que este personaje fue creado por Toei Animation exclusivamente para su respectivo especial de tv. Datos obtenidos de la nota “*Nace Gine la Madre De-Son Goku*” disponible en: <http://www.misiontokyo.com/noticias/13645/nace-gine-la-madre-de-son-goku> Consultada en febrero del 2018

<sup>222</sup> Datos obtenidos de la nota: “*Dragon Ball Super: Broly Review*” Disponible en <https://www.ign.com/articles/2018/12/05/dragon-ball-super-broly-movie-review> Consultada en Marzo del 2019

<sup>223</sup> Para comprender mejor esta premisa recomiendo retomar los 7 principios de la Narrativa Transmedia por Henry Jenkins expuestos en el subcapítulo 4.16 del presente trabajo.

es reconocido o resulta relevante para esta comunidad, este se entenderá como homenaje a la historia en cuestión y por lo general, el autor describe esta experiencia cómo algo incomparable si hablamos de un fan totalmente comprometido con dicho mito y por lo tanto, genera su expresión de este mismo. Retomando, el compromiso que el fan tiene con respecto a este tipo de producciones, lo ayudan a generar un sistema de distribución dentro de una red generada y regulada por el mismo fandom; esta distribución puede ocurrir por medio de un reconocimiento oficial por parte del estudio o distribuidora que posea los derechos de dichos personajes: los clubs de fans por ejemplo; O inclusive de manera ilegal, con grupos auto nombrados, auto regulados y unidos por el apego que estos tienen a la historia, piratería especializada. En adición, si hablamos de distribuir contenido surgido en otras culturas en específico; como lo es caso del anime. Gran parte de estas producciones no logran ser distribuidas por medio de grandes productoras y distribuidoras por la inversión de capital que este representa, por así decirlo, por lo tanto el conocimiento y distribución de estas producciones se lleva mediante un proceso “*peer to peer*”<sup>224</sup> (Scolari, 2014). El cual, es principalmente compartido como por medios alternativos de comunicación como lo son por ejemplo: páginas o blogs fandom dentro de la Internet las cuales, se dedican a la exhibición –y algunos a distribución– de dicho material sin fines de lucro. Por último, gracias a que Dragon Ball se exhibió por mucho tiempo por la televisión abierta a nivel nacional, este cuenta con una gran comunidad fandom en el país en todos los niveles sociales e inclusive con un rango de edad muy amplio. Es fácil comprender porque para el público mexicano *Goku* es un personaje sumamente popular e inclusive referente al momento de hablar de anime con otra persona, principalmente en la CDMX u otras ciudades dentro del país.

#### **5.4.3. Informe de la 9° Sesión: Análisis del Universo de Harry Potter y el Sentido de Identidad Dentro de la Comunidad Fandom.**

- Datos Sobre el Contenido

*Harry Potter* inició principalmente cómo una saga novelas juveniles del género fantástico publicados por la autora británica *J. K. Rowling* a finales de la década de los 90's en el Reino Unido. En el año 2001 el estudio *Warner Bros*, en asociación con la productora

---

<sup>224</sup> Concepto que refiere a la adquisición de alguno contenido por medio de un contacto persona a persona.

británica *Heyday Films*, inicia un proyecto el fin de adaptas esta saga –que en ese momento se encontraba inconclusa– a la pantalla grande. Esta adaptación comenzaría una franquicia que abarcaría de ocho películas que convertiría a este joven mago en un icono a nivel mundial. La fantasía, como género literario, siempre ha sido un vehículo para el desarrollo de esta facultad humana. Es gracias a ella que el individuo puede representar sucesos, historias o imágenes de elementos que nunca existieron o que en su defecto, están presentes dentro de toda producción cultural pero, no se puede asegurar su existencia fuera de los elementos descritos dentro de estas historias; el imaginario. (Ledoux, 1998)

Actualmente, *Harry Potter* es un fuerte exponente de la fantasía dentro de las producciones culturales contemporáneas. Y al contrario de otras producciones del género cómo “*Las Crónicas de Narnia*” de C.S. Lewis, donde la historia nos narra acontecimientos dentro de un universo alternativo; o “*El Señor de los Anillos*” de J.R.R.Tolken: donde se nos narran acontecimientos de un “pasado” en una tierra ficticia. La saga de “*Harry Potter*” presenta un mundo paralelo al nuestro, un mundo mágico que permanece oculto y se desarrolla a la par mundo << *muggle*>>, el mundo real. Dentro del mundo mágico se presenta un desarrollado sistema social, con su propia moneda, sanidad y una compleja red de transportes y comunicaciones. En este mundo existe una organización política para cada país, y a nivel global, existe un consejo que regula la magia basado en el “*Estatuto Internacional del Secreto*”. Este obliga a todos los magos y brujas del mundo a esconder su existencia al resto del mundo no mago. En el caso del *Reino Unido* –país donde se desarrolla la mayor parte de la historia– la máxima institución es el *Ministerio de Magia*. Siguiendo el canos establecido en las novelas, la capacidad de hacer magia por parte de los individuos es innata, y esta debe de ser aprendida a ser usada correctamente; por lo tanto, es absolutamente necesario aprender a controlarla y que esta sea de utilidad para su portador. Gracias a este dictamen, los jóvenes magos al cumplir cierta edad deben asistir a escuelas especializadas ubicadas en determinadas zonas de cada región. Es responsabilidad de estas escuelas el detectar a aquellos poseedores de magia desde su nacimiento y a la edad estipulada, notificarles que deben de iniciar su formación en dicha institución. La institución presentada dentro de la saga es el colegio *Hogwarts* de magia y hechicería, una institución de alto renombre ubicada en algún lugar de Escocia. Al ser la magia una característica innata, existe una probabilidad que aquellos hijos de individuos no magos,

*muggles* o <<*sangre sucia*>>, como se les conoce de forma despectiva, puedan ser seleccionados puesto que son portadores de magia. De igual manera, existe la posibilidad de que aquellos hijos de magos puedan nacer sin magia, a estos últimos se los llama <<*squibs*>>. A la par de los individuos portadores de magia, dentro del mundo mágico coexisten otras criaturas aparte de los magos. Estas criaturas también son mantenidas en secreto, puesto que la mayoría son seres mitológicos como: *dragones*, *fantasmas*, *unicornios*, *sirenas*, *centauros* y otras creadas o adaptadas por la autora como los *dementores* o los *elfos domésticos*.<sup>225</sup>

- Sobre el Evento

La 9° mesa del proyecto<sup>226</sup> se llevó a cabo el día 6 de marzo del 2018 en la Sala de Usos Múltiples del Edificio F de la Fac de Ciencias Políticas y Sociales. El evento tuvo un total de 5hrs 20 mins de la cuales 2hrs se destinaron a la proyección de la cinta *Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos* (2016) del director *David Yates* y 3hrs 20mins destinados a la mesa de análisis. Durante el evento, contamos con la asistencia de 26 individuos correspondientes en su mayoría de la FCPyS. Cabe mencionar que los asistentes mayoritariamente correspondían a individuos del sexo femenino.

Durante esta mesa contamos con la presencia de tres invitados especiales, estos fueron:

- Dos miembros de la asociación de fans sin fines de lucro conocida como “*La Armada Mágica*” fundada en 2010 con la idea de organizar eventos temáticos de Harry Potter, para “evitar que la “*magia se perdiera al finalizar la última película de esta saga*”<sup>227</sup>. Esta asociación es la responsable de organizar anualmente un evento llamado “*Wizarding Bang*”, un festival temático realizado el último domingo del mes de Julio para festejar el “cumpleaños de Harry Potter”, el personaje principal de la saga homónima.
- El segundo invitado de la mesa fue *Menahem Asher Silva Vargas*, mejor conocido en el mundo del fandom como “*Asher Potter*”, un coleccionista privado de la franquicia *Harry Potter* que desde septiembre del 2014 se hizo acreedor al record

---

<sup>225</sup> Datos extraídos del documental “*Potter's place in the literary canon*” transmitido en febrero del 2018. La el canal de televisión de paga *BBC Latinoamérica*.

<sup>226</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

<sup>227</sup> Declaración oficial de la asociación de fans “*Armada Mágica*” el día del evento.



*Guinness World Records* por su colección de más de 4500 piezas distribuidas oficialmente por *Warner Studios*, estudio dueño de los derechos de esta franquicia.

Nuestros invitados fueron convocados para poder exponer el objetivo principal de la mesa de análisis: los procesos de identidad y construcción de fandom con respecto a los elementos al *Universo Mediático de Harry Potter* o <<*Potterverse*>>. Este universo mediático tiene varios elementos transmedia surgido por parte de los fans, cuya integración de este mismo “universo” consiste en las aportaciones que los mismos fans realizan a manera de homenajes o tributos a esta franquicia originada desde su primera entrega cinematográfica en el año 2001, *Harry Potter y la piedra filosofal*. La mesa de análisis comenzó partiendo de aquello que caracteriza a esta saga: La fantasía en el Siglo XXI.

La *fantasía*, en un contexto psicológico, es una historia donde domina la idea (e imaginario) de que otro mundo es posible. En él, encontramos plasmados mucho del contenido imaginario, tanto individual, cómo aquel presente dentro del inconsciente colectivo de una sociedad o cultura. (Jung, 2012) El mito en la antigüedad, aludía a condiciones, creaturas y elementos extraordinarios (o fantásticos-imaginarios) con respecto a la percepción que los individuos tenían con su entorno y aquello que podían esperar de él. Algunos de estos conceptos fantásticos han sobrevivido a lo largo de los años, incluso mucho tiempo después de que su supuesta existencia ha sido desmentida por la ciencia. El motivo de la prevalencia de esta vigencia en el imaginario colectivo es debido a lo “cautivante” que dichos elementos resultan para el individuo, puesto que dichos elementos logran generar una “satisfacción” presentar la “capacidad” de que dicho elemento puede ser posible más allá de la representación conceptual en el imaginario intersubjetivo<sup>228</sup>.

El *universo de Harry Potter* cuenta con muchos elementos fantásticos (criaturas y objetos) pertenecientes a las mitologías del continente europeo, principalmente<sup>229</sup>. La adaptación de dichos elementos dentro de la historia se da de tal manera que su narrativa desarrolla un buen desglose entre estas creaturas y conceptos en relación a un desarrollo dentro del mundo contemporáneo, puesto que la trama del “Potterverse” se desarrolla a mediados de la

---

<sup>228</sup> Con intersubjetivo me refiero a aquella imagen que el individuo genera en su mente y que resulta tener similitud con aquella que otro tiene al respecto pero no de manera exacta y tampoco se presenta de manera masiva, por lo tanto no se refiere a un tipo. (Coon, 2005)

<sup>229</sup> Al decir esto nos referimos a la saga original donde aparece nuestro protagonista. En el 2016 se estrena la cinta “*Fantastic Beasts and Where to Find Them*” donde se da apertura a la integración de diversas creaturas (entre otros elementos) de diversas mitologías como la china, norteamericana e hindú.

década de los 60's hasta finales de los 90's. Criaturas fantásticas, magia y hechicería, castillos encantados y escobas voladoras, dragones, gigantes, etcétera; son sólo algunos elementos mitológicos que podemos encontrar dentro de la saga. A la par de esto, la saga de *Harry Potter* expone muchos temas de identidad y agrupación social presentados en un momento de la vida del individuo donde este debe de comenzar a definir el rol y función que este puede desempeñar; por lo tanto se entiende por qué sus protagonistas son adolescentes. La identidad es un tópico que podemos encontrar de forma muy frecuente en cada entrega de la saga de Harry Potter, mismo tópico que fue un punto central con el cual el proyecto pudo explicar el porqué de su popularidad. En nuestra vida diaria, formamos parte de múltiples *círculos de pertenencia*: ya sea por género, afición, fanatismo o pertenecía social. Esta múltiple pertenencia no diluye la identidad persona, al contrario, la fortalece. Desarrollamos un sentimiento de lealtad, identificación y pertenencia a estos múltiples círculos mediante dos mecanismos:

- Asumir roles y responsabilidades
- La apropiación e interiorización al menos parcial del complejo simbólico-cultural que funge como emblema de la colectividad en cuestión.

La representación social del conjunto de elementos simbólicos forjados al interior de un grupo es un criterio fundamental para construir un sentido de pertenencia. (Giménez. 2010) Con respecto a la trama de la saga, el elemento central donde podemos encontrar el génesis de este sentido de pertenencia –tanto para el protagonista, como para los fans– es en el *Hogwarts, el Colegio de Magia y Hechicería*, un institución es donde se desarrollan y refieren gran parte de los principales acontecimientos en toda la saga. Esta institución ficticia es un internado mágico ubicado en Escocia; la localización exacta no ha sido descubierta ya que está escondida por los más poderosos encantamientos posibles.<sup>230</sup> De acuerdo a la historia, *Hogwarts* es una de las tres escuelas más importantes de Europa. Sus estatutos no son muy discutidos en la saga, pero es conocida cómo un internado de secundaria que aborda a niños de 11 a 18 años. Como ya se mencionó, la historia refiere a una de las etapas más conflictivas del individuo, la adolescencia; una etapa donde la

---

<sup>230</sup>"Hogwarts es la mejor escuela de Magia y Hechicería en el mundo y está dirigida por el mejor director que ha tenido: Albus Dumbledore. Lógicamente tenía que estar ubicada en un lugar apartado y muy pronto me decidí por Escocia". Entrevista con JK Rowling, Mammoth, Londres, año 2000. Disponible en <https://www.bbc.com/mundo/noticias-41797791> Consultada en febrero del 2018.

inseguridad y la inmadurez entran en conflicto con los deseos y las acciones. Puesto que el individuo debe de comenzar a definirse a sí mismo para comenzar su desarrollo en su vida adulta. El sentido de pertenencia, la representación social, los estigmas, entre otros factores que ayudan a la definición del rol y la función del individuo son factores que le ayudan a generar identidad. Por lo tanto es de suma importancia que este se desarrolle en grupo y/o la sociedad. De nuevo, el *colegio Hogwarts* adquiere relevancia debido a que este reúne a todos estos individuos “mágicos”, los presenta con sus similares y con base a sus aptitudes, personalidad e inteligencia los reúne con sus iguales en cuatro “casas” diferentes, las cuales se rigen por una virtud:

- *Gryffindor*: los Valientes
- *Hufflepuff*: los Cordiales
- *Ravenclaw*: los Astutos
- *Slytherin*: los Determinados.

Cada casa acoge a los recién llegados después de un proceso de selección hasta el final de sus estudios, el cual dura aproximadamente 7 años. Gran parte del universo de Harry Potter es manejado por grupos, los cuales reflejan dentro de sí dos principios de identidad colectiva postulados por el académico Luis Villoro (1998) con respecto a la identidad de los pueblos:

- Vía de Singularidad: Se basa en buscar la particularidad de los grupos, principalmente en su historia y conformación. Su forma de entender el mundo se realiza a partir de establecer una distinción de ellos con respecto a otras comunidades o colectividades. Esta búsqueda, si se realiza de manera radical puede conducir a esencialismos que desembocan en actos de violencia y el conflicto hacia el otro.
- Vía de la Autenticidad: Se basa en conocer las necesidades y problemáticas reales de la comunidad en cuestión a partir del contexto dónde esta se desenvuelve. Se toma en cuenta la diversidad de identidades y establece vínculos de integración con los distintos proyectos o grupos que coexisten en distintos espacios.  
Construir una identidad auténtica implica afrontar retos y problemas distintos; mismos que se van presentando de acuerdo a la influencia de factores diversos. Por lo tanto su construcción no es finita.

Ambas vías se ven ejemplificadas en todo grupo formado dentro de la trama. Cabe mencionar que estos ejemplos son constantes puesto que en cada entrega siempre hay un nuevo peligro que afrontar. Tanto del lado correspondiente a nuestros protagonistas magos en formación dentro del colegio *Hogwarts*, así como el correspondiente a los antagonistas de la saga, los <<mortifagos>> que son “magos malvados” liderados por el señor tenebroso *Lord Voldemort*.<sup>231</sup> Por lo tanto, de esta manera podemos entender que toda la “*Saga de Harry Potter*” presenta premisas referentes a la integración social, colectividad y apoyo. Todo esto con el fin de contar con los medios necesarios para tener la capacidad de hacer frente a situaciones difíciles con el apoyo de diversos grupos sociales con bases fuertemente forjadas por el sentido de identidad, misma que se respalda con capacidad de compartir una ideología la cual se considera como “correcta”. Es esta capacidad de poder afrontar una gran problemática en grupos fuertemente unidos bajo un contexto donde se manifiestan elementos fantásticos; a la par de aludir a una etapa donde el individuo se encuentra vulnerable son aquellos factores que vuelven la saga de Harry Potter sea en extremo popular. A final de cuentas somos seres sociales y los grandes desarrollos siempre los realizamos en grupo, eso es lo que nos otorga en un principio reconocimiento y a la larga nos define un rol y una función. Tanto la *Armada Mágica*, como *Asher Potter* y el resto de los asistentes a la mesa contribuyeron al desarrollo de los puntos anteriormente comentados, la gran mayoría brindó testimonios personales –en el amplio sentido de la palabra– donde ellos, dentro de la comunidad fandom, observaban tales procesos en los eventos, convenciones y festivales donde la temática era únicamente la saga Harry Potter. Estos testimonios son una clara evidencia de cómo la influencia de esta saga fantástica a logrando manifestar la presencia del mito tal y como se buscaba en un principio. Demostrar la existencia de un sentido de identidad dentro de la comunidad fandom. En suma, los testimonios relatados por *Asher Potter*<sup>232</sup> con respecto a su experiencia dentro del fandom global demostró nos que los puntos anteriormente señalados se hayan presentes a nivel mundial. La *mesa de análisis de Harry Potter* ayudó a validar la hipótesis de cómo los mitos contemporáneos –en este caso la franquicia mencionada– guía al fan a desarrollar un

---

<sup>231</sup> Un mago malvado que junto con sus iguales formaron un grupo radical en el mundo mágico cuyo fin es ejercer un dominio absoluto sobre aquellos individuos que son considerados como no dignos o inferiores. Estos individuos son aquellos considerados *no magos* y los hijos mestizos de los magos con los “*muggles*”.

<sup>232</sup> Nuestro invitado reconocido con un *Guinness World Records* por tener la mayor colección privada de la franquicia de Harry Potter.

proceso de identificación y construcción de identidad acompañado de sus similares, los cuales, buscan experimentar aquello presenciado dentro del mito; motivo bajo el cual se realizan los festivales temáticos inspirados en la franquicia. Estos festivales, vistos a grandes rasgos, pueden ser considerados como cultos (y posibles ritos) surgidos por gracias a la recreación lo más fiel posible de lo establecido dentro del relato. El individuo tiende a buscar la experimentación de dicho contenido fantástico en el mundo real y este se presenta en más de un grupo dentro de la aldea global. Al tener esto en cuenta estamos hablando de un impacto cultural sin precedentes. A pesar de que esta historia es ficticia –por no decir fantástica–, el fandom como tal busca los medios para hacerla real.

#### **5.4.4. Informe de la 10° Sesión: Análisis del impacto de la franquicia “Star Trek” en América Latina.**

- Datos Sobre el Contenido

StarTrek, conocida en español como *Viaje a las estrellas*, es una de las franquicias más longevas a nivel mundial con respecto al género de ciencia ficción. Desde la década de los 1960 esta franquicia se ha desarrollado mediante la presentación de diversas series de televisión y películas las cuales son renovadas constantemente con nuevas temporadas y arcos argumentales surgidos dentro del mismo universo narrativo. En el caso de México, esta franquicia está considerada como un contenido de culto; debido a que esta sólo es conocida dentro de ciertos sectores de la sociedad mexicana. Este acontecimiento favorece a la creación de numerosos club’s de fans dentro de la república.

La franquicia *StarTrek*, es un universo de ficción creado por *Gene Roddenberry* y esta está compuesta por 6 diferentes series de televisión surgidas a lo largo de los últimos 50 años.<sup>233</sup>

La franquicia dio inicio con *StarTrek: la Serie Original* (o TOS) en 1966, donde se nos narra las aventuras de la Nave *USS Enterprise* al mando de icónico *Capitán James T. Kirk*<sup>234</sup> durante su misión de exploración en el espacio profundo. La *Serie Original* consta de 3 temporadas –equivalentes a 3 años de exploración– antes de ser cancelada. Los 2 años restantes fueron adaptados a una *Serie Animada* en 2D, además de presentar una paulatina continuidad por medio de *trece películas* –las primeras 7 protagonizadas por el elenco

---

<sup>233</sup> Datos extraídos de la página <http://www.startrek.com/> Consultado en marzo del 2018

<sup>234</sup> Interpretado por el actor William Shatner de 1966 a 1994.

Datos consultados en el portal de internet *IMDb perfil del actor William Shatner*. En marzo del 2018.

original- y sus posteriores nuevas series. La franquicia adquiere una profundidad –tanto crossmediática<sup>235</sup>, así como transmediática– gracias a su desarrollo por medio de más de una docena de videojuegos, juegos de mesa o rol, cientos de novelas y relatos de ficción escritos por fans –de los cuales, han sido producidos en video– así como también una atracción temática en Las Vegas y su nueva serie transmitida por la plataforma de streaming *Netflix* llamada *Star Trek: Discovery* (2017). Esta franquicia se ha vuelto un fenómeno de cultural debido a que a lo largo de su vigencia, ha logrado que varios de sus elementos sean referentes absolutos dentro de la cultura pop global. De la misma manera, el fiel desarrollo de su trama con respecto a la representación curiosidad del individuo y su constante desarrollo tecnológico, ha logrado que sus elementos inspiren diversos avances en la ciencia y tecnología debido a que muchos de los grandes científicos, divulgadores de ciencia y humanistas del siglo XX han expresado abiertamente que algunos elementos encontrados en la franquicia *StarTrek* han influenciado de manera significativa sus carreras y desglose profesional a lo largo de sus vidas.<sup>236</sup> Esto es debido a que sus arcos narrativos suelen resultar ser bastante realistas en cuanto las “simulaciones” presentadas con respecto al futuro de la humanidad. Sus relatos narran de una manera sumamente coherente todas las posibilidades y limitaciones que podemos desarrollar como especie. A la par de exponer los desarrollos posibles en todas las ciencias y tecnologías que en la actualidad se encuentran en desarrollo. Cabe mencionar que la premisa base de todas sus entregas consiste en presentar la “*Continúa misión de explorar extraños y nuevos mundos, buscar nuevas formas de vida y nuevas civilizaciones viajando audazmente a aquellos rincones donde nadie más ha llegado antes*”.<sup>237</sup>

- Sobre el Cuarto Evento:

El 4º Evento del semestre<sup>238</sup> 2018-II del Proyecto se llevó a cabo el día 10 de abril del 2018 en la Sala Rafael Heliodoro Valle, ubicada en el primer piso de la Torre II de Humanidades dentro del campus central de Ciudad Universitaria. El evento contó con la participación de

---

<sup>235</sup> Adaptando diversos materiales a diversos medios sin posibilidad de una continuidad por el fan, principal diferencia con la transmedia donde es el fan quien la adapta a otro medio.

<sup>236</sup> Stephen Hawking, Carl Sagan, Tom Hanks, Neil Gaiman, por mencionar algunos.

Datos extraídos de la página <https://es.ign.com/feature/59110/star-wars-vs-star-trek-los-famosos-contestan> Consultada en marzo del 2018.

<sup>237</sup> Datos extraídos de la página <http://www.startrek.com/> Consultado en marzo del 2018

<sup>238</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

15 asistentes: 12 miembros del *Club de Fan's de StarTrek "U.S.S. Prometeo, base Ciudad de México"* y 3 asistentes correspondiente a miembros de nuestra comunidad universitaria provenientes de la Facultad de Filosofía y Letras. De la misma manera contamos con la participación especial de la Dra. Sofía Cordelia Reding Blase, investigadora del Centro de Investigaciones sobre América Latina y el Caribe<sup>239</sup>. El material proyectado en esta ocasión consistió en un capítulo de la Serie Original titulado "*El equilibrio del Terror*"<sup>240</sup>. El evento tuvo un total de duración de 3 horas. 1 hr destinada a la proyección y 2 hrs correspondientes a la mesa de análisis. Después de una breve presentación del proyecto y sus líneas de investigación, mismas se han presentado anteriormente en los primeros cuatro capítulos del presente trabajo, la mesa de análisis dio comienzo con la siguiente premisa:

*"Los relatos míticos ha logrado representar las aspiraciones de la humanidad, una de las importantes es poder explorar y conocer aquello que nos resulta desconocido. En este caso, el espacio exterior."*

La franquicia de *StarTrek* nos muestra un futuro distante donde, en primera instancia, hemos logrado tanto una utopía global, a la par de poder entablar relaciones diplomáticas exitosas con otros sistemas planetarios y por ende diversas razas extraterrestres.

Estas relaciones son reguladas por *Federación Unida de Planetas*<sup>241</sup>, organización conformada por las diversas razas provenientes de diversos sistemas a lo largo de la *Vía Láctea*; que conviven con nuestra especie de manera pacífica y presentan un constante apoyo mutuo dentro de un sistema político-social eficiente. Claramente, este relato nos expone esa aspiración a la unidad colectiva bajo un sentido de pertenencia y apoyo mutuo con el fin de lograr grandes avances como especie. La capacidad hipotética de poder, primeramente unirnos en un sistema político global, a la par de poder relacionarnos con otros sistemas extraterrestres es una aspiración que en lo personal encuentro muy ambiciosa pero, presenta una similitud con diversas posturas teóricas referentes a temas relacionados con la multiculturalidad que aluden a la integración y respeto al otro. A la par de presentar

---

<sup>239</sup> La Dra. Reding es la responsable del Proyecto PAPIIT IN401216: "*La construcción simbólica del enemigo en el imaginario latinoamericano: orígenes, continuidades y coberturas*" un proyecto en el cual se me incluyó al equipo de investigación como becario. Gracias a esta acción, fue posible colaborar juntos en la realización de este evento en particular.

<sup>240</sup> Episodio n°14, Temporada 1, Serie Original, emitido por primera vez en E.U.A 15 de diciembre de 1966.

<sup>241</sup> Una organización parecida a la ONU pero con acciones y hegemonía galáctica; en ella se le da cabida a todos planetas de diversos sistemas que están dispuestos a integrarla.

y diversos puntos de similitud organizacional-institucional contrastando a la *UFP*<sup>242</sup> con la ONU, debido a que originalmente *G. Roddenberry* se basó en ella al ir expandiendo la franquicia en las series posteriores a *TOS*. Por lo tanto, el concepto de *simulacro* acuñado por *J. Baudrillard* (1987) resultó ser de suma utilidad para el análisis de esta premisa. Puesto que es un simulacro sumamente realista a pesar de plantear un escenario hipotético planteado 400 años en el futuro. Recordemos que el simulacro en relación al mito establece la posibilidad de la creación de un relato donde podemos encontrar el *¿Qué puede pasar?* o *¿Qué esperaríamos que suceda?* En dicha simulación la cual parte de una aspiración sumamente latente en el imaginario social del ser humano que en este caso apela a la unidad y colectividad efectuada bajo un fin, la exploración y el libre y positivo intercambio cultural. La importancia de roles y funciones establecidas resalta de nuevo en continuación a las premisas ya establecidas. Tanto para el fandom como para el universo narrativo de *Star Trek* la figura del capitán como aquellas que corresponden a los oficiales es considerado un honor; nos explican nuestros asistentes. Dentro de una diversidad tan extensa como la que presenta la franquicia el respeto mutuo y la función de un individuo es importante para que el grupo. El comportamiento, la personalidad y la conducta del individuo en relación al grupo debe siempre velar por el desarrollo positivo del mismo y su éxito está reflejado en la conclusión exista ante cualquier problemática, sin excepción. Este concepto es importante para poder lograr conseguir un desarrollo de cualquier tipo, que dentro de la franquicia se ve reflejado en constantes avances en las ciencias y la tecnología de cualquier tipo. Por lo tanto es fácil identificar que el mensaje que aporta el discurso encontrado en *StarTrek* evoca en demasía a la unidad por encima de todas las cosas; inclusive si se habla de la sombra de la Federación Unida de Planetas, el Imperio Terrano. Este último habla de la capacidad (aspiracional) del ser humano de subyugar a otras especies mediante la violencia y capacidad militar y no diplomática, una postura totalmente inversa al caso de la Federación Unida de Planetas. El impacto de *StarTrek* en América Latina se da gracias a la televisación de la serie original –posteriormente sus demás entregas– por medio de canales nacionales a mediados de los 70’s, y posteriormente por televisión por cable desde la década de los 90’s hasta llegar al streaming en la actualidad. El despliegue de su franquicia, artículos y cintas, fue un proceso de suma relevancia dentro

---

<sup>242</sup> Siglas en inglés de *Federación Unida de Planetas*



de la cultura global. La narrativa presentada dentro de las historias de StarTrek nos exhibe una muestra de la complejidad de la naturaleza humana, sus relaciones y la efectividad que esta tiene para generar elementos que ayuden a mejorar su vida: sus tecnologías. Es un hecho que la serie original –surgida a mediados de la década de los 60’s– inspiró muchos de los avances tecnológicos que tenemos hoy en día<sup>243</sup>, a la par de mostrar que otro mundo posible, ampliando los límites de la exploración humana en contraste con su imaginación y pensamiento mitopoético. Debido que a base de mitos y simulacros logró inspirar algunas de las mentes científicas más populares de la época, como lo fue *Carl Sagan*, o *Neil de Grasse Tyson*, *Stephen Hawking* e inclusive aquellos compañeros que apenas comienzan a forjar su carrera de manera profesional.<sup>244</sup> Fue en este momento dentro de la mesa donde cada miembro del club de fans nos habló de cómo StarTrek influyó en su vida, en su elección de carrera y en sus actividades y reconocimiento como miembros de dicho club; a la par de hablarnos de la actividad que varios club’s tienen dentro de toda la república y parte de las actividades de estos dentro de Latinoamérica. Esta información se nos fue proporcionada puesto que se nos indicó que para ser presentados como Club de Fans primero deben de ser reconocidos ante la compañía poseedora de los derechos de la franquicia, que en este caso es el estudio de cine *Paramount Pictures* la cual, pide un reporte de actividades a cada club para publicarlos cada cierto tiempo por sus medios oficiales demostrado que la franquicia aún sigue teniendo auge. Esto favorece a la creación y continuidad de nuevo material, como es el caso de su nueva serie: *StarTrek Discovery*. (Paramount, 2017) Todo lo anterior en conjunto no sólo nos habla de un fuerte fandom alrededor de la trama de StarTrek, sino que también nos denota otro elemento que es característico del mito y que también podemos encontrar en las otras mesas de análisis anteriormente mencionadas, el culto. Que si bien, no es tan radical o semejante a la idea (o estigma) que tenemos sobre este, el simple hecho de rendirle homenaje y valorar aquellos elementos presentados en el contenido nos da más razones para entender este elemento como nuevo “relato mítico” dentro del Proyecto M.XXI. Por último sólo quisiera agregar

---

<sup>243</sup> Recomiendo leer la nota “7 predicciones tecnológicas que vaticinó “StarTrek” hace 50 años y que ya son una realidad” Disponible en: <http://www.bbc.com/mundo/noticias-37307029>.

Consultado en marzo del 2018

<sup>244</sup> Ejemplo: Joven, Mexicana, Fan De Star Trek Y A Punto Que Uno De Sus Prototipos Sea Llevado A Marte. Artículo disponible en <https://www.reporteindigo.com/piensa/maria-regina-joven-mexicana-unam-helicoptero-marte-star-trek/>. Consultado en marzo del 2018.

una frase de que encuentro pertinente: “*El mito surge hasta donde la ciencia alcanza y viceversa*” (Wartofsky, 1987) en suma de que “*El espacio es la última frontera...*”

#### **5.4.5. Informe de la 11° y 12° Sesión: Análisis del impacto de la serie “*HBO Game Of Thrones*”.**

- Datos Sobre el Contenido

La mesa de análisis referente la serie *HBO Game Of Thrones* tuvo que ser dividida en dos partes. La razón fue debido a la enorme extensión que tiene este contenido debido a es una serie de televisión, cuya 8° y final temporada se estrenará en abril del 2019.

*HBO Games Of Thrones* (Juego de Tronos en Español) es una franquicia basada en las novelas “*Canción de hielo y fuego*” del escritor estadounidense *George R. R. Martin* cuyo primer libro de esta saga se titula “*Juego de Tronos*”.<sup>245</sup> Esta saga literaria inició en 1993, y actualmente es calificada como una heptalogía, misma que lleva por el momento con 5 novelas publicadas, la última en el 2011.<sup>246</sup> La serie *HBO Games Of Thrones* sigue las múltiples líneas argumentales de la saga *Canción de hielo y fuego*. Esta básicamente consiste en varias historias que tienen lugar en el continente ficticio de *Westeros* (o Poniente) y dichas narraciones se centran en las violentas luchas dinásticas que surgen entre varias familias nobiliarias por el control del *Trono de Hierro*, el máximo signo de poder en dicho territorio. La serie es filmada por *Titanic Studios* en Belfast Irlanda del Norte, y sus locaciones corresponden a países como *Estados Unidos, Reino Unido, Croacia, Islandia, Malta, Marruecos y España*; lugares que recrean los paisajes de la trama. (Funes VO, 2012) Actualmente, la serie de *HBO Game of Thrones* se ha convertido en una narrativa transmediática; puesto que, a pesar de esta está basada en una saga de libros, a partir de la mitad de la 5° temporada de la serie, ésta misma se ha deslindado casi en toda su totalidad de la saga literaria, presentado material original en sus últimas entregas y la supuesta culminación que ocurrirá en la 8° y última temporada. El éxito que ocasionó este cambio en la historia ha dado origen a una franquicia de diversos artículos y contenidos oficiales: videojuegos, comics, compendios, etcétera; los cuales explican, comparan, expanden y brindan al espectador más de una manera de experimentar la historia. Cabe mencionar que

---

<sup>245</sup>Funes VO (27 de julio de 2012). “10 curiosidades que deberías saber sobre Juego de tronos”. Antena 3. Consultado el 7 de marzo de 2018.

<sup>246</sup> “THE WORLD OF ICE AND FIRE | George R.R. Martin”. [www.georgerrmartin.com](http://www.georgerrmartin.com). Consultado el 10 de marzo de 2018.

gracias a este desglose, a su vez de brindar diversos elementos que la serie misma presenta; esta es considerada por como una de las mejores series de la década, puesto que goza de una excelente recepción por parte de su público a nivel mundial. La gran incógnita que surge es ¿Por qué? ¿Por qué a los al mundo le gusta esta serie?

#### **5.4.5.1. Reporte del Primer Evento sobre Game of Thrones (Sesión 11)**

La Primer Mesa de Análisis<sup>247</sup> a se llevó a cabo el día a 22 de marzo del 2018, en el Salón de Usos Múltiples del Edificio F de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Esta tuvo una duración total de 3hrs comenzado a las 14:00 hrs y finalizando a las 17:00hrs. Se proyectó el capítulo 9 de la temporada 4 de la serie titulado “*The Watchers on the Wall*”. Contamos con la participación de 10 miembros de la comunidad de la FCPyS. Mayormente pertenecientes al sexo femenino. Esta primera mesa se concentró únicamente en el análisis de las acciones realizadas por los personajes a lo largo de la trama, nuestros héroes.

Como ya lo hemos mencionado, las 4 primeras temporadas de la serie son fieles a la saga literaria. Cuya trama se divide en diversos arcos argumentales los cuales se centran en las violentas luchas efectuadas por varias familias nobles con el fin de tomar el control del “*Trono de Hierro*”: el máximo signo de poder en el continente de *Westeros*. Este está dividido en *Siete Reinos*, y cada uno le pertenece a una de las *7 principales casas nobles* dentro de las cuales surgen nuestros protagonistas. Desde su primera temporada, la narrativa de la serie presenta tres arcos narrativos diferentes que están orientados al desarrollo de sus personajes principales. Estos arcos presentan cierta complejidad debido a que éstos mismos se toman su tiempo para presentar al espectador cada detalle del personaje, logrando así que este mismo, el espectador, conozca cada rasgo de aquel que resulte su favorito. El primero arco que presenta la trama desarrolla las contantes luchas nobiliarias una vez que el rey de Poniente es acecinado. El segundo arco narrativo presenta la existencia de una creciente amenaza surgida del norte; esta traerá consigo de forma paulatina la llegada de “*criaturas malignas*”, criaturas amenazan la existencia de todo ser vivo, sin excepción en el continente. La manifestación de estas criaturas provoca la migración al sur de los “*pueblos libres*”; aquellos feudos que habitan más allá de un enorme *Muro* que separa a los *Siete Reinos de Poniente* de las *tierras gélidas*. Esta migración

---

<sup>247</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

provoca conflictos en esta zona fronteriza, *el Muro*, a cargo de la “*Guardia Nocturna*”.<sup>248</sup> El último arco narrativo analizado dentro de la mesa no corresponde a hechos sucedidos en el continente de *Westeros*; sino narra acontecimientos suscitados en el continente contiguo, *Essos*, separado de Poniente por el *Mar Estrecho*. Este continente se encuentra totalmente deslindado del *Trono de Hierro* y está conformado por varias ciudades-estado y pueblos nómadas los cuales, se presentan como vestigios de una antigua y poderosa civilización que habitó antes esa zona.<sup>249</sup> Este continente también se presenta como: “un lugar de escape para todos aquellos ‘indeseables’ y estigmatizados que alguna vez habitaron en cualquiera de los siete reinos de *Poniente*”. En él habita otro de nuestras principales protagonistas, una reina que poco a poco reunirá las fuerzas y recursos suficientes pues desea recuperar el trono que “por derecho es suyo”. La primera mesa de análisis estuvo orientada a presentar como estos tres arcos mencionados se pueden analizar partiendo de postulados propuestos por *J. Campbell* con respecto al *Ciclo del Héroe* (1959). Paso por paso, temporada tras temporada (sin excepción) cada uno de nuestros personajes principales sufre un cambio, transitan su camino y se forjan como los individuos que sus casas necesitan. Al encontrarse estos dentro de este ciclo, nuestros héroes presentan una evolución con respecto a su <<Yo>>: su personalidad, conducta o ingenio; puesto que nunca presenta los mismos que rasgos que tenía en un principio. Dentro de cada uno de ellos se expresa una notable fortaleza, la cual, va aumentando con forme estos personajes continúan su camino. Al final de la 4° temporada e inicios de la 5° la trama toma un giro de manera radical, puesto que sucede la primer convergencia con respecto a los arcos anterior mencionados. Y rumbo a inicios de la 7° esta convergencia culmina en su totalidad, puesto que los 3 arcos se logran unificar bajo una causa en común, aparentemente. La serie a su vez resulta contar elementos que presentan una estimulación total para el consumidor. La producción de la misma se concentra en presentar de la manera más fiel posible los ambientes descritos en el libro, un mundo con características del Medievo en todas sus etapas, principalmente en Europa y Asia central. A la par de presentar elementos correspondientes en su totalidad a esta era en específico, creaturas mitológicas como el dragón o conceptos románticos cómo

---

<sup>248</sup> La Guardia de la Nocturna, es una orden cuya misión consiste en la defensa del Muro. Una inmensa fortificación que sirve de frontera norte a los Siete Reinos y las “Tierras Gélidas”.

<sup>249</sup> Toda esta información se puede encontrar y explorar dentro del universo expandido más allá de la serie conformado por material enteramente transmediático. Los fans de la serie se han encargado de recopilar los datos y presentarlo por medio de blogs y videos para todos aquellos que deseen saber más al respecto.

el caballero leal y honrado a la causa, son elementos comunes dentro de la misma.

Cabe mencionar que a su vez, esta serie contiene bastos segmentos referentes a la violencia y el sexo. Por lo tanto, está clasificada para una audiencia mayor de edad, debido a lo explícito que estos segmentos pueden llegar a ser. Parte del éxito de esta serie radica en estos elementos anteriormente mencionados, puesto que estos mismos aluden a la satisfacción inmediata del consumidor debido a que aluden a la pulsión de vida y muerte, proporcionando tópicos referentes al placer y el morbo. Es preciso recordar que si hablamos de contenido y para el consumo de las masas. El uso de dichos elementos y su constante aparición dentro de la trama adquieren un sentido puesto que, más allá de querer presentar contenido de calidad, la industria cultural se enfoca en presentar elementos de satisfacción y estimulación inmediata que procuren atrapar al receptor la mayor cantidad del tiempo posible. La serie adquiere impacto cultural al presentarle al consumidor la oportunidad de indagar en diferentes plataformas y medios ciertos elementos que el contenido deja “abiertos”; por así decirlo. Esto se debe mencionar debido a que la trama hace mención a diferentes etapas y personajes relevantes dentro de su pasado ficticio, ocasionando una intriga en el consumidor la cual provoque el deseo de saber más con respecto a la historia. De esta manera la empresa Warner Media –compañía dueña del canal HBO– brinda la oportunidad de ingresar en su narrativa transmedia si desea conocer esta información.

Por último, la trama dentro de la serie está fuertemente ligada a la búsqueda, importancia y preservación del poder, a la par de conceptualizar las diversas percepciones actuales del enemigo, puesto que establece que todos aquellos que no compartan tu ideal –entre otras cosas– son tus enemigos, por lo tanto, es mejor mantenerlos a raya o en su defecto eliminarlos antes de que se vuelvan una amenaza inminente a tus intereses.

Desafortunadamente, al ser esta una conceptualización actual de diversos elementos históricos reales de las principales etapas históricas de la cultura occidental, la serie presenta numerosas interpretaciones aberrantes (Eco, 1993) de dichos elementos, puesto que el contenido masivo sólo desea obtener el concepto esencial de estos elementos ignorando cómo tal el motivo, razón o fin real del elemento que está presentando. De esta manera el receptor está propenso a entender elementos históricos de manera errónea, puesto que la serie (y los personajes) están ambientados en estas épocas pasadas pero su storytelling parte de conceptos propios del siglo XXI. Al entender esto surge una

interrogante. ¿Qué elementos se tomaron para generar esta simulación?

#### 5.4.5.2. Reporte del Segundo Evento sobre Game of Thrones (Sesión 12)

La segunda mesa de análisis se llevó a cabo el día 24 de abril del 2018 en el Salón de Usos Múltiples del Edificio F de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Esta tuvo una duración total de 3hrs comenzado a las 13:00 hrs y finalizando a las 16:00hrs. El contenido proyectado fue el Capítulo 6 de la Temporada 7 de la serie, titulado “*Beyond the Wall*”. . Contamos con la participación de 13 miembros de la comunidad de la FCPyS. Mayormente pertenecientes al sexo masculino. Esta segunda mesa se concentró en el análisis respectivo a la adaptación de diversos elementos pertenecientes a distintas mitologías y hechos históricos referentes a la historia occidental en general. Estos mismos han ayudado a profundizar y dar estructura a la *narrativa transmediática* generada por la popularidad de la serie *Game Of Thrones*. Dentro de la narrativa transmediática “todos los medios cuentan” para conocer, experimentar y entender en su totalidad la historia presentada.

- Cosmogonía dentro del universo de Game of Thrones

La mesa dio inicio partiendo con el análisis de la cosmogonía creada a partir del continente ficticio de *Westeros*. Esta misma está completamente basada en relatos míticos correspondientes a las culturas la Europa antigua antes de la expansión de la cultura Romana en el 509 A.C. (Brom, 2007). En estos relatos podemos encontrar diversos elementos y mitemas sustraídos de sagas, canciones e historias donde se nos narran hechos correspondientes a las acciones de héroes y su comunión con creaturas fantásticas.

A continuación, mencionaré 7 acontecimientos principales que conforman la Edad Antigua del universo Narrativo de *Game of Thrones*.<sup>250</sup> Estás son:

1. El Poblamiento de Westeros:

En esta era se nos narra la historia de cómo era el continente Westeros antes de la llegada de los *Primeros Hombres*. La historia narra que este continente estaba habitado originalmente por varias criaturas similares a hadas, pixies, lobos huargos y gigantes,

---

<sup>250</sup> Datos obtenidos de “*Game of Thrones: Histories and Lore*”, una serie de cortos animados producidos por HBO y distribuidos como material adicional dentro de las temporadas en Blue Ray de la serie. Estos cortos son posibles de encontrar dentro de una compilación en la página YouTube. Aquí una de liga <https://www.youtube.com/watch?v=DytL8fXMEaA&t=23s> Consultada en marzo del 2018

etcétera; criaturas principalmente pertenecientes a las mitologías celta y nórdica. (Dastin, 2005) Los primeros hombres llegaron del mar, migrantes provenientes del continente Essos, cuna de varias civilizaciones en dicho universo. Esta migración se asemeja mucho a la teoría del poblamiento de América por medio de Oceanía<sup>251</sup>; debido a que según la historia dentro de “*Canción del Hielo y Fuego*” esto ocurrió por medio de barcos a través del mar estrecho. Cabe mencionar que, según la historia, la invasión de estos hombres generó una serie de conflictos bélicos entre los primeros hombres y las criaturas nativas. Dicho conflicto culminó con un pacto, en él quedaría escrito que los hombres debían habitar todos páramos y “zonas descubiertas” mientras que las criaturas nativas habitarían principalmente en las profundidades de todos los bosques, evitando así todo el contacto entre ambos, a toda costa.

## 2. La Larga Noche:

Este es el nombre de uno de los eventos de mayor penuria dentro de la historia de *Westeros*. Durante este periodo se menciona la aparición de criaturas de hielo provenientes de las *tierras gélidas del norte*. Estas contaban con la capacidad de resucitar a los muertos y manipularlos a voluntad, creando así un ejército de criaturas malignas que exterminaba todo ser vivo a su paso aumentando así sus filas exponencialmente. Estas criaturas están inspiradas en los “*Wendigos*”; criaturas de la mitología Nativo Americana de los pueblos de la región de los Grandes Lagos, en Estados Unidos y Canadá, cuya concepción mitológica original es bastante similar a la presentada dentro de la serie. (Dastin, 2005)

La Larga Noche llega a su fin gracias a la aparición de un individuo que ideó una forma capaz de combatir a estos seres, y cuya defensa y actos, los obligó a retroceder hasta perderse en el extremo norte del continente, lugar de donde estos “*caminantes blancos*” habían surgido. Después de este acontecimiento, la historia nos narra que a los “*caminantes blancos*” (o los “*otros*”)<sup>252</sup> jamás se les volvió a ver en poniente; con el tiempo el mundo consideró que dicha historia es sólo un mito. Dentro del canon oficial se desconocen muchos datos sobre aquel héroe que enfrentó a estos seres, la historia indica que a partir de su partida surge un culto inspirado en su leyenda, dentro de los arcos de la serie dicho culto

---

<sup>251</sup>Datos consultados en el artículo “*Australia "colonizó" América*” disponible en [http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid\\_3633000/3633634.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_3633000/3633634.stm) Consultado en marzo del 2018

<sup>252</sup> Nombre con el cual se refieren a estos seres tanto en la serie como en los libros

es conocido como “*el culto al Señor del Fuego*”, y sus miembros mantienen a la espera del retorno de este héroe el cual marcará su llegada como el anuncio del “*Príncipe prometido*”.

### 3. La Edad de los Héroes:

Durante la etapa posterior a la culminación de *Larga Noche*, Poniente entra en un proceso de reestructuración total. Es durante esta etapa donde culmina el asentamiento de los primeros hombres en Westeros, este hecho se entiende de esta manera debido a que las 6 principales clanes, ahora convertidas en casas nobiliarias comenzaron la construcción de fortalezas y cedes de poder, creando así los simientes de lo que posteriormente se conocería como los *Siete Reinos* de Poniente, con sus respectivas casas gobernantes.

### 4. La Expansión y Época de Oro del feudo de Valyria:

De manera simultánea a los sucesos mencionados anteriormente –la era de los héroes–, la cosmogonía de este universo hace hincapié en una civilización ubicada al sur del continente contiguo, *Essos*. El canon presenta la historia del feudo Valyria, una civilización cuya relevancia radica en el descubrimiento y posterior domesticación de dragones, mismos que habitaban en varias laderas y cuevas que rodeaban la meseta donde esta civilización se originó. Con el paso del tiempo los habitantes de este feudo logran realizar diversos avances con respecto a las ciencias y tecnologías de la época, estos mismos les otorgaron una superioridad en todo sentido por sobre todas las otras civilizaciones dentro de dicho continente. Con el paso del tiempo el feudo de Valyria realizó una serie de diversas campañas de expansión militar, logrando así un control casi total del continente *Essos*.

Esta civilización hace fuertes alusiones a los grandes imperios de la era antigua en la historia universal: *Griegos, Romanos, Persas, Egipcios y Chinos*, a la par de presentar dentro de la historia a una de las criaturas más recurrentes dentro de la mitología a nivel mundial, el dragón; criatura que analizaremos más adelante. Como último punto, cabe mencionar que la civilización *Valyriana* guarda muchas similitudes con la civilización supuestamente perdida de la *Atlántida*; misma que es mencionada y descrito en los diálogos de “*Timeo*” y “*Critias*” del filósofo griego *Platón* (1972).

### 5. El Éxodo e Invasión de los Andals:

Siguiendo el canon, la historia presenta a los Andals, una civilización originaria del



continente de *Essos* que huyó de sus tierras tras la impotencia de hacerles frente a las expansiones militares de la civilización *valyriana*. Los Andals eran caracterizados por sus excelentes métodos de navegación, característica que les fue de suma importancia durante su travesía a través del *Mar Estrecho* hasta llegar a *Westeros*. Hecho que dio comienzo a la llamada “*La Invasión Andal*”.<sup>253</sup>

Esta invasión se destacó por ser bastante violenta, diversos reinos correspondientes a los *Primeros Hombres* fueron tomados mediante la fuerza, y su ocupación culminó en un mestizaje total el cual culminó con una restructuración cultural donde se adoptaron nuevas costumbres y tradiciones. Entre las más importante a destacar es la instauración de una religión constantemente nombrada en la trama de la serie como aquella correspondiente a “*los 7 nuevos dioses*”, cuyo símbolo es la estrella de 7 picos. Los acontecimientos basados dentro de esta parte de la historia se asemejan mucho a las incursiones escandinavas en el siglo IX al norte de Europa y el proceso de colonización europea ocurrida en América a mediados del siglo XVI-XVII. (Brown, 2007)

#### 6. El Éxodo de los Rhoynar

Al igual que los Andals, el canon oficial menciona a otra civilización, los *Rhoynar*. Otro pueblo que huyó del continente *Essos* tras la expansión militar de *Valirya*. Tras años de vagar sin rumbo por las islas del *Mar Estrecho*, esta civilización se estableció al extremo sur de *Westeros*, donde fundó el reino de *Dorne*. Esta breve etapa de la historia de se asemeja de igual manera a las colonizaciones europeas ocurridas a mediados del siglo XVI-XVII en el continente Americano.

#### 7. La Maldición de Valyria

Siguiendo el canon, este acotamiento se refiere a un cataclismo de naturaleza desconocida que destruyó en su totalidad a la civilización *valyriana*. La historia nos narra que dicho cataclismo se desarrolló al comenzar una la explosión en cadena de todos los volcanes que rodeaban las ciudades principales del imperio; exterminando así a todos aquellos que habitaban los feudos sin excepción. Sin sus principales ciudades y poderosas creaturas, los pocos sobrevivientes del imperio se vieron a merced de sus subordinados, los cuales, los

---

<sup>253</sup>Historia consultada en el blog *El Mundo de Hielo y Fuego, Historia Antigua, La llegada de los Ándalos*. Consultada en marzo del 2018.

violentaron hasta su inminente exterminio. Los restos del antiguo imperio cayeron en un periodo de constantes conflictos bélicos por parte de los señores de las ahora llamadas “ciudades libres”. Como ya se ha mencionado, la civilización de *Valyria* se asemeja mucho a la civilización de la Atlántida descrita por Platón (1972), cuya isla fue borrada de la faz de la tierra debido a un cataclismo que, a diferencia de Valyria, este fue efectuado por agua y no fuego. El cataclismo que borró a la Atlántida de la faz de la tierra la hizo desaparecer en medio del océano, mismo que actualmente lleva su nombre, el océano *Atlántico*. (Vidal, 2005) Retomando el canon, un pequeño vestigios de la civilización valyriana sobrevivió. Este es un punto de suma importancia dentro de la historia; debido a que los sucesos posteriores dieron origen a los sucesos desarrollados dentro de la trama de la *serie de HBO*.

- La Conquista de Aegon Targaryan y el Trono de Hierro

Para este universo narrativo, esta campaña de conquistas dieron origen a la datación oficial de su cronología, misma que está dividida por “*Before the Conquest*” (B.C.) y “*After the Conquest* (A.C.)”.<sup>254</sup> Increíblemente esta misma tiene una cierta similitud con la actual división conceptual del tiempo: Antes de Cristo (A.C.) y Después de Cristo (D.C.)

Como ya lo hemos mencionado anteriormente, la civilización valyriana destacó por la domesticación y uso de dragones; estos mismos eran usados como animales de guerra dentro de sus campañas bélicas. Su dominio casi total en el continente de Essos propicio la ocupación de diversas islas en el *Mar Estrecho*. Tras la caída del imperio, estos territorios de ultramar fueron los últimos vestigios de este poderoso imperio. *Aegon Targaryan*, el último señor de la guerra valyriano decidió cruzar el mar y comenzar una campaña de conquista en el continente de Westeros; misma que resultó sumamente exitosa gracias a su uso de dragones, tácticas y estrategias nunca antes vistas en este territorio. Son estos elementos los que le dieron una ventaja absoluta a *Aegon el Conquistador* el cual no tardó en subyugar a todo el continente en cuestión, reino por reino.

Esta campaña rompe de cierta manera con la concepción y bases “antiguas del relato” puesto que se hace mucha alusión a la introducción y uso del tanque (y otras tecnologías militares) en la primer y segunda guerra mundial. Retomando la construcción de este universo, una vez establecido el control total en todo *Westeros*, la historia nos narra que la

---

<sup>254</sup> Curiosamente en español se traduce como Antes de la Conquista (A.C.) y Después de la Conquista (D.C.)

ahora fundada “*casa Targaryan*” se volvió la única dinastía gobernante del continente por más de 300 años. Esta casa estaba acostumbrada a casarse y generar decencia entre parientes debido al apego que estos tenían con respecto a la pureza de sangre de los “últimos valeryanos del mundo”.<sup>255</sup> Este ideal de pureza se asemeja mucho a la idea de divinidad de uno de los principales imperios de la cultura occidental, el imperio egipcio cuya noción de pureza de la sangre y el resguardo del orden social estricto propiciaba a los gobernantes relacionarse e intimar con sus familiares directos. De la misma manera, los “subrelatos” presentados en esta parte de la historia canónica de este universo nos describen la constante búsqueda por la superación de las hazañas (de todo tipo) de las nuevas generaciones con respecto a las viejas. Característica que aún está presente en todos los gobernantes de distintas naciones en el mundo actual. Como dato final pero de mucha importancia para este universo, es necesario hacer mención del “*trono de hierro*” un trono que el *Aegon el Conquistador* forjó con todas las espadas que obtuvo los guerreros sometidos, creando así un símbolo de poder absoluto el cual juega un papel de suma importancia en este Universo Narrativo. Todas estas etapas anteriormente mencionadas son momentos en la historia de este universo ficticio que el consumidor sólo puede saber si hace una exploración y recopilación de información en gran parte de los contenidos transmedia que te ofrece la franquicia. El ser humano, un ser curioso por naturaleza, siempre se ha visto tentado por explorar aquello que le causa intriga. Si esta le resulta estimulante deseará más, buscará más con el fin de mejorar su experiencia. Cabe mencionar que si esta cosmogonía y teogonía existe, misma que se basa en referentes “reales” de diversas culturas y sus respectivos relatos, es sólo una muestra del fuerte impacto e intriga que este universo ha causado en gran parte del mundo globalizado que conoce y consume de esta franquicia. Puesto que su desarrollo hace uso de diversos elementos que nos resultan llamativos con respecto a las civilizaciones anteriores a la nuestra, generando así una amalgama cuya estimulación nos resulta difícil de pasar por alto al consumir su contenido.

---

<sup>255</sup> Historia consultada en el blog *El Mundo de Hielo y Fuego, Años después de la Conquista de Aegon*. Consultada en marzo del 2018.

- El Dragón Dentro de La Mitología.

El dragón (del latín “draco”, y este del griego drákon, ‘serpiente’) es un ser mitológico que se halla presente en casi todas las mitologías existentes en toda cultura y etapa histórica de la historia universal sin excepción. En casi todas podemos encontrar menciones de creaturas parecidas a serpientes de gran tamaño y algunas veces aladas o con extremidades. Cada cultura les otorgaba un gran significado y simbolismo puesto que en gran parte de ellas se les consideraba deidades; mismas que poseían grandes poderes y cualidades. Entidades como *Quetzalcóatl* o *Kulkucan* en Latinoamérica, la creatura “*Piasa*” y la “*Serpiente Cornada Uktena*” en Norteamérica, la “*Serpiente Arcoiris*” para los pueblos nómadas de Oceanía; así como la “*Serpiente de Midgard*” para el mundo nórdico y parte de la tradición eslava en Europa, entre otros; son sólo ejemplos de varios referentes a lo anterior mencionado: aquel gran “reptil” creador, protector y paulatinamente destructor del mundo. En la edad media, con el auge e imposición del cristianismo ante las culturas paganas o no europeas, a este “reptil” se le llegó a asociar muchas veces con la figura del demonio, puesto que según las escrituras esta creatura presentaba varias similitudes físicas con este maligno ser; creando así varios estigmas con respecto a estos cultos. Su representación siempre evocaba a creaturas temibles que albergaban tesoros y sólo aquellos caballeros intrépidos y puros de corazón podían vencer. Esta idealización con respecto a la figura del dragón ha perdurado por más 1500 años, y su figura en la era moderna ha sido constantemente recurrida dentro de la literatura de fantasía. La percepción de esta creatura “temible” dentro de la cultura universal ha sido un concepto idealizado debido a la amenaza que supuestamente este ser podía generar. Cabe mencionar que si bien los dragones nunca existieron, es preciso decir que nosotros los hacemos reales. Los vikingos<sup>256</sup> dentro de su tradición cultural tomaban al dragón como un símbolo, un adorno estético dentro de sus artefactos en general. (Jones, 1984:211) Por lo que gracias sus incursiones violentas a la Europa cristiana se pueden comprender en parte su fuerte referente estigmático con respecto al “mundo cristiano” donde el dragón es visto como un demonio. Por otra parte, el dragón dentro de la cultura oriental es considerado como un ser místico, poseedor de

---

<sup>256</sup> Nombre común que se le daba a los pueblos nórdicos por parte de todos los pueblos de Europa medieval. Es necesario considerar que estos invasores eran considerados una de las mayores amenazas dentro del mundo cristiano debido a sus violentos ataques hacia los recintos religiosos los cuales albergaban artículos fabricados con metales preciosos. (Brom, 2007)

infinita sabiduría y grandes habilidades semejantes a un dios –por no mencionar que en algunas regiones lo era– debido a que representaba las fuerzas primitivas de la naturaleza y buena fortuna. (Izzi, 2000) Incluso hoy en algunas regiones el culto al dragón oriental sigue vigente. El gran significado que conservan estas enigmáticas criaturas con respecto a las fuerzas elementales de la naturaleza, el poder, el estigma negativo y la sabiduría conservada a través del tiempo; han logrado ayudar a forjar la imagen del dragón moderno dentro de la literatura fantástica, en primera instancia. Esta adaptación continúa y su representación ha ayudado a que la figura del dragón permanezca vigente sobre todo, dentro de la representación física característica de estas criaturas y popularizada en la edad media. Periodo dentro del cual, se sitúan la mayoría de las historias donde encontramos mayor referencia de estas criaturas y en la actualidad, el dragón es representado dentro de cualquier tipo de narrativa. Como ya lo hemos mencionado, dentro del universo narrativo de *Game Of Thrones* el dragón tiene un rol de mucha importancia y es bastante recurrente. Es un símbolo de poder y también, son un arma; puesto que quien cuente con ellos adquiere una considerable ventaja en cualquier batalla sin excepción. No obstante, temo que hay que considerar y validar que si los dragones llegasen a existir –hipotéticamente hablando– estos llegarían a ser considerados y utilizados por los mismos propósitos. Recordemos que dentro de las historias que generamos plasmamos el pensamiento, ideología y aspiraciones con respecto a nosotros y la concepción de nuestro mundo, en ellas vemos reflejado todo lo anterior mencionado. El uso de criaturas vivientes como armas no es relativamente nuevo, puesto que en la antigüedad caballos, elefantes, lobos, etcétera; –principalmente– lo fueron en su momento. La posibilidad de poder domesticar a una criatura y usar sus capacidades como apoyos y complementos para nuestras labores siempre se ha visto presente; e inclusive dentro de nuestros mitos plasmamos la posibilidad de usar animales exóticos o peligrosos en conflictos armados. (Brom, 2007) Un ejemplo contemporáneo ajeno a esta franquicia puede ser encontrado dentro de la cinta *Jurassic World* (Universal Pictures, 2015) del director ColinTrevorrow<sup>257</sup>, cinta perteneciente a la franquicia de *Jurassic Park* iniciada en 1993 por Steven Spielberg, misma que estaba basada en la novela homónima de Michael Crichton. La cinta *Jurassic World* presenta ésta la “posibilidad-deseo” de usar a

---

<sup>257</sup>Ficha de la cinta JurassicWorld ”Datos obtenidos en la liga <https://www.imdb.com/title/tt0369610/>  
Consultado en marzo del 2018

los animales como armas pero aquí en vez de dragones son dinosaurios.

Si bien hablamos de creaturas distintas, dinosaurios a dragones, existe la posibilidad que el mito del dragón haya salido a partir del pensamiento mitopoético de un individuo que, al este presenciar por primera vez los restos fósiles de estas antiguas creaturas las cuales, existieron milenios antes que nosotros. No es de extrañar que en esos tiempos el desconocimiento de esta información referente a las eras geológicas de la tierra y por ende a creaturas, es preciso de entender el porqué las sociedades arcaicas las asociaran a deidades y les otorgarán todas las características anterior escritas ya sean divinas o malignas. Retomando, en conjunto todo aquel simbolismo que representaba el dragón actualmente se puede considerar como símbolo de poder en sí mismo, y el poder actualmente es considerado un arma. El poder es uno de los temas recurrentes dentro de la trama tanto de la serie como de la saga literaria *Game of Thrones / Cancion de Hielo y Fuego*.

- El Poder Dentro de la Narrativa de Game Of Thrones

El poder y la obtención del mismo siempre ha sido un tema central dentro de todas las tramas y arcos argumentales presentados dentro del *Universo Narrativo de Game of Thrones*. Todos los conflictos dentro de la misma parten del deseo de obtener su control, ya sea a mayor o menor grado: regional o absoluto. Retomando la trama central de la serie en sí, al igual que su cosmogonía, teogonía y escatología, esta se basa mucho en acontecimientos reales principalmente encontrados dentro de la historia del Reino Unido. Estos sucesos –por mencionar algunos– están basados en acontecimientos como *La Cena Negra* (Escocia, 1440) *La Masacre de Glencoe* (Escocia, 1692) y *La Guerra de las Rosas* (Inglaterra 1455 - 1487) donde esta última, adquiere suma relevancia debido que este suceso ya se había adaptado anteriormente a esta obra; puesto que este suceso histórico lo podemos encontrar dentro de las obras del Bardo Inmortal *William Shakespeare* correspondientes a sus “obras históricas” las cuales fueron: *Enrique III, IV, V y VIII, el Rey Juan y Ricardo II y III*.<sup>258</sup>. En todas ellas predomina la búsqueda del poder a través de la planificación, la política, la traición, la manipulación, los consorcios, las conspiraciones, etcétera. (Toropov, 1998) El poder y la adaptación del mismo a diversos contenidos

---

<sup>258</sup> Shakespeare, William. *Obras Completas*. Editorial Aguilar, Madrid, 1961

repercute mucho a que este es un deseo pulsional (Freud, 1972) muy presente en el ser humano. El poder te otorga reconocimiento social, aparte de asegurarte la capacidad de cumplir todos tus caprichos (en general) y otorgarte ciertas comodidades que generalmente la mayoría no posee. La búsqueda de poder siempre ha sido una constante dentro del pensamiento político y sobretodo del comportamiento humano. Con esto me refiero más que nada la estabilidad que este puede brindarte y la capacidad de poder realizar tu voluntad si esta corresponde al bienestar de tu grupo y sus intereses. Esta premisa es indudable seductora para cualquier individuo, punto importante que conectó con otros puntos mencionados anteriormente en la primer mesa referente a esta franquicia. Estos refieren a la capacidad de los *contenidos pop* de proporcionarte historias que te brinden una satisfacción inmediata presentándote conceptos que resulten de tu interés, y el poder siempre será motivo de interés dentro de la naturaleza humana; no hace falta mencionar que la serie te presenta varias formas de obtenerlo, mantenerlo y perderlo. Punto importante para que los espectadores se identifiquen dentro la historia, otro elemento para entender su éxito.

- El Estigma e Identidad dentro de Game Of Thrones.

Otro punto que resulta de suma importancia para entender la popularidad de la franquicia, motivo principal del análisis de esta son las diferentes críticas y adaptaciones que esta presenta con respecto a la identidad de los grupos sociales en la conformación del individuo. Si bien el reconocimiento como individuo sólo puede ser otorgado por medio otro; este, en primera instancia, se basada totalmente en los atributos que el individuo proyecta al otro; por lo tanto, se puede decir que la identidad es un producto enteramente social. Erving Goffman (1966) establece que la identidad se puede entender por medio de dos factores en cada individuo, puesto que este cuenta con una *identidad virtual* y la *identidad real atribuida*; ambas atribuciones parten de aquello que el otro refiere y ve en el sujeto. Desafortunadamente estas atribuciones pueden devenir en referentes negativos que el otro atribuye la identidad de un individuo dando paso al estigma: aspectos negativos que el otro conoce e interpreta de la identidad el individuo en cuestión.

El estigma y la identidad son tópicos muy recurrentes dentro de la trama encontrada en toda la franquicia. Específicamente dentro de la serie principal, algunos de los principales

conflictos exclusivos que presentan los personajes principales recaen totalmente en los estigmas surgidos por su apariencia física y todos los conflictos que se pueden desarrollar con respecto a ellos. Gran parte de la trama específica de estos personajes se basa en su capacidad de liderar con estas adversidades y salir adelante. Este proceso parece ser de suma importancia para que el receptor se identifique con algún personaje dentro de la trama generando así empatía y mejorando su experiencia de consumo; puesto que aparte de presentar los efectos negativos del estigma, la profundidad que se le otorga a la construcción y desglose de cada personaje te muestran cómo lidiar con sus diversos estigmas atribuidos y salir delante de manera exitosa.

Por otra parte, esta franquicia presenta una serie de diversos grupos y culturas conviviendo entre sí; característica al igual que StarTrek, expone otra característica estimulante para el consumidor de la misma la cual recae en la tradición cultural de cada reino y cada casa, misma que cuenta con su estandarte característico de cada una. Este punto es importante puesto que al ser una serie transmitida en todo el mundo refleja de cierta manera parte del contexto actual con respecto a cada país, grupo o etnia que puede acceder a su contenido.

Cada símbolo de cada casa refleja su historia y la figura que está presente (su animal representativo) asemeja al tótem. El totemismo puede observarse a lo largo de la evolución de las sociedades humanas en otros continentes y eras, (Durkheim, 1993) es elemento característico de diversas culturas antiguas en la historia universal.

Un tótem es un objeto natural o un animal que en las mitologías de algunas culturas o sociedades se toma como símbolo icónico de la tribu o del individuo. El tótem puede incluir una diversidad de atributos y significados para el grupo vinculado. (Levi-Strauss, 1994). Lamentablemente, dentro del desglose de esta narrativa este símbolo a su vez, también aporta en el otro un *estigma tribal* debido a que cada personajes (y compañeros del mismo) se llega a reconocer por el símbolo de la casa a la que este pertenece, por lo tanto se da a entender que poder esperar de él. En suma a esto, cada casa presenta atributos físicos característicos, por lo tanto para un fanático le resulta fácil reconocer los elementos de cada casa o en su defecto apropiarse de ellos para demostrar su simpatía a la misma. Esto se puede observar en los diversos elementos que se comercializan por parte de los artículos oficiales de la franquicia. En los eventos celebrados por los fans de la misma, las convenciones por ejemplo, podemos observar recreaciones representativas de cada



personaje (o cosplays) las cuales tratan de ser lo más fiel posible a la apariencia física del personaje simpatizante por parte del fan. De esta manera se le rinde culto a esta serie y sus elementos que a pesar de ser ficticios el consumidor se esmera por hacerlos reales.

- Sobre el Final de aa Serie:

La serie *HBO Game Of Thrones* transmitió su ultimo capitulo el día 19 de mayo del 2019 por el canal de streaming *HBO GO*. La octava y última temporada trajo consigo una serie de críticas de todo tipo puesto que durante su desglose, el cual implicaba el cierre de todos los arcos narrativos de que la serie presentó durante sus 8 años de transmisión, no fue del total agrado para muchos fans de la serie. El cierre de sus 4 arcos principales, en suma de otros arcos menores que con el tiempo fueron surgiendo debido a la relevancia que iban ganando diversos personajes, implicó la muerte y fracaso de las acciones e ideales que los protagonistas revelaron y fueron forjando durante el desglose de las temporadas anteriores. El fracaso, y por consecuente el giro total a la narrativa de dichos arcos causó que muchos de los fanáticos se desilusionaran y tuvieran un conflicto con respecto a la proyección que estos tenían con respecto aquello que veían en su personaje favorito, característica que al final se vio de forma notoria en las redes sociales de todo tipo.

El desagrado por la conclusión de estos arcos, y por ende la conclusión misma de la serie causó que muchos fandoms se unieran y pidieran que la serie misma fuera reescrita y grabada en su totalidad puesto que estos mismos fanáticos la repudiaron por que a sus ojos “no se les hizo justicia” a sus personajes favoritos.<sup>259</sup> Este fenómeno dividió al fandom de la serie en general en dos facciones: aquellos que les gustó el final, y aquellos que no. Gracias a la posibilidad de conexión y comunicación en esta, la era digital, parte del elenco<sup>260</sup>, el equipo de producción, y el mismo autor, G.R.R. Martin<sup>261</sup>, expresaron su opinión al respecto de la situación y controversia generada<sup>262</sup>; polarizando así aun más las facciones que hasta el momento se encuentran aún “divididas” puesto que éste “conflicto” aún no ha terminado. Hasta ahora varios fanáticos más allá de expresar su

---

<sup>259</sup> Datos obtenidos del artículo “*Fans piden otra versión de la última temporada de GOT en change.org.*” Disponible en: <https://www.elfinanciero.com.mx/reflector/fans-piden-otra-version-de-la-ultima-temporada-de-got-en-change-org> Consultado en mayo del 2019

<sup>260</sup> Datos obtenidos del artículo “*Emilia Clarke rompe el silencio sobre el fatal desenlace de Daenerys*” Disponible en: <https://spoilertime.com/noticia/emilia-clarke-rompe-silencio-sobre-fatal-desenlace-daenerys-targaryen/> Consultado en mayo del 2019

<sup>261</sup> Datos obtenidos del artículo “*George RR Martin revela (más o menos) si el final de su libro de ‘Game of Thrones’ coincidirá con la serie*” Disponible en <https://cnnespanol.cnn.com/2019/05/21/george-rr-martin-revela-mas-o-menos-si-el-final-de-su-libro-game-of-thrones-coincidira-con-la-serie/> Consultado en mayo del 2019

<sup>262</sup> Datos obtenidos del artículo “*Game of Thrones | Sophie Turner arremete contra fans que piden rehacer la temporada 8*” Disponible en <https://www.tomatazos.com/noticias/375165/Game-of-Thrones-Sophie-Turner-arremete-contra-fans-que-piden-rehacer-la-temporada-8>. Consultado en mayo del 2019

molesta, han “tomado cartas en el asunto” y desde sus mismas comunidades han comenzado a generar sus versiones de la historia.<sup>263</sup> La tragedia no es el fin. Es el cumplimiento (poético) del destino. La razón sólo invierte la utilidad del mito. El mito ya no explica, las personas crean sus propios mitos y símbolos para darle sentido a sus vidas. (Solares, 1995). Game of Thrones terminó de forma trágica y mítica. Los héroes murieron y el cuervo de 3 ojos, máxima deidad en el “panteón” creado por el autor, G.R.R. Martin para su obra, gobierna Westeros. En mi opinión, el fandom se molestó al ver morir a sus héroes dejando de lado la mitología misma de la serie pues, aparte que parte del fandom no la conocía, ellos querían que aquellos ideales del momento: el empoderamiento femenino, la inocencia y lealtad, la minoría estigmatizada o la ambición incontrolable; todos representados por cada uno de los personajes principales: Daenerys Targaryen, John Snow, Tyron Lannister o Cersei Lannister; ganaran, uno de ellos, el derecho absoluto de gobernar el continente ficticio de Westeros. Tanto los escritores de la serie, como el mismo autor de la obra, G.R.R. Martin han expresado varias veces que dentro de la trama, a pesar de que se presentaron diversas promesas “mesiánicas”, cuyo propósito final era ser “el héroe” que se sentaría en el trono de hierro, este ideal nunca se iba a ver o inclusive realizarse; apelando así a un tono más crudo y realista. Sólo el retorno de un “dios”, o ente divino, sería aquel que se quedaría con el poder al final, y llegado el momento éste ser tendrá a la “razón” a su lado; así alusión a la enigmática “Ciudad de Dios” que Santo Tomás de Aquino estipuló en su momento. (Ibíd. pág. 120) Durante su vigencia, Game of Thrones rompió varias marcas y records mundiales, colocándose de esta manera como una de las mejores series de toda la historia<sup>264</sup>. Al final de cuentas está iba a terminar, con el pasar del tiempo llegará otra serie de televisión o streaming que también genera impacto y tanto la crítica, como el fandom la nombrará como “la mejor serie de toda la historia”.

#### **5.4.6 Informe de la 14° Sesión: Análisis de los tipos de antihéroes presentados dentro de la narrativa gráfica (Cómics).**

- Pautas Principales

Antes de comenzar a hablar del último evento del proyecto, es preciso mencionar que el Proyecto corrió con la suerte de volver a contar con otra nota periodística la cual habla sobre el trabajo que realizamos. El 28 de Mayo del 2018 el diario “*Reporte Índigo*”,

---

<sup>263</sup> Datos obtenidos del artículo “*ESTE FAN DE ‘GAME OF THRONES’ DIBUJÓ ESCENAS DE LA TEMPORADA 8 ‘COMO DEBIERON SER’*” Disponible en <https://www.sopitas.com/mientras-tanto/fan-game-thrones-dibujos-temporada/> Consultado en mayo del 2019

<sup>264</sup> Datos obtenidos del artículo “*¿Por qué ‘Juego de Tronos’ es la mejor serie de la historia de la televisión?*” Disponible en <https://www.lavanguardia.com/participacion/encuestas/>. Consultado en mayo del 2019

publicó un artículo sobre el primer año de esta investigación<sup>265</sup>.

- Sobre el Octavo Evento

El tema de análisis del último evento del Volumen II, con ella busco retomar el análisis del tema de los antihéroes como representación contemporánea de la figura del héroe. Tema que surgió como la conclusión general de nuestra primer mesa de análisis del proyecto, aquella correspondiente a “*The Watchmen*”.<sup>266</sup> Este evento<sup>267</sup> se llevó a cabo en la Sala de Usos Múltiples ubicada en el edificio F de la Fac. De Ciencias Políticas y Sociales el día 27 de mayo del 2018. En esta ocasión contamos con la presencia de la Mtra. Moserrat Guadarrama Orozco de la *Universidad Iberoamericana* la cual, fue nuestra invitada especial ese día. El contenido proyectado ese día fue la cinta “*V for Vendetta*” del director James McTeigue (2005). La cinta es una adaptación de la novela grafica del mismo nombre creada por Alan Moore en 1982. El evento tuvo una duración total de 4 horas 10 minutos, de la cual 2 horas fueron destinadas a la mesa de análisis y las 2 horas y 10 minutos restantes las concentramos dedicamos a la proyección de la cinta. Contamos con la asistencia de 16 individuos procedentes de la FCPyS en su mayoría del sexo masculino. Los temas analizados ese día fueron:

1. Breve análisis de la adaptación y humanización de elementos míticos por el escritor inglés Neil Gaiman
2. Breve análisis sobre el discurso “heroico” en la era contemporánea encontrado en “V for Vendetta” de Alan Moore.
3. *El “héroe” cómo ser sobrenatural: Breve Análisis de los personajes Hellboy, Spawn y John Constantine.*
4. *El Antihéroe: Ciclo, concepción y propósitos*
5. *Batman: El ser humano cómo antihéroe. justicieros y vigilantes.*

Como ya lo hemos dicho, a lo largo de la historia los mitos teogónicos nos han servido como un medio para poder narrar y ejemplificar las acciones de los individuos; aquello que

---

<sup>265</sup> Artículo “SUPERHÉROES: LOS NUEVOS DIOSES”, disponible en <https://www.reporteindigo.com/piensa/superheroes-los-nuevos-dioses-mitologia-personajes-comics-cultura-estudio/> Consultado en mayo del 2018.

<sup>266</sup> Ver Capítulo V, apartado 5.3.1 de esta investigación.

<sup>267</sup> El cartel del evento está disponible en el *Anexo 4* de ésta investigación.

esperamos de ellos y las funciones y roles que estos tienen que desarrollar y adquirir para formar parte de una sociedad. El personaje principal, el héroe, a pesar de presentarse como un ser sobresaliente de características casi divinas es un ser humano, a fin de cuentas. Esta nueva concepción surgida a mediados del siglo XX en la “*era de bronce del comic*” propuso el surgimiento de diversos héroes con características y defectos sumamente ser humanos, aunque se tratase de seres “divinos”.

- *The Sandman*”: Breve análisis de la adaptación y humanización de elementos míticos por el escritor inglés Neil Gaiman.

Como ya lo hemos mencionado, a lo largo de la historia la adaptación de diversos elementos por parte de nuevas generaciones depende mucho del punto por el cual se desea partir y el objetivo al cual se quiere llegar al generar un nuevo relato. Este proceso rescata elementos de gran relevancia cuyo significado resulta ser de suma utilidad para el concepto o ideal que el discurso quiere comunicar. Es un hecho que cada obra tiene un significado que, para este sea entendido en su totalidad, es necesario reconocer todos de referentes y adaptaciones que una obra contenga con respecto a otras obras o relatos anteriores a esta. (Durand, 2012) Para lograr eso el consumidor necesita realizar una lectura hipertextual de este contenido con el fin, de entender a plenitud aquello que el creador plasmó dentro de la obra. (Eco, 1993) Este tipo de lectura demanda que el receptor asocie el contenido con otras fuentes fuera de la misma. Su comprensión sólo se podrá realizar de manera correcta si este posee reconoce todos en su totalidad los referentes encontrados dentro de la misma.

“*The Sandman*” es una serie de historietas escrita por *Neil Gaiman*, e ilustrada por un amplio número de ilustradores en sus distintos arcos argumentales. Su serie principal consistió en 75 números centrados en diversos arcos y episodios oneshot; su primer número fue publicado en Estados Unidos en enero de 1989 y el último en marzo de 1996.<sup>268</sup>

*The Sandman* es conocida en el mundo de comic cómo una obra maestra sumamente compleja; esto es debido a la cantidad de elementos, signos y símbolos míticos de diferentes mitologías que esta serie posee en cada arco. A pesar de eso, y en primera instancia, su mensaje principal puede entenderse.

*The Sandman* es una obra donde, para su construcción Neil Gaiman, integra diversos

---

<sup>268</sup>Datos extraídos de la página <http://www.vertigo.comics.com/comics/the-sandman> Consultado en Mayo del 2018.

elementos pertenecientes a diversos mitos antiguos que suelen presentarse paulatinamente dentro del desarrollo de cada arco en particular. Con el avance del mismo –por ende rumbo a su conclusión– se produce una convergencia de los elementos de estas diversas mitologías ya mencionadas donde héroes, personajes y hechos históricos tienen su encuentro con *Morpheus*, el protagonista de la serie. Él personificación del poder elemental y misticismo que encarnan los sueños en el ser humano.

En sí *Morpheus* no es un “héroe” como tal; puesto que a diferencia de su concepción clásica este personaje no está del todo interesado en salvar o luchar contra aquello que atente la vida humana en específico. Él es el encargado de perseverar estabilidad de aquello que el individuo puede concebir como “los sueños”; la obra explora su *concepción onírica* de aquello que deseamos pero jamás lo podremos obtener o manifestar tal cual y lo hemos concebido. La obra presenta a un protagonista con características muy humanas, tales como un alto sentido de la responsabilidad, soledad y orgullo. La responsabilidad juega un papel central en la trama puesto que *Morpheus*, al ser guardián de los sueños, si éste falla o descuida su tarea, como se nos presenta en algunas partes de la trama, tal descuido generaría una serie de catástrofes que afectarían directamente la estabilidad mental de diversos individuos en todo el mundo<sup>269</sup>; debido a que es dentro de los sueños donde surgen todas las aspiraciones e historias de todo individuo en toda la historia universal. A lo largo de diferentes arcos narrativos *Morpheus* parece interactuar con diversos héroes, personajes históricos y personajes mitológicos relevantes en la historia universal, ejemplo: el emperador romano Augusto, el dramaturgo inglés William Shakespeare, el dios nórdico Odín, el explorador Marco Polo, la diosa egipcia Bast, entre otros. Más allá de la relevancia de los sueños, dentro de su obra, Neil Gaiman nos presenta que los sueños no son los únicos estadios responsables de aquello que se conoce como la naturaleza de las cosas con respecto a los seres vivos. Puesto que también se están el *Deseo*, *Delirio*, *Muerte*, *Destino*, *Destrucción* y *Desespero*. Todos ellos personificados de igual manera como el *Sueño*, nuestro protagonista. De esta manera se nos indica que *Morpheus* pertenece a una raza de seres elementales llamada “los eternos”, una raza que encarnan los aspectos primordiales que detonan diversos eventos cruciales ocurridos dentro del universo. Estos resultan ser 7 hermanos hijos de la encarnación del *tiempo* y la *noche*; cada uno posee un reino, deberes y

---

<sup>269</sup> Estas características le brindan una extensa similitud con la mitología griega.

personalidad propia pero muy humana. El deber principal de cada uno es asegurarse que todo marche según la naturaleza de las cosas. En esencia, *los eternos* no buscan salvar o preservar nada más allá de aquello que se les fue confiado en el tiempo que ellos consideran correspondiente. Cada uno de ellos cuenta con una amplia gama de poderes en suma, de su inmortalidad, su omnipresencia y la capacidad de reinviértanse y dividirse en cada uno de sus respectivos aspectos de su personalidad. Es interesante recalcar la forma en la que plantean la constante indiferencia que *los eternos* demuestran al presenciar un conflicto ajeno a sus labores, a la par de que a estos no les interesa en absoluto ser adorados, a pesar de demostrar reacciones sumamente humanas con respecto a sus relaciones de todo tipo, incluso entre ellos puesto que son “familia”. Es debido a la presencia de dichas características bajo la cual podemos relacionar a estos personajes con el perfil del antihéroe. Al final de cuentas sus acciones están ligadas a mantener un orden no importa cuál sea el costo o a quién se deba vencer. La sola existencia y deseo de seres similares a nosotros con extenso poder y omnipresencia en la era contemporánea, denota una simple cuestión: aún tenemos un gran temor con respecto a lo impredecible que pueden ser algunas cosas. Ansiamos el control. (Solares, 1995)

- Breve análisis sobre el discurso “heroico” en la era contemporánea encontrado en “V for Vendetta” de Alan Moore

Siguiendo la línea que hemos establecido ahora con referente al control, el segundo tema que se analizó ese día se basó en las temáticas encontradas en la narrativa de la obra “*V for Vendetta*” de *Alan Moore*; específicamente en la novela gráfica y sus similitudes con respecto a su película homónima estrenada en 2005. El punto de vista con respecto al tema del control en esta obra partió en su totalidad mediante el uso del miedo como estrategia de control y orden político; premisa central que de la obra “*V for Vendetta*”. Esta obra nos narra los acontecimientos sucedidos en futuro distópico en el Reino Unido, específicamente en la ciudad de Londres. El relato inicia a partir de la consolidación de una dictadura de extrema derecha llamada *Norsefire*. Misma que para asegurar su posición, esta organización política se valió de varias estrategias tales como atentados de diversos tipos

para conseguir el apoyo de las masas.<sup>270</sup> Tras la consolidación de su régimen fascista, *Norsefire* logró la creación de diversos campos de concentración por todo el Reino Unido. Dentro de ellos comenzó la reubicación en masa de individuos considerados indeseables, tales como los homosexuales, judíos, negros, musulmanes, disidentes políticos y probablemente todo aquel que no fuera de raza blanca. El relato hace hincapié en el campo uno de *Larkhill*, instalación señalada como “la más infame de todas”. Es en esta instalación es donde surge nuestro protagonista; el prisionero de la celda V, cuya identidad dentro de toda siempre permanece como “desconocida”. El prisionero V – único nombre con el cual nos podemos referir a él– pertenecía a un grupo de especial, un grupo sometido a diversos experimentos humanos dirigidos por la Dra. Surridge. Estos experimentos consistían en crear *súper soldados* mediante una hormona artificial llamada “*Batch5*”; sustancia que en esencia lograría amplificar toda capacidad humana como fuerza, resistencia e inteligencia por igual. “V” es el único prisionero que logra resistir las pruebas. Gracias a la hormona, con el paso del tiempo él logra crear incidente que le permite escapar destruyendo las instalaciones. Meses después de este incidente él iniciará una violenta campaña en contra de este régimen asumiendo la identidad de un terrorista subversivo identificado únicamente por una máscara de *Guy Fawkes*, ropa oscura, sombrero, capa y firmando todo acto realizado con su símbolo, la “V”. En palabras del mismo Alan Moore: “*V’ puede ser tanto el protagonista cómo el antagonista de la historia; es el lector quien decide si es un héroe que lucha por una causa justa o simplemente un loco*”<sup>271</sup>; adquiriendo así las características de una <<obra abierta>>. (Eco, 1984) Los constantes confortamientos entre “V” y las fuerzas de *Norsefire* se basan en tácticas terroristas acompañados de discursos anárquicos cuyo fin es “*despertar la acción del pueblo*” tratando así de popularizar su causa. A la par de esto nuestro protagonista realiza una venganza personal contra todos los individuos a cargo del campo donde éste era un prisionero.<sup>272</sup> La historia nos plantea una fuerte crítica acompañada de varios simulacros distópicos con respecto al nuevo orden nacido a la par de

---

<sup>270</sup>Estos métodos presentan una similitud con la *Doctrina de Shock* presentada por Naomi Klein. La principal diferencia entre la trama de la novela y la Doctrina radica en que esta está aplicada a entornos y situaciones económico-sociales; en contrastes de la narrativa de “V”, la cual se desglosa en un entorno político.

<sup>271</sup> Cita extraída de “*A FOR ALAN, Pt. 1: The Alan Moore interview.*” Disponible en: *GIANT Magazine* [https://web.archive.org/web/20070305213808/http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a\\_for\\_alan\\_pt\\_1\\_the\\_alan\\_moore.html](https://web.archive.org/web/20070305213808/http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a_for_alan_pt_1_the_alan_moore.html). Archivado desde el 5 de marzo de 2007. Consultado en mayo del 2018

<sup>272</sup> Para más información recomiendo leer Moore, Alan & Lloyd, David (2010) “*V de Vendetta*”, *Vértigo*, (Planeta de Agostini Comics) Omnibus 400 hojas

la publicación de la serie. Este orden corresponde a la llegada del neocapitalismo en la década de los 80's impulsado por los líderes mundiales: Margaret Thatcher, primer ministra del Reino Unido de 1979 a 1990, y Ronald Reagan, presidente de los E.U.A 1981 y 1989. El escritor británico Alan Moore siempre se ha caracterizado por ser demasiado crítico en todas sus creaciones. En el caso de "*V for Vendetta*" él nos plasma aquello que él mismo presenciaba en su momento, idealizando de cierta manera aquello que creía podía suceder. La obra principalmente plantea una pregunta; si bien un nuevo orden otorga paz, esta paz ¿A qué costo se puede lograr? Y una vez que son descubiertos los sus actos que aseguraron está paz entonces ¿Quiénes son los héroes y quienes los villanos?" Estas mismas interrogantes fueron similares a aquellas presentadas en la mesa de análisis correspondiente a *Watchmen*; obra también realizada por escritor Alan Moore.

Establecido esto es necesario plantear la concepción contemporánea que se tiene sobre el "héroe". Aquel personaje cuyos actos refieren a los ideales e intereses de la facción a la cual uno como miembro de una sociedad forme parte. El discurso heroico hará mención de dichos ideales y los actos que realice el héroe en cuestión servirán para legitimar aquello que la facción busca. Una facción no puede ser vista como la correcta sin un contrapeso político, el cual es proyectado como "el enemigo". Tanto "V" como "*Norsefire*" hacen evidencia de las acciones de ambos mostradas como negativas al público para ganar poder político (apoyo) y reunir más seguidores a su causa. Esta característica única que esta obra te brinda le permite al consumidor tomar partido a favor o encontrar del personaje, tal como lo mencionó el propio autor cuyo único fin era el poder hacer que el lector genere juicios de la situación que este está viviendo.

- El "héroe" cómo ser sobrenatural: Breve Análisis de los personajes Hellboy, Spawn y John Constantine.

El ser humano siempre se ha visto intrigado por todo aquello que conceptualiza como lo *sobrenatural*<sup>273</sup>; aquello que no puede explicar y que es difícil de concebir por su falta de pruebas. Todo aquello que se considere como espíteme debe de poder demostrarse a través del método científico; por lo tanto, si hablamos de elementos sobrenaturales es preciso retomar una premisa establecida a lo largo del presente trabajo: "*el mito surge hasta donde*

---

<sup>273</sup>Con respecto a la concepción de lo sobrenatural: es aquello va más allá de las leyes naturales, aquello que se encuentra dentro del universo observable. DRAE: Sobrenatural, consultado en junio del 2018



*la ciencia alcanza y viceversa*". (Wartofsky, 1987) Contextualizando ahora en la era contemporánea, aquello que nos causaba terror en épocas pasadas, si bien aún algunos elementos permanecen vigentes, estos ya no causan la misma gama de emociones tal cual las generaban en el momento cuando el relato surgió. Actualmente, diversos avances de las ciencias de todo tipo nos han ayudado a entender el entorno en el que vivimos, gracias a ello ahora fijamos nuestra mirada en la exploración de aquellos planos de los cuales sólo tenemos cierta noción de su existencia, ejemplos: el entorno submarino, el cuántico y el espacio. Al desconocer algo dentro del pensamiento del surgen diversas hipótesis cuyo fin es idealizar la posible existencia de otros planos ajenos a aquellos que podemos percibir con nuestros sentidos. Esta noción de existencia puede causar intriga en el individuo, diversos autores hacen uso de estas nociones para generar nuevos relatos y nuevos géneros de cualquier para generar contenidos que dentro de su historia conceptualicen aquello que se idealiza en esos "entornos desconocidos". Un ejemplo de estos géneros es aquel surgido a mediados del siglo XX, el *horror cósmico*<sup>274</sup> en la literatura; cuyo fundador es el escritor estadounidense *Howard Phillips Lovecraft* (1890-1937). Este nuevo tipo de horror se caracteriza por desarrollar historias de horror cuyos principales antagonistas son seres de otras dimensiones cuyas proporciones son enormes que, al manifestarse prácticamente no hay nada que los detengan. Este horror busca generar en el lector sensaciones como la angustia, principalmente; misma que surge de al sentir la incapacidad de hacer frente a nuevos seres que superan por mucho sus limitaciones físicas del ser humano. Esta sensación se pretende lograr para recordarle al lector lo insignificante y frágil que puede ser su existencia como ser biológico, más allá de la tecnología y ciencia que éste pueda desarrollar. Personajes dentro de la narrativa gráfica como *Hellboy* y *Spawn* surgen a partir de lo géneros como el anterior mencionado; estos son personajes se caracterizan por tener poderes y habilidades que corresponden (o son otorgados) gracias a la interacción con seres de a otras dimensiones y planos de existenciales más allá del nuestro, la realidad.

En primera instancia *Hellboy*, un personaje creado por *Mike Mignola* en 1993 para la editorial estadounidense *Dark Horse*, es un demonio cuyo nombre real es *Anung-Un-Rama*. Él es traído a la tierra aun siendo un bebé por un *culto ocultista* del partido nazi alemán

---

<sup>274</sup> Siguiendo una línea teórica en cuestión de la literatura, me es necesario incluir que dicho género surge como parte de la literatura gótica a raíz de la proliferación del ocultismo a mediados del siglo XIX. (Piñeiro, 2017).

durante la Segunda Guerra Mundial. La historia inicia al ser este es rescatado por las fuerzas aliadas; posteriormente en su etapa se convierte en el mejor elemento de la *Agencia de Investigación y Defensa Paranormal (AIDP)* de los E.U.A.<sup>275</sup>

Las historias de *Hellboy* son una amalgama de mitos y folklore los cuales son integrados en gran parte por la mitología nórdica, celta, rusa e inclusive, parte de la antigua Grecia, entre otros como elementos enteramente sur traídos de los relatos ya mencionados de *H.P. Lovecraft*. Por otra parte, *Spawn* es un personaje creado por *Todd McFarlane* en 1992, cuya serie homónima es una publicación de la editorial estadounidense *Image Comics*.

*Spawn* es un demonio de naturaleza simbiótica, su portador es elegido de entre las almas humanas que en vida destacaron por tener una naturaleza bastante violenta; puesto que su objetivo –a largo plazo– es gestionar a un comandante perfecto para liderar las tropas del infierno contra las tropas del cielo una vez iniciado el *Armagedón*.<sup>276</sup>

Los arcos narrativos correspondientes a las entregas de *Spawn* están basados mayoritariamente en diversas concepciones y creencias relacionadas con la religión cristiana y su dicotomía sobre el bien y el mal, a la par de hacer mención de sus respectivos psicopompos y otros elementos relacionados con el cielo y el infierno.<sup>277</sup>

A manera de contrapeso a los personajes ya mencionados cuyo poder corresponde a planos sobrenaturales, ahora es necesario explorar al personaje *John Constantine*, creado por *Alan Moore* para la editorial DC Comics. Este personaje aparece por primera vez en el año 1984 en “*The Saga of the SwampThing*”#25, y a partir de 1988, Vertigo Comics<sup>278</sup> lanza al mercado sus sagas de cómics homónimas tituladas *Hellblazer* (1988-2013), *Constantine* (2013–2015), y *Constantine: The Hellblazer* (2015 - Actualidad) gracias a la popularidad de este personaje. *John Constantine* es un detective de lo sobrenatural. Es un especialista de todo tipo en magia y un experto timador de nacionalidad británica. Se caracteriza por ser un fumador compulsivo, su notorio cinismo y el uso del sarcasmo y la manipulación sin límites. Sin embargo, este personaje es también un apasionado humanista, conducido por

---

<sup>275</sup> Datos sustraídos de “*Hellboy (character)*” en *Hellboy Wiki | FANDOM* (en inglés) disponible en: [https://hellboy.fandom.com/wiki/Hellboy\\_\(character\)](https://hellboy.fandom.com/wiki/Hellboy_(character)), Consultada en julio 2018

<sup>276</sup> “*Spawn, Monthly Series, Issue 1*”. [imagecomics.com](http://imagecomics.com) (en inglés) Archivado desde el original en octubre de 2010. Consultado en julio del 2018.

<sup>277</sup> Psicopompo es un ser que en las mitologías o religiones tiene el papel de conducir las almas de los difuntos hacia la ultratumba, cielo o infierno. (Dastin, 2005)

<sup>278</sup> Vértigo es un sello de la editorial DC Comics cuya temática concentra series enfocadas a un público adulto.

un intenso deseo de hacer el bien. Él posee un dominio considerable de la hipnosis, la prestidigitación y el escapismo. La mayoría de los desafíos que enfrenta los supera haciendo uso de su astucia, su vasto conocimiento de las artes ocultas, la manipulación de sus aliados y enemigos por igual; y su extensa lista de contactos.<sup>279</sup>

La razón por la cual se presentó a estos tres personajes en esta parte, fue la necesidad de exponer la relación que encontramos con respecto al pensamiento mitopoético y nuestra concepción planos sobrenaturales: su existencia y vinculación con nuestra realidad.

Más allá de intuir su manifestación; nosotros idealizamos las entidades que los habitan, debido a que es difícil asegurar su existencia. En respuesta a la intriga que nos genera la simple idea de imaginar que existen peligros (o no) en dichos planos, nosotros generamos “héroes” y formas de combatir este hipotético peligro. Algunos de ellos surgidos directamente de dichas dimensiones, como en el caso de *Hellboy*; otros con capacidades provenientes de las mismas, como en el caso de *Spawn*; y otros con capacidades y conocimientos exclusivos para hacerles frente como en el caso de *John Constantine*.

El ser humano siempre tendrá en consideración la idea de amenazas provenientes de planos que realmente desconoce. En ellos, todas las amenazas corresponden a diversos arquetípicos dentro de los cuales el más frecuente alude a las llamadas “Fuerzas Elementales”<sup>280</sup>. Fuerzas de las cuales no se conoce mucho en absoluto y por ende son casi imposibles de combatir. Es importante recalcar que aquellos héroes que conocen y cuentan con elementos para hacerles frente han surgido a mediados del siglo XXI, todos con características acordes a nuestra concepción contemporánea del mismo aunque surge una interrogante *¿Qué es en sí un antihéroe?*

- El Antihéroe: Ciclo, Concepción y Propósitos

Para puntualizar la definición del *Antihéroe*, me vi en la necesidad de exponer en primera instancia 3 puntos primordiales para la comprensión total de esta misma. El propósito que defiende: su encomienda (*Sandman*), los ideales que maneja: las causas (*V for Vendetta*) y las amenazas que puede enfrentar (*Constantine*). La figura del héroe se verá impregnada del

---

<sup>279</sup> Datos sustraídos de “*John Constantine (character)*” en *Hellblazer Wiki | FANDOM* (en inglés) disponible en: Consultada en julio 2018

<sup>280</sup> El termino *Fuerzas Elementales* refiere en su totalidad a lo inexplicable, a aquello que sólo puede ser concebido por lo se sabe del mismo; por lo tanto, al desatarse esta es poco probable de frenarla aunque, sus opositores están en proceso de descubrir cómo frenarla.

ideal que se persigue en el momento de su creación. El *héroe clásico* correspondía a aquella figura arquetípica, el cual, debe de encontrar su rol y función en beneficio del grupo. El héroe contemporáneo parece romper parcialmente con este concepto de grupo y decide apegarse a un ideal, mismo que corresponderá únicamente a un fin más específico, e inclusive individual. La primer mención del concepto «antihéroe» tiene su origen dentro de la literatura y es referido al «protagonista antagónico»: Un protagonista desprovisto de las cualidades extraordinarias (belleza, integridad, valor) con las que habitualmente se presentaba al personaje principal, o *héroe* en los relatos épicos clásicos. Antiguamente los relatos épicos no eran comunicados ni esparcidos fuera del contexto cultural-social bajo la cual estos se desarrollaban. Gracias al desarrollo de tecnologías que permiten la movilidad y la comunicación diversos conceptos de diferentes culturas se difundieron alrededor del mundo. Con el tiempo, la aldea global estableció un marco ideológico dominante, este mismo se esparció dentro del discurso perteneciente a los sus nuevos relatos míticos en la aldea global. En la actualidad no hay ideología que realmente pueda ser considerada como homogénea dentro del mundo globalizado. El antihéroe surge como respuesta a este fenómeno como un “tipo” opuesto a los conceptos ideológicos que en parte diversos individuos se niegan a aceptar.<sup>281</sup> Si bien, un antihéroe está desprovisto de las cualidades extraordinarias de un héroe clásico, este es un personaje más realista en su mayoría, puesto que antiguamente los héroes considerados como seres ajenos a los mortales: eran semidioses o seres de otros planos. En adición, es necesario recalcar que una de las características encontradas en gran parte de los antihéroes contemporáneos hace un fuerte énfasis en la *redención*. Por lo general, las historias de los antihéroes comienzan después de un evento que cambia su vida totalmente; este evento pudo o puede ser provocado por ellos mismos o ser producto de mera casualidad. Es a partir de este evento donde los actos y acciones de este personaje se concentrarán en redimir dicha falla con el fin de sublimar sus errores, bajo este fin este enfoca su vida a la búsqueda de dicha meta puesto que la consideran como su redención. Para llevar a cabo esta acción, estos *héroes* usarán todo aquello que está a su alcance: sus habilidades y conocimiento pero –como se ha mencionado– no es precisamente utilizarán métodos socialmente aceptados.

---

<sup>281</sup> Los primeros antihéroes formalmente reconocidos en el mundo de la novela gráfica surgieron en la década de los 70's. Década en la cual se instauraron varios resultados de diversos movimientos sociales en los 60's.

Gran parte de los antihéroes corresponden a una minoría, puesto que son estos grupos aquellos donde es más sencillo encontrar una opinión en contra al status quo establecido; tema muy debatido hoy en día. Lo correcto para algunos siempre resultará incorrecto para otros. La diversidad de varios grupos sociales presenta rasgos y factores que a veces son imposibles de incorporar entre más amplia se pretende sea una comunidad debido a que algunos factores y elementos que estos contengan no pueden pertenecer a este nuevo orden. El antihéroe parece surgir de esta premisa y es por dicha razón que sus acciones no suelen ser aprobadas por ciertos sectores específicos.

- Batman: El ser humano cómo antihéroe. Los Justicieros y Vigilantes.

En retrospectiva, durante el primer semestre de actividades del proyecto, semestre 2018-I, presentamos una mesa de análisis donde presentamos diversas razones por las cuales *Batman y el Joker* son considerados como uno de los máximos arquetipos aspiracionales para los individuos dentro del siglo XXI. La relación encontrada con respecto a estos personajes nos plasma los conceptos del “*Yo y la Sombra*” de *Carl Jung* (2012) donde; si Batman representa el arquetipo máximo del uso de la razón en el ser humano: aquel individuo que con base a sus conocimientos en tecnología, artes y ciencia logra enfrentarse ante cualquier adversidad; el Joker (su contrario/sombra) representa todo aquello pulsional e irracional de los actos aplicados con la misma sofisticación que su contrario.

Independientemente de aquel con el cual se identifique el consumidor, estos personajes gozan de inmensa popularidad por aquello que representan, puesto que ambos presentados como seres humanos, a diferencia de otros personajes de la editorial *DC Comics*.<sup>282</sup>

Al igual que *Batman*, varios personajes como *Frank Castle (The Punisher)*, *Daredevil*, *Wolverine*, *Rorschach*, *Red Hood*, *The Huntress* y *Catwoman*, entre otros; son individuos cuya principal característica es su humanidad; puesto ellos no poseen poderes o están a merced de sus emociones o malas decisiones. Estos personajes se valen de diferentes tipos de métodos, mismos que van desde la violencia a la intimidación, el chantaje, la extorsión hasta llegar al asesinato para cumplir con una meta. Esta, como ya lo hemos mencionado, puede ir en contra de aquella la cual defiende el héroe, por lo que las acciones de este

---

<sup>282</sup> Cabe mencionar que la mesa de análisis correspondiente aparte de discutir dicha premisa, nos concentramos en exponer el “*Culto al Héroe*” por aquella importancia e impacto que ambos personajes tienen en el fandom gracias a sus representaciones live-action.

personaje puede catalogarlo como el villano pero, a diferencia de este, el antihéroe posee una complejidad que el relato mismo te menciona para poder entender tú el porqué de sus acciones. Dicha acciones se nos presenta como “*justicia*” y la búsqueda de la misma nos brinda una amplia gama correspondiente a diversas caracterizaciones con las cuales podemos entender a los diversos tipos de antihéroes. Comencemos con *el justiciero*, una de las figuras más conocidas.<sup>283</sup> La popularización del antihéroe en la década de los 70’s abrió la puerta a muchos personajes homónimos que compartían dos características en común: redención por parte de sus actos y una respuesta al daño que otros les habían causado. Al sentirse responsables por el altercado que cambió su vida en su totalidad y saber que ninguna ayuda brindada podía sublimar esa culpa, estos deciden usar todas sus habilidades ya desarrolladas en diversos momentos previos al altercado para “remediar el daño” y tal vez en un futuro cercano, evitar que otros sufran lo que ellos presenciaron. Esta decisión suele ser crucial para poder clasificar al tipo de antihéroe al cual nos podemos referir: justiciero y o vigilante, puesto que este último puede entenderse como una variante contemporánea del “Camino del Héroe” presentado por J. Campbell (1959), debido a que opta desempeñar su papel un papel de héroe pero bajo sus propios términos inclusive en contra de las instituciones que resguarden o respalden el orden establecido; en adición cabe mencionar que el justiciero sólo suele actuar ya sea una vez o en ocasiones esporádicas y este suele no presentar alter egos; elemento que el vigilante sí. Por otra parte, el “*justiciero*” no debe de ser confundido con el “*forajido*”, puesto que este ultimo realiza cualquier tipo de actos individuales ignorando la ley, ya sea a favor o en contra de la misma. Sus otras dos contrapartes que optan por el bien común, aunque sea minoritario. En adición, cabe que mencionar el forajido suele vivir al margen puesto que no desea ser parte de una sociedad u orden en específico aunque, tampoco busca combatirlo si es que no interfiere en sus fines. A diferencia de los personajes anterior presentados, *el vigilante* presenta un alter ego bajo el cual busca “hacer justicia”. Al igual que los personajes anteriormente mencionados, el vigilante actúa fuera de la ley y no suele estar ligado a alguna institución como tal; y goza de cierto apoyo popular por sus actos y acciones.

- Conclusiones de la Sesión #14 del Proyecto Mitología en el Siglo XXI:

---

<sup>283</sup> Hasta ahora ya mencionamos, al ser sobrenatural (Hellboy), al terrorista (V) y aquel que actúa como agente o en su defecto por decisión propia (Watchmen).

Con base a lo analizado dentro de este último evento, el origen, auge y popularidad de los antihéroes en la actualidad se debe a que estos personajes son creados con base a una concepción más humanista en contraste al superhéroe y al héroe clásico. El antihéroe es tanto una crítica al sistema y como a la estructura social per sé; este a su vez –el antihéroe– puede presentarse como un retrato de la misma. Su función dentro de cualquier obra, en esencia, es proporcionar al consumidor una crítica al orden establecido. El origen de estos personajes, en general, se debe al deseo de presentar un contrapeso con respecto al discurso ideológico actual que la cultura de masas ha logrado homogeneizar a nivel mundial; este discurso que aboga por los valores y virtudes básicas como: amor, lealtad, comunión, etcétera. Con el paso del tiempo la cultura de masas ha logrado que tanto los valores presentados por el antihéroe, así como los héroes en general se hayan convertidos en clichés. Aunque estos tipos de relatos estén destinados para un público más adulto, la violencia y la agresión son elementos que podemos encontrar dentro de estos en la cultura de masas. Estos elementos, en conjunto proporcionan, una satisfacción inmediata al consumidor y lo ayudan a experimentar dichas situaciones que pueden resultar peligrosas para sí, si este las busca en el mundo real. El éxito social del antihéroe se puede explicar gracias a que dichos elementos de estimulación se presentan dentro de sus historias pero, si nos basamos ahora en su construcción. El antihéroe debe de presentar elementos anti-sistema o anti-discurso por lo tanto, este personaje se vuelve un arquetipo de este prefijo. Este personaje busca redención, corregir algo erróneo pero, para llegar a esta conclusión, este primero debe dar cuenta que algo está mal; elemento crucial que suele acentuar simpatía con el lector con respecto a su causa. Al ser este más humano, facilita la proyección del consumidor en él y le demuestra a éste mismo que generar un cambio puede ser posible aunque, por contradictorio que parezca, lo aleja de esta posibilidad al demostrarle el peligro que puede enfrentar al seguir su camino a menos que este no tenga nada que perder; otro factor común de encontrar en sus historias. La complejidad y la profundidad de la naturaleza humana son parte principal del material para la creación de estos “nuevos héroes”. En retrospectiva, a lo largo de este trabajo hemos establecido la importancia de la existencia de un “aparato mítico” dentro de una civilización. La importancia de este dentro de la psique y pensamiento humano.

Los puntos básicos dentro de su estructura del relato mítico y cómo éste es difundido y

adaptado por todos los medios disponibles en sus respectivos tiempos, asegurando así su perduración. Ahora es tiempo de contestar las últimas interrogantes y llegar a una conclusión general de las actividades del semestre y del proyecto en sí.

**Nota:** Hasta el momento el *Proyecto Mitología en el Siglo XXI* sigue vigente, lleva cerca de 2 años realizado mesas de análisis de diferentes temas referentes a la cultura pop, personajes, universos mediáticos, medios, industrias culturales, creativas y narrativas transmedia. Se han efectuado poco más de 26 mesas de análisis desarrolladas dentro de la UNAM a la par de 7 participaciones en eventos y seminarios en diferentes instituciones académicas y un seminario en la Torre II de Humanidades con apoyo del Centro de Investigaciones sobre América Latina y el Caribe. Este se llamó: “*Actores del discurso ideológico del poder, contrapoder e identidad dentro de la cultura de masas difundida en América Latina*” y consistió de 5 sesiones llevadas cada 20 días dado de febrero a junio del año 2019

### **5.5. Datos finales y conclusiones del Semestre 2018-II.**

El Semestre 2018-II del proyecto concluyó con la asistencia total de 176 individuos a nuestras mesas de análisis, en conjunto estas suman una duración de 27 hrs con 55 mins en total. De nuevo, estas cifras fueron obtenidas gracias a nuestras listas de registro presentadas una nueva por cada evento<sup>284</sup>. Por parte de nuestras redes sociales –nuestra página de Facebook– se registró el interés de 152 individuos que hasta ese momento nos seguían desde las redes sociales durante el desglose del Semestre 2018-II. Teniendo estas cifras, la suma de ambas nos da un total de 325 individuos interesados únicamente durante el semestre hasta el momento<sup>285</sup>. En la actualidad, la forma en la que se difunden los contenidos por medio narrativas transmedia es una de las principales formas de ofertar contenido por parte de las franquicias más populares hoy en día. Esta estrategia es una de las principales formas de mantener alta la demanda e interés de sus contenidos dentro del mercado. De esta manera las industrias dueñas de los derechos de estos contenidos logran mantener la fidelidad y alta actividad por parte de sus respectivas comunidades fandom; su público objetivo. Un fandom fuerte garantiza tanto la vigencia como las ganancias e impacto de cualquier producto perteneciente a estos universos; es el fandom aquel agente

---

<sup>284</sup>También, cabe mencionar que poco más de la mitad de nuestros asistentes correspondían al sexo femenino, a la par de pertenecer –igual, en su mayoría– a la FCPyS.

<sup>285</sup><sup>285</sup> Número resultado de la suma de todos los registros obtenidos durante cada evento, las estadísticas de interacción y “likes” dentro de la página de Facebook y la lista de contactos dentro del correo oficial. Cifra registrada a inicios de junio del 2018.



que logra convertir un contenido (y gran parte de sus entregas) en tendencia global. Con respecto a la perspectiva “mítica” bajo la cual estudiamos estos contenidos, cabe declarar que es en la comunidad fandom donde se puede observar aquello que conocemos como el “legado del héroe” (Campbell, 1959). Puesto que es el fan aquel individuo que, basándose en su apego a este material, es capaz de rendirle “culto”. Son las comunidades fandom aquellas que suelen tomarse muy en serio la tarea de compartir y difundir tanto contenidos como sus experiencias propias con respecto a la interacción y apropiación de diversos elementos sumamente significativos presentados dentro y durante el desarrollo de cada contenido tratado como un “relato mítico” en cuestión. Las comunidades fandom celebran las fechas especiales dentro del calendario actual, mismas que son establecidas dentro de estos contenidos y dictaminadas por las comunidades mediante un consenso a nivel mundial (Jenkins, Ford & Green, 2013). Ejemplos de ello son el “*Día de Batman*” celebrado por su fandom el 23 de julio, o el *Cumpleaños de Harry Potter* celebrado de igual manera por su fandom el 31 de julio. Otros ejemplos son la fecha oficial indicada por Paramount Studios el cual la serie original de *Star Trek* fue transmitida por primera vez en televisión: el día 8 de septiembre de 1966. O el 4 de mayo conocido dentro del fandom como día de *Star Wars*; este caso es interesante debido a que el fandom fue quién oficializó este día gracias a su similitud fonética con la famosa frase de la saga “*may the force be with you*”, traducida al español como “*que la fuerza te acompañe*”.(Martell, 2012)

Dichas fechas corresponden a días importantes para el fandom, y sus comunidades acostumbran celebrarlas por medio de festivales que pueden ir desde juntas casuales hasta festividades masivos, como lo son las *convenciones*. Estas últimas logran congregan a varias comunidades de diversos contenidos y plataformas con el fin de presentar nuevos avances o facilitar la adquisición o experimentación del consumidor con los desarrolladores puesto que es aquí donde los autores, interpretes, promotores y pueden convivir con los fanáticos y viceversas creando así lazos únicos y compromiso por parte de ambos sectores puesto que, si la experiencia es satisfactoria, el compromiso de los individuos con el contenido se fortalece. Eventos de característica mundial como la *Comic-On* para el mundo de los superhéroes y la narrativa grafica o la E3 (Electronic Entertainment Expo) para el mundo de los videojuegos suele ofrecer este tipo de experiencias de manera anual en diferentes ciudades a nivel mundial. A su vez, algunos club’s de fans,

asociaciones, comunidades o “cofradías”<sup>286</sup> siguen reglas estrictas y jerarquías dentro de sus organizaciones. La gran mayoría de estos organigramas corresponden a elementos encontrados en los contenidos de sus respectivas franquicias, por lo que les rinden homenaje a estas mismas; por no decir “calcan” deseando generar una mimesis con aquello presentado en el contenido. Esta es sólo una forma de entender la existencia de posibles elementos de ritualidad con respecto a estos contenidos a fin de cuentas. Ahora, teniendo todo esto a consideración se puede comprender por qué es que pronunciamos que existe el “culto” a estas franquicias, a estos “nuevos mitos”. Sí bien el personaje: nuestro héroe, superhéroe, grupo de héroes o antihéroes, etcétera; son construidos con a base de un “tipo”, arquetipo o estereotipo correspondiente a la aldea global, aquello que sucede con el fan una vez que este termina de escuchar su historia también es interesante, y da pauta a todo un estudio muy viable de realizar puesto que arroja datos y características únicas manifestadas a través de una “subcultura” a nivel global, más allá de la cultura respectiva de cada grupo, país o etnia. Pertenecer a un fandom te otorga identidad, y ayuda a forjar lazos con otros individuos que comparten tus intereses, no importa la edad. (Padawer, 2004)

Y a pesar de que estos contenidos son meramente ficción, el fanático es capaz de volverlo real al querer manifestarlo lo más fiel posible en el mundo real y buscar los medios necesarios para generar dicho objeto, organización o elemento dentro de la trama del contenido mediático. Al lograr esto, se puede entender que dicho individuo, el fan, le rinde culto y muestra abiertamente la proyección de su “Yo” hacia los elementos encontrados al contenidos per sé, el fan busca ser o poseer el elemento en el cual éste se proyecta.

Al poder observar esto, otro individuo interesado en el contenido puede verse alentado a buscar información al respecto y si éste mismo lo encuentra de su agrado, comenzará a consumir su contenido que puede que la comunidad fandom correspondiente le facilite, puesto que ésta es aquella que permite que este nuevo “mito” tenga una vigencia y la industria cultural gane otro “adepto” y consumidor de su mercancía.

*"Sin plegarias, el poder de Dios se desvanece, y las creencias colapsan.*

*Aquello en lo que cree la gente, eso es su Dios"*

-Spinoza

---

<sup>286</sup> Entiéndase por Asociación de personas con unos mismos intereses, especialmente si estos son profesionales o altruistas.

## CONCLUSIONES:

- ¿Mitología en el Siglo XXI?

Mi querido lector, a manera de iniciar ésta conclusión me es preciso comunicarle que tanto hablar, así como “estudiar” la “mitología” es difícil. En concreto, hacerlo demanda toda una vida de preparación y estudio tan sólo para entender una parte; puesto que el simple hablar de las “creencias” del individuo como tal es un tema sumamente delicado.

Es necesario entender por sobre todas las cosas que una creencia, cualquiera que sea, no surge de la nada; tiene un origen, a la par de un medio y forma de comunicación y preservación. Todo lo referente a ello hay que ser en extremo meticuloso. Es un hecho que para que un “relato mítico” sea recordado con el paso del tiempo –en primera instancia– este debe de permanecer vigente dentro del imaginario social de una comunidad o cultura. Los individuos deben de comunicar la existencia del contenido per sé propiciando y facilitando su consulta. Un relato de carácter popular siempre será difundido; y si partimos de un contexto contemporáneo, es posible que en un futuro, la sociedad global actual pueda referirse a los diversos personajes de los contenidos tratados en esta investigación: el comic, el cine y los videojuegos; como fuertes referentes culturales característicos de ésta época; de la misma manera de como nosotros actualmente nos referimos algunas historias y personajes de eras pasadas como “La Odisea”, “Las aventuras de Sherlock Holmes” y “Romeo & Julieta” cómo respectivas representaciones de sus eras. Por mi parte, comprendo que esta declaración es arriesgada pero parto de entenderlas cómo lo que realmente son: historias de ficción destinadas al público las cuales; concentran dentro de sus elementos: personajes y narrativas; muchas de las características de su forma de vida y pensamiento ideológico de su respectiva época.

En la actualidad, la supuesta “mitología” que yo presento a lo largo de ésta investigación, es una “mitología” meramente artificial, una mitología fabricada por la industria cultural cuyo fin, es elaborar contenidos de entretenimiento que capten la mayor cantidad atención de posible de un público conformado por una cantidad aun cada vez mayor de diversos grupos sociales, a nivel mundial. El fin de esta industria es solamente generar ganancias de carácter capital<sup>287</sup>, como por ejemplo el monetario –principalmente–, a la par otros tipos de

---

<sup>287</sup> Con “capital” entiéndase todo tipo de concepto-objeto que se pueda acumular por cantidad,

capital como el de carácter social que corresponde al “apoyo” de las masas; e inclusive, el capital humano, referente a personal creativo que gustoso de sus trabajo y lo que conlleva esté pueda generar contenidos que atraigan cada vez a más fans. El capital, visto como recurso legitima –de cierta manera– un *poder*, y visto desde un rigor sociológico, el *poder* que busca legitimar ésta industria es aquel que se manifiesta como “influencia en el mercado”, que en otras palabras se puede traducir en “*todo contenido u objeto que la compañía o marca lance al mercado, éste automáticamente se convierta en un éxito rotundo en ventas*” (Martell, 2012:167) generando así aquel capital que tanto desea, el capital financiero. Una buena estrategia comercial: marketing, branding y afines; puede recaudar un capital aún mayor –lo doble o triple– del costo de producción de los contenidos per sé. Reitero, esta recaudación sólo se logra después de que el contenido es estrenado, y la primera semana una vez su presentado dicho contenido ante las masas suele ser decisiva para saber si dicho contenido es un éxito o no. Un blockbuster<sup>288</sup>, un best-seller<sup>289</sup>, un “hit” mundial son ejemplos claros y esperados de aquello que esta industria cultural desea lograr. (Ibíd.: pág. 183) Para lograr estos “hits” mediáticos las <<elites dominantes>> (Eco, 1995), aquellos individuos que conforman un grupo social exclusivo el cual, controla en su totalidad los medios de producción de la industria cultural. Estas elites dueñas de la industria son capaces de reunir a los mejores “recursos” cómo: mentes creativas, tecnologías de animación y diseño, equipo de producción audiovisual de última generación, etcétera; para lograr dicho fenómeno. A lo largo de esta investigación he presentado cómo el contenido mediático de carácter masivo es producido, cómo funciona su estrategia más reciente la <<transmedia>>, y como el receptor es “conquistado” –presentado como otra de decir “cautivado”– por los héroes<sup>290</sup> y superhéroes<sup>291</sup> de los comics, cine, videojuegos. Esta “conquista” logra, a grandes rasgos, que el *receptor-consumidor* proyecte tanto sus aspiraciones, como sus frustraciones en estos personajes, puesto que; de alguna manera, encuentra en ellos ciertas similitudes con diversos sucesos de su vida. Al poder presenciar

---

<sup>288</sup> Terminó anglosajón que refiere a una cinta cinematográfica capaz de generar “filas de más de una cuadra de distancia” en la taquilla de un cine promedio.

<sup>289</sup> Terminó anglosajón que refiere a cualquier publicación impresa (generalmente libros) cuyas ventas superen más de dos tirajes de impresión.

<sup>290</sup> Personaje principal de la historia cuyos actos determinarán el desarrollo de la misma eventualmente hasta la conclusión.

<sup>291</sup> Personaje principal de la historia que, a diferencia del héroe, cuenta con habilidades únicas y ficticias que lo hacen destacar del resto “común”, sus superpoderes.

que el personaje principal de dicho contenido, “el héroe”, logra superar dichos “problemas”, el consumidor siente una especie de “realización” (sublimación) gracias a la proyección inducida por el por contenido per se. (Freud, 1972) La clave para generar esta proyección está en lograr una muy satisfactoria estimulación sensorial que sólo algunas de las grandes producciones de la industria cultural suele ofrecer los efectos de sonidos, color, narrativa, el storytelling<sup>292</sup>, animación entre otros. (McLuhan, 1988)

Cabe indicar que es a través de la proyección de sus deseos y frustraciones que el consumidor logra una “sublimación” pero la principal cualidad de ésta misma es que dicha sublimación carece de una <<catarsis<sup>293</sup>>>, por lo tanto esta supuesta sublimación es sin más no menos que una “sublimación vacía”; algo falso, que produce en el espectador una especie de “*efecto placebo*”. El consumidor realmente sólo es espectador (o participe en el videojuego) de estos contenidos cuya historia pertenece enteramente a una ficción.

Al ser este un contenido popular, o como yo lo menciono en el título de este trabajo: “*cultura pop*”, las elites dominantes de la industria cultural elaboran estas historias de tal manera que cautiven a la mayor cantidad de individuos posibles. Para lograr esto, los creativos detrás de estas industria suelen utilizar elementos sumamente básicos y simples que compartan una similitud conceptual entre los sujetos de una sociedad para lograr reafirmar una creencia en común; un ejemplo muy básico de ellos es “el bien”, aquello considerado lo “correcto” según el status quo actual. (Eco, 1995) Otro tipo de ejemplos, mismo que fueron detectados dentro de la información recabada durante el primer año de actividades del *Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI* son: la estabilidad emocional y financiera, la capacidad de realizar y tomar decisiones difíciles, el duelo emocional y el descubrimiento y aplicación de nuevos conocimientos y/o habilidades<sup>294</sup>.

---

<sup>292</sup> Disciplina que parte del diseño de personajes y narrativas cuya rama se especializa específicamente en la construcción, narración y desglose de historias. El termino <<*storytelling*>> es un término de origen anglosajón cuyo significado refiere a la “forma de narrar una historia”.

<sup>293</sup> Entiéndase como la “*Liberación o eliminación de los recuerdos que alteran la mente o el equilibrio nervioso.*” Definición tomada de “catarsis” en *Diccionario de Rudinisco de Psicoanálisis* (2008) Edit Paidós. Barcelona.

<sup>294</sup> Esta conclusión surge tras el análisis de 14 mesas de trabajo realizadas durante el primer año de actividades del Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI donde individuos pertenecientes a un grupo de edad de 18 a 28 años sin distinción de género pertenecientes, su mayoría a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM habló –a grandes rasgos– del porqué le gustaba el contenido analizado ese día y que impacto tuvo éste en su vida

El tamaño de la muestra final de los individuos que asistieron a las 14 mesas de trabajo es de 325 individuos en total.

- “Nosotros forjamos nuestras herramientas y luego estas nos dan forma a nosotros”

Ésta frase es tomada del libro “*El Medio es el Mensaje*” (1988) de Marshall McLuhan<sup>295</sup>, académico canadiense mundialmente reconocido como uno de los fundadores más destacados de los estudios sobre los *medios de comunicación modernos*. Cabe mencionar que él gustaba de pronunciar ésta misma, entre otras más, en la mayoría de sus entrevistas televisadas para sintetizar parte del discurso académico que daba durante sus ponencias. La razón por la cual menciono ésta frase es debido a que la encuentro muy útil para continuar el desarrollo de ésta conclusión. Es un hecho que en más de un capítulo de la esta tesis hago diversos citas obtenidas de los trabajos de McLuhan, esto lo realice puesto que en ellos encuentro una base sólida para entender el impacto y recepción del contenido mediático en relación al sistema cognitivo del sujeto. Actualmente diversos contenidos y personajes sumamente populares de los comics, las películas y los videojuegos tienen gran impacto en el imaginario de los individuos, mismos que son miembros de la población estudiantil de la FCPyS-UNAM de entre 18 a 28 años<sup>296</sup>. Gran parte de los 325 individuos asistentes a las 14 mesas realizadas durante el primer año de actividades del Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI son más capaces de entender y relacionar acontecimientos mundiales de diversas índoles, partiendo mejor de estos contenidos de ficción que de ejemplos encontrados en la historia o “mundo real”.

- “Ellos forjan las herramientas...”

Actualmente aquellos individuos que realizan estos *contenidos de ficción* son individuos pertenecientes a la *generación X*<sup>297</sup>, que en su mayoría rondan entre los 35 y 55 años aproximadamente, y parte de la *generación Y*<sup>298</sup> (o millenials), que en su mayoría rondan entre los 22 y 35 años. Estos individuos miembros del equipo creativo en cualquier marca de la industria cultural están especializados en alguna disciplina relacionada con el diseño o la comunicación de contenidos, ejemplos: creación de personajes, storytelling, publicidad la

---

Para más detalles y ver de qué trató cada mesa de análisis con su respectivo tema, cantidad de asistentes y temas de discusión consulte el Capítulo V de esta investigación

<sup>295</sup> Marshall McLuhan (1911-1980) académico canadiense de la Universidad de Toronto.

<sup>296</sup> El rango de edad de la muestra analizada en las 14 actividades documentadas dentro del primer año Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI.

<sup>297</sup> Individuos nacidos entre 1965 y 1979 (Jackson II, 2010: pág. 307)

<sup>298</sup> Individuos nacidos entre 1980 y 1999 (Ibíd.: pág. 318)

mercadotecnia; entre otros. Su trabajo en conjunto produce elementos, que –de nuevo– en conjunto producen una historia. Si el relato es propiciado por la industria cultural, éste mismo y de forma “automática” será difundido por la cultura de masas. (Martell, 2012, pág. 221-228) Recordemos que la cultura de masas es una cultura resultante de la recepción y afición del público a contenidos producidos por la industria cultural, una industria dirigida por las élites de las potencias dominantes. Actualmente el país que más produce contenido para las masas es Estados Unidos. (Ibíd: pág. 46) Como ya lo hemos mencionado anteriormente, al producir elementos en masa, estos deben de tener cierta generalidad y apelar a valores comunes; mismos que generarán en el receptor una “sensación de seguridad” con respecto a los acontecimientos sucedidos en su entorno: comunidad, ciudad, población, país, etcétera; de esta manera el receptor es persuadido del <<status quo>>: el orden de las cosas. El individuo suele recurrir al relato mítico para cada vez que este tiene una duda (Rollo: 1991) En el caso actual, si el individuo presenta una frustración por algún acontecimiento personal es capaz de sublimar o “saber que hacer” para resolver dicha problemática acudiendo al “placebo” que presenta el contenido de carácter masivo: la trama de una película por ejemplo; puesto que ésta le indica qué hacer dándole continuidad así al <<status quo>>: el orden de las cosas en latín. A grandes rasgo las elites dominantes buscan justificar el *status quo actual* puesto que éste mismo les resulta de sumo provecho.

Para mantenerlo, es necesario apaciguar varias de las frustraciones del individuo causadas por el status quo mismo, puesto que de no hacerlo estas mismas frustraciones encontradas en la masa pueden producir, a grandes rasgos, individuos subversivos<sup>299</sup>. Un individuo subversivo puede interponerse entre las acciones de las elites, puesto que el propósito de éste mismo es, comúnmente, la búsqueda de “justicia” e igualdad de oportunidades. El individuo subversivo puede entenderse cómo el contrario (“enemigo”) de una elite, puesto que los intereses de este último van en contra del “interés común”. Los intereses no parten de la nada, son respaldados por una ideología (Branstein, 2000), misma que es compartida por un grupo social y difundida a través de un discurso. (McLuhan, 1988) Si el discurso está estructurado de una manera tal que la ideología donde parte logra permanecer implícita en el mensaje, este mismo adquiere un valor significativo; puesto que respalda y comunica aquello que el “otro” desea compartirte. Independientemente que el individuo esté a favor o

---

<sup>299</sup> Calificante de aquel que pretende alterar el orden público o la estabilidad política.

no de dicha ideología, el discurso, ahora convertido en mensaje, puede ser transmitido a través de diferentes medios. Claro, todo eso suponiendo que el mensaje puede ser adaptado o representando por más de un medio de comunicación, ejemplo: panfleto o comunicado escrito a representación o performance, imagen o ilustración, etcétera.

Retomando, las elites dueñas de la industria cultural poseen en su poder todos los recursos necesarios para adaptar su ideología a mensajes, mismos que son adaptados a diversos “contenidos pop”, mismos contenidos que las elites pretenden difundir a través de diversos contenidos de comunicación masiva, generado así la coloquialmente llamada “cultura pop”. Una cultura cuyo alcance es mundial y pretende ser homogéneo, puesto que su fin es crear la “comunidad global”, o dicho de otra forma, la homogenización y consolidación de su régimen mediante una alienación ideológica. (McLuhan, 1970)

- “... y luego éstas herramientas nos dan forma a nosotros”

Toda generación de obras y contenidos parte de un propósito, toda historia –como relato– tiene un objetivo final; en el caso de estos nuevos “mitos” que presento, las elites buscan que el individuo es capaz de basar su pensamiento y su entendimiento del entorno con base a aquello que dicho contenido le es comunicado. Es mediante la comunicación de conceptos que el sujeto pueda adquirir información necesaria para realizar sus actividades, cualquiera que sea. El <<aprendizaje>>, a grandes rasgos, es llevado a cabo de esta manera (Coon, 2005, pág. 306). Como seres sociales, el ser humano necesita del colectivo para poder definir una “forma de pensar”: definir por medio del consenso social aquello que es “bueno” o “malo” con base a la comunidad; los roles que el individuo puede desempeñar y las funciones que la comunidad misma necesita que el individuo lleve a cabo para poder llevar una vida en comunidad de forma sustentable y gratificante para “todos”. (Ibid. pág. 310) Actualmente las historias dentro de la cultura de masas más allá de representar deseos, aspiraciones y forma de sublimar las frustraciones del individuo, presentan una serie de “tipos”. Es mediante la asimilación de estos “tipos<sup>300</sup>” que la elite pretende que el individuo base su pensamiento para ejercer así su vida cotidiana. Es a través de las acciones que realizan los personajes dentro del contenido que las elites te indican que rol y función puedes desempeñar como individuo de la sociedad contemporánea, la llamada

---

<sup>300</sup> Pueden ser imágenes arquetípicas aunque al final suelen ser estereotipos, dependiendo del relato.



“comunidad” global. Durante el desglose del primer año de trabajo del *Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI* muchos de los individuos asistentes a las sesiones (mesas de análisis) de los diversos contenidos analizados declararon abiertamente que dicho contenido les “sirvió de guía” para resolver algún conflicto personal, social o laboral en algún momento de su vida. A su vez, los asistentes declararon que dicho contenido les ayudó a desarrollar sus aptitudes y determinar sus intereses como qué carrera elegir, el tipo de pareja (aptitudes y desempeño de la misma) que gustaría tener y perfil (o tipo) de amistades que estos preferían como parte de su grupo; a la par de figurar metas a futuro con respecto a su vida en todo sentido: laboral, social, familiar, etcétera. De la misma manera, las 14 sesiones del proyecto indicaron que el individuo suele acudir a dicho contenido en búsqueda de “respuestas” cuando estos dentro de sus pensamientos se presentan dudas, inseguridades o diversos tipos de inestabilidades que se pueden entender como un <<desequilibrio psíquico>>. (Piaget, 1963) Gracias a las sesiones llevadas a cabo dentro del proyecto más allá de ver un contenido para distraerse, el individuo – incluso con estudios universitarios– suele acudir a dicho contenido para entender algún elemento de su vida. Profundizando en esta premisa cabe mencionar que el individuo suele acudir al contenido cuando el resultado de sus acciones no dio el mismo resultado que éste esperaba, aún a sabiendas que el individuo hizo todo lo que estaba a su alcance para llevarlo a cabo con forme el contenido se lo presentó.

Personalmente, mi querido lector, este resultado lo encuentro bastante alarmante. Gracias al desarrollo del *Proyecto M.XXI: Mitología en el Siglo XXI* he encontrado que cerca de 325 individuos pertenecientes a un grupo de edad de 18 a 28 años sin distinción de género, y en su mayoría miembros de la comunidad estudiantil de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, basan una parte de su entendimiento del mundo real en aquello que el contenido mediático presenta y son individuos con estudios y formación universitaria ya sea de pregrado, la gran mayoría o posgrado, una facción. Una pregunta que por la misma naturaleza de mi muestra no pude contestar pero, aun así me gustaría es ¿Se obtendrán estos mismos resultados trabajando con público en general<sup>301</sup>?

---

<sup>301</sup> Individuos con estudios de media superior a grados inferiores o en su defecto profesionistas o individuos con estudios técnicos o sin ellos

- ¿Estamos en presencia de una “nueva mitología”?

A manera de contestar esta pregunta y continuando con la premisa del apartado anterior, la razón de este resultado hasta ahora anunciado en el cual indico que mi muestra efectivamente basa su pensamiento en los contenidos de cultura de masas; puede justificarse de la siguiente manera. La generación que en la actualidad ronda este el grupo de edad utilizado, individuos de 18 a 28 años creció con mayor accesibilidad a los medios de comunicación masiva que sus generaciones predecesoras. En suma, la actual “nueva” generación, aquella de hoy en día cuenta con una edad de entre 10 a 20 años, ha crecido con mayor accesibilidad a las TIC’s que cualquier otra hasta el momento. Es ésta facilidad de acceso a la información la que le ha dado otro tipo de entendimiento a con respecto a su entorno social y global, partiendo del concepto de <<aldea global>> de McLuhan (1973).

La facilidad de acceso de información ha brindado la noción de “individuo informado” pero, a diferencia de las eras y generación anteriores a las actuales, hoy en día existe cada vez menos mediación entre la veracidad de la información que se genera y la información que se difunde. Esto ha ocasionado que –literalmente– cualquier individuo sea capaz de brindar información misma que cuyo valor es totalmente cuestionable puesto que ésta misma puede estar basada en mera especulación, falta de veracidad o simple demagogia.

Es posible que actualmente más allá de ser “individuos informados” realimente sólo seamos *consumidores de información*. Un contenido popular, inclusive de “índole informativa”, es capaz de marcar tendencia<sup>302</sup> y, en relación con lo anterior mencionado, la industria cultural es capaz de recaudar este tipo de información (tendencia) mediante la *investigación de mercado* con el fin de detectar aquellas tendencias más populares a nivel mundial, explorando la posibilidad alguna de explotar dicha tendencia. Dado esto cabe mencionar que si un contenido o personaje se vuelve popular, se vuelve tendencia, dicha industria es capaz de explotarlo para generar ingresos, puesto que basan en una simple premisa “*es lo que la masa quiere*”. Ejemplos de ello es la película de terror basada en la leyenda urbana de “*Slenderman*<sup>303</sup>” (2018, Screen Gems<sup>304</sup>) o la película animada basada en el popular

---

<sup>302</sup> Contenido, o elemento de este que resalta por sobre el resto y la utilización de este o referencia a él se vuelve una “moda”

<sup>303</sup> Slender Man o The Slenderman es un personaje ficticio que se originó como un creepypasta en los foros del portal especializado Something Awful en 2009. Es representado con apariencia de un hombre delgado, anormalmente alto y vestido de traje. No posee ningún rasgo facial, tan solo un rostro blanco.

videojuego para dispositivos móviles –celulares– “*Angry Birds*”. (2016, Columbia Pictures) Entendiendo esto, las elites destinan gran parte de su “producción industrial” a generar contenidos que respondan a esa *tendencia*, asegurando así un éxito en ventas. Al ser estos contenidos “parte de la vida del sujeto”, éste, al resultarle de utilidad y agrado, demandará más del mismo. La regla económica es sencilla, entre más demanda haya es necesario aumentar la oferta y construir así un mercado. Ahora, regresando al tema en cuestión que detonó la investigación: la moda de superhéroes. El “boom del mercado de superhéroes” se debió más que nada a que los individuos que se encuentran dentro de mi grupo de edad establecido –de 18 a 28 años– están en una etapa donde deben de hacerse responsables de sí mismos, de ejercer un rol y una función a nivel social. Al ser ellos constantemente bombardeados toda su vida por diferentes tipos de información mediática correspondiente a una población global, cierta parte de mi muestra se encuentran en una “disyuntiva”. Esto es debido a que algunos de ellos han basado sus expectativas en aquello que el contenido a través del medio les contó de “cómo es que iba y debe a ser la vida” en la “comunidad global”. Es cierto algunos de ellos se han “librado de este engaño” y simulación, puesto que no creen en aquello que el medio les cuenta, pero otros se encuentran aún muy influenciados por este falso idealismo que ha sido alimentado toda su vida por el contenido mediático existente, el cual resulta ser su favorito.<sup>305</sup>

Entendido lo anterior escrito, la *Mitología en el Siglo XXI* se presenta cuando el individuo, partiendo de su imaginario, busca aquello que el contenido le presentó en alguna etapa de su vida. El contenido per se le presenta al individuo el ideal del éxito, de la vida en pareja, de la vida en sociedad, de la realización del “yo” y de que es lo que espera la “comunidad” del él. Los héroes y superhéroes, principales personajes de los contenidos más populares a nivel mundial son el “tipo ideal” (Giner, 1998:221) inducido por las elites dominantes a la población mundial. Estos mismos, los héroes y superhéroes, representan una teogonía con respecto al status quo en el cual nosotros nos encontramos ahora. La propuesta que yo realice con respecto a la presentación de esta “supuesta mitología” parte de que el individuo cree en el contenido, lo celebra y elabora “rituales” para rendir culto a la historia que este, el contenido, comunica. Es increíble aquello que el fan: individuo cuyo apego desea hacer

---

<sup>304</sup> Subsidiaria de Sony Pictures Entertainment Inc. Datos obtenidos del portal *IDMb / SlenderMan* en marzo 2019

<sup>305</sup> Ver capítulo V de esta misma investigación: Proyecto M.XXI: Mitología en el Siglo XXI

notorio; es capaz de lograr para indicar que le gusta dicho “relato”.

- ¿Por qué considerar a estos relatos cómo una nueva mitología?

Es el fan aquel individuo el cual, siguiendo su apego a este contenido, es capaz de rendirle “culto” a estos relatos. Son las comunidades fandom aquellas que suelen tomarse muy en serio la tarea de compartir y difundir tanto contenidos, como sus experiencias propias con respecto a la interacción y apropiación de diversos elementos sumamente significativos para ellos y presentados durante el desarrollo de cada contenido, ejemplo: la escena de una película, el clímax de la misma. Las comunidades fandom suelen celebrar las fechas especiales indicadas por el contenido dentro del calendario actual. Ejemplos de ello es el “*Día de Batman*” celebrado por su fandom el 23 de julio, o el *Cumpleaños de Harry Potter* celebrado de igual manera por su fandom el 31 de julio. Otros ejemplos son la fecha oficial indicada por Paramount Studios, el cual indica que la serie original de *Star Trek* fue transmitida por primera vez en televisión el día 8 de septiembre de 1966. O el 4 de mayo conocido dentro del fandom como día de *Star Wars*; este caso es interesante debido a que el fandom fue quién oficializó este día gracias a su similitud fonética con la famosa frase de la saga “*may the force be with you*”, traducida al español como “*que la fuerza te acompañe*”.(Martell, 2012) Dichas fechas corresponden a días importantes y estas comunidades acostumbran celebrarlas mediante festivales que pueden materializar tanto desde simples juntas casuales, hasta festivales masivos, ejemplo de ello son las convenciones. Estas últimas logran congregan a varias comunidades fandom de diversos contenidos y plataformas con el fin de presentar nuevos avances o facilitar la adquisición o experimentación del consumidor (fan) con los desarrolladores debido a que es aquí donde los autores, interpretes, promotores y pueden convivir con los fanáticos y viceversa. Es de esta manera que el fan (en general) crea y refuerza tanto lazos únicos como compromiso y “lealtad” a la marca o contenido per se, se puede decir que de esta manera, asistiendo a estas “convivencias sociales” refuerzan su identidad como fanáticos (Giménez, 2010).

Existen eventos de característica mundial que son todo un hit mediático en sí mismos, ejemplos de ellos son la *Comic-On* para el mundo de los superhéroes y la narrativa grafica, o la *E3 (Electronic Entertainment Expo)* para el mundo de los videojuegos suele ofrecer este tipo de experiencias de manera anual en diferentes ciudades a nivel mundial. (Martell,

2012) En relación a la identidad colectiva dentro de estos clubs de fans, es necesario aclarar la existencia de códigos, reglas y jerarquías de carácter organizacional dentro de sus agrupaciones. Gran mayoría de la conformación estructural de estos clubs se basa en organigramas los cuales tratan de ser una <<mimesis>> correspondiente aquellas estructuras organizacionales encontrados en los contenidos los cuales son fans. Esta “mimesis” es realizada a manera de rendir homenaje a dichos contenidos; de esta manera el fandom puede materializar (en parte) aquello que el mito les relata.

Esta “mimesis” es sólo una de tantas formas de “materializar” algún elemento del “relato”, también el fan suele disfrazarse de la manera más fiel posible al personaje que desea representar: realiza un <<cosplay>>: se maquilla, elabora sus aditamentos, artefactos y utiliza prendas que simulen aquellas que porta el personaje. Si más de un miembro del fanclub realiza un “cosplay”, los miembros del fanclub en conjunto pueden recrear una escena de dicho contenido en cuestión. Es gracias a este tipo de fenómenos que se puede establecer que a pesar de que estos contenidos son meramente ficción, el fanático es capaz de volver reales dichos elementos al encontrar la manera de recrearlo casi en su totalidad dentro del mundo real. Es de esta manera que se puede observar cómo estos grupos son capaces de “rendirles culto” mostrando a su vez abiertamente la simpatía y apego que estos tienen estos individuos hacia dichos contenidos. Otros individuos, al poder presenciar estas manifestaciones pueden verse interesados en el contenido y pueden ser alentados a buscar información al respecto; si el individuo encuentra dicho contenido de su agrado es muy probable que el sujeto en cuestión comience a consumir dichos materiales. De la misma manera puede que la comunidad fandom correspondiente les facilite estos materiales, puesto que ésta es aquel sector social que permite que este nuevo “mito” tenga una “vigencia”. Una comunidad fandom comprometida con la difusión de contenido es capaz de adaptar este mismo a diversos mercados y regiones que, por falta de integración o permisos son difíciles de introducir por medios regulados por las diversas instituciones y dependencias gubernamentales correspondientes a la distribución de dichos contenidos en la región. Más allá de exponer el fenómeno de la distribución y comercio ilícito (piratería), esta difusión no oficial suele darse por medio de redes conformadas por los mismos miembros del fandom, y sus operaciones de difusión y distribución del mismo suelen llevarse a cabo por un fuerte compromiso surgido por el interés que estos al contenido per

se. Es preciso mencionar que *“los miembros de estas redes no se perciben a sí mismos como delincuentes debido a que al final de cuentas, al vivir en un mundo interconectado, el intercambio y flujo de información vía internet o mensajería internacional facilita por mucho éstas actividades”*<sup>306</sup>.

En resumen, tanto el “culto” como el “rito” en esta “mitología”, la cual, indico cómo aquella “característica de ésta era” adquiere sentido mediante el entendimiento de las acciones de los diferentes individuos con respecto a sus contenidos favoritos. El ejemplo más sólido que puedo presentar es aquel que se presenta en los fandoms correspondientes a la gran cantidad de franquicias en el mercado, mismas que surgen de la industria cultural por requerimiento de la elites dominantes para obtener capital de todo tipo: financiero, social y cultural; estos tres son los que detecto como los más importantes.

Está claro que ésta supuesta “mitología” está totalmente alejada de su concepción clásica. La forma, apego y dedicación con la que el individuo lleva acabo dichas actividades ya mencionadas al hablar de fandom dan una fuerte pauta para entender éstos fenómenos mediáticos-sociales como un “mitología”. Las actividades del fandom expresan fuertes elementos con respecto a la conformación de identidad de sujeto contemporáneo: el consumidor y el fan en cuestión. Es necesario comprender que tanto fandom y los clubs de fans son un *fenómeno global* existente, y que dicho fenómeno ha adquirido demasiada relevancia gracias al creciente apego que el sujeto tiene a algún contenido o franquicia mediática. Comenzar a relacionar ficción con realidad es el detonante hasta ahora detectado que da pauta a dicho fenómeno presentado. Para que un consumidor se convierta en fan sólo es necesario generar un fuerte apego al contenido presentado por el medio de comunicación masiva; una vez que sucede este “enganche” lo siguiente que suele provocar el medio en el consumidor por medio del contenido es inducir una sublimación (falsa) de frustraciones a la par de generar un “deseo” en el individuo en cuestión, mismo que el sujeto puede cumplir solo si obtiene más información de este dentro del contenido puesto que “sólo a través de su palabra” el deseo puede ser cumplido. Esto último “alimenta” el imaginario del sujeto asegurando un apego de éste, el sujeto, al contenido.

---

<sup>306</sup> Paráfrasis de un testimonio aportado por un fanático de *Dragon Ball*, el cual dio pauta para desarrollar la premisa donde dicha declaración es exclamada durante la Mesa de Análisis #9 del Proyecto M.XXI Mitología Siglo XXI. El tema presentado en dicha mesa fue *“Dragon Ball: La Importancia de la Comunidad Fandom para los Contenidos Transmedia”* y se llevó a cabo en las instalaciones de la FCPyS el día 19 de febrero del 2018. Para más información de la sesión ver apartado 5.4.2 del capítulo V de la presente investigación.

Teniendo todo esto a consideración se puede comprender porque es que pronunciamos a estos consentidos como los nuevos “mitos” de esta era. Al final son sólo relatos de ficción que las elites dueñas de la industria cultural le presentan al individuo para generar ganancias y asegurar la permanencia de un status quo donde las elites saben beneficiadas por medio de recursos a cambio de brindarle a las masas contenidos que alimenten sus deseos mediante el imaginario. Los principales elementos de estos contenidos, sus personajes son tratados como “deidades” por la gran cantidad de significantes que el individuo puede atribuirle a estos. Es preciso mencionar que éstas “deidades” llegan al consumidor de forma “hueca” y éstas, una vez estando en manos del fan-consumidor, éste puede llenar a su “deidad” con todos los significantes que este desee. Este último punto es importante puesto que es partiendo de a ésta premisa que está supuesta mitología no se puede sostener a si misma porque está totalmente desacralizada. En otras palabras, no posee el mismo significado que una mitología tenía en la antigüedad. Puesto que esta misma desde un inicio tenía un significado único y su “influencia” estaba presente en cada miembro de la comunidad y cultura. En la actualidad esto no sucede así, puesto que de inicio, no todos los fandoms creen en el mismo contenido. No todos los individuos pertenecen a un fandom específico, e inclusive hay consumidores que no pertenecen a un fandom tal cual; y por último, nosotros somos los que le atribuimos significado a nuestras deidades, y este proceso –en adición a esta idea– no posee una “mediación rigurosa”, puesto que no hay elementos “sacros” o dictámenes que indiquen ese “algo” que sea caracterizado cómo “profano” a algún acto realizado por el fan a favor al personaje<sup>307</sup>.

Aún así, estos contenidos pueden ser entendidos como una “mitología” puesto que sus elementos representan y fundan creencias (aberrantes) dentro de la sociedad (o masa) residente en las metrópolis a nivel mundial. En mi opinión personal, tal vez estemos en presencia de una “anti-mitología” pero, esto lo menciono como un comentario personal que no pongo a nota de pie pues podría concretarse si desglosamos esta investigación a futuro con más conocimientos sobre estos temas: el estudio del mito, la mitología y sus significantes operantes dentro de su estructura. Estos conocimientos nos los poseo a profundidad, aun así deseo continuar su estudio en un futuro. Lo que sí puedo indicar es

---

<sup>307</sup> Realmente si los hay, puesto que hay datos canónicos para algunos personajes, no todos, y por su fuera poco; o estos datos son desconocidos o simplemente ignorados por aquellos mediadores que en un principio cuidaban la “pureza” del contenido per se.

que algunos de estos contenidos pueden ayudar al individuo a explotar sus habilidades y aptitudes con respecto a su creatividad, puesto que en la búsqueda de materializar aquello que el contenido le presenta el fan –como ya se presentó– es capaz de hacer lo que sea al entender que existe una pequeña posibilidad de obtener lo que este desea presentado por el contenido. Inclusive, muchos de las mentes creativas más importantes del siglo pasado han manifestado abiertamente su gusto por algún contenido específico con respecto a los contenidos de la cultura de masas.<sup>308</sup> Actualmente los “relatos” de superhéroes: películas, comics y videojuegos son una “teogonía”, una teogonía surgida de la industria cultural y elites para asegurar el status quo anterior mencionado donde ellos, la elite, son beneficiados por recursos mientras a la masa se le alimenta un imaginario; un imaginario donde las elites son las beneficiadas en toda manera positiva posible. El cine de superhéroes actualmente goza de un tremendo auge a nivel mundial y no cabe duda que la masa goza de las “epopeyas” de estos héroes contemporáneos. Actualmente cada vez existe menos mediación entre los hechos ficticios y aquellos que son reales. Este último es aquel que habla de acontecimientos de importancia social y política, hechos que realmente están dañando tanto la vida en nuestra comunidad como nuestra seguridad dentro de nuestra misma sociedad y sus miembros como por ejemplo: el cambio climático (un hecho mundial), la estabilidad emocional del individuo (un hecho personal) y la violencia de género (un hecho social). A grandes rasgos, aparentemente la masa comienza a restarles importancia, puesto que éstos mismos no son considerados a profundidad la industria cultural para realizar sus contenidos, y si lo hace, parte de una consideración superflua o inclusive aberrante. Razón por la cual ha normalizado elementos como la violencia mediante la presentación constante de dichos actos cuya eventual resolución (o autorresolución) se llevará a cabo por medio de un personaje que en algún momento, y de forma mesiánica, llegará para resolver “todos los males del mundo”. Mientras la industria cultural genere ingresos para las elites y el status quo no cambie, esta elite estará en paz. Mientras sus frustraciones sean sublimadas y su <<hambre narrativa>> (Eco, 1993) sea satisfecha la masa estará en paz y seguirá en espera de este ente “mesiánico” que le fue prometido. Solo él será capaz de brindar un orden. Es un hecho que la creación de héroes y

---

<sup>308</sup> Para más detalles ver capítulo V apartado 5.16 de esta investigación. Informe de la 11° sesión del proyecto titulada: *El impacto de Star Trek en América Latina*.



superhéroes que respalden el status quo depende del “aparato creativo” de la industria cultural: sus diseñadores, los escritores, los animadores, los ilustradores, etcétera. Ellos adaptan diversas historias de eras pasadas para generar nuevos contenidos. Para hacer esto ellos son capaces de desacralizar el significado de cada elemento o personaje, puesto que para ellos éste resulta ser “obsoleto”; y esto sucede porque desconocen de forma parcial o total aquel significado que éste representó (y posiblemente aún representa) para algunos individuos. Esto no es propio del sector creativo de la industria cultural, puesto que a su vez es la misma sociedad y la masa quién a su vez desconoce de forma total o parcial el significado de dichos elementos. Bajo esta premisa, al adaptar estos elementos de esta manera pueden generar en el espectador una interpretación aberrante de aquello que realmente es (o fue), a la par de presentarle al consumidor al consumir dicho contenido este está en contacto con algo sumamente rico, culturalmente hablando claro. (Eco, 1995)

Esta premisa es una de las principales bases para entender la existencia de *la Mitología en el Siglo XXI*. Una mitología construida cuyo contenido es presentado con elementos que alguna vez tuvieron significancia pero ahora son presentados ante el sujeto de forma “hueca” para que éste, el consumidor, los llene de todos significantes que éste desee.

Este proceso se puede desarrollar ejemplificar haciendo uso de las “4 leyes de los medios” postuladas por Marshall McLuhan (el padre) y Eric McLuhan (el hijo) (1998)<sup>309</sup>.

Las 4 leyes mencionadas son:

- Extensión:

Esta ley nos indica que cada tecnología –entiéndase técnica para realizar algo– extiende una facultad física y cognitiva del ser humano. De esta manera se logra hacer posible una de sus aspiraciones o en su defecto, las simula. Al analizar un relato mítico con detenimiento encontramos diversas “aspiraciones” correspondientes a los deseos de los individuos y sus respectivas sociedades (Jung, 2012). Existen aspiraciones bastante antiguas, como por ejemplo el deseo de volar o poder respirar bajo el agua. Mismas que en la actualidad se han logrado cumplir parcialmente gracias a implementaciones de avances tecnológicos de que nos “permitan” dicha tarea. Pongamos de ejemplo la exploración marina, gran parte de los

---

<sup>309</sup>MCLUHAN, Marshall, MCLUHAN, Eric, Las leyes de los medios. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación [en línea] 2009, 14 (Sin mes) : [Fecha de consulta: 23 de septiembre de 2018] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93512977017>> ISSN 1135-7991

avances en este campo se han logrado gracias a la implementación de nuevas tecnologías y su desarrollo. Aun así sólo hemos explorado un 5% del lecho marino.<sup>310</sup> Las grandes incógnitas que surgen al considerar esta cifra son detonadoras del «pensamiento mitopoético»; mediante él expresamos elementos que deseamos encontrar. Dentro de la idealización de este mundo desconocido nacen diversos mitos, uno de los más famosos y antiguos son aquellos que refieren a la ciudad perdida de la Atlántida, misma que se dice que halló la forma de prosperar bajo el mar. En la actualidad este mito perdura gracias a su adaptación dentro de diversos *contenidos pop*, una de las historias más famosas está relacionada con un superhéroe de la editorial DC Comics: *Aquaman*; cuya película fue estrenada a finales del 2019, esta misma fue todo un éxito en taquilla<sup>311</sup>. El diseño de este superhéroe creado a inicios de la década de 1940 está basado en la figura del dios griego *Poseidón*, o *Neptuno* para los romanos. Asimismo, la mera existencia y relevancia de esta cinta junto con todos los elementos dentro de ella nos indica aquello que no hemos descartado del todo de encontrar en el fondo del lecho marino no explorado.

- Caducidad - Obsolescencia

Esta ley nos indica que cuando un medio extiende una facultad del ser humano: vista, tacto, movilidad, etcétera; partes o componentes de aquel tópico o elemento que ya extendió previamente se vuelven obsoletas. Un medio potencializa un aspecto en específico de esta facultad con el fin de mejorar la experiencia mientras minimiza otras de menor importancia. Siguiendo con el ejemplo expuesto a partir del personaje de *Aquaman*; al integrarlo como elemento dentro de la cinta live-action de la “*Liga de la Justicia*” (2017, DC Films), cinta donde hizo su primer aparición Jason Momoa como este personaje; la imagen clásica de este superhéroe sufrió cambios radicales, puesto que la fisionomía específica el actor hawaiano no es precisamente idéntica a su homónimo dentro de la narrativa gráfica. La concepción clásica de este héroe es la de un hombre fornido caucásico y de cabello rubio; la fisionomía del actor Jason Momoa corresponde más a la apariencia de los pueblos nativos de las islas de Oceanía, cuya población es morena y de cabello castaño y rizado. La

---

<sup>310</sup> Datos consulados en el artículo *¿Qué porcentaje del océano hemos explorado?* disponible en <https://es.quora.com/Qu%C3%A9-porcentaje-del-oc%C3%A9ano-hemos-explorado> Consultado en julio del 2018

<sup>311</sup> Datos consulados en link <https://www.tomatazos.com/noticias/355957/Aquaman-impone-un-nuevo-record-de-venta-y-supera-a-Avengers-Infinity-War-y-Pantera-Negra> en diciembre del 2018.

decisión de romper con la imagen clásica de *Aquaman*; misma que está orientada presentar a una ideología más integral con respecto a las diferencias conceptuales y biológicas del ser humano: como raza, credo, género, etcétera. Recordemos que este es punto principal del mito, puesto que este expresa y comunica una ideología vigente al resto de la comunidad; que en este caso corresponde al ideal de la equidad racial. Cabe mencionar que la interpretación y personificación de *Jason Momoa* como *Aquaman* en la “*Liga de la Justicia*” (2017, DC Films) fue muy bien recibida por el público mundial. Es gracias a esta buena recepción que la empresa Warner Bros. , dueña de la productora DC Films decidió realizar su cinta spin off un año después en el 2018 que también resultó ser un éxito.

- Recuperación

A partir de la incorporación de un nuevo elemento o contenido, o en algunos casos, tecnología. Se recuperan antiguas concepciones, estructuras o deseos con respecto al pensamiento del ser humano. Siguiendo con nuestro ejemplo, al adaptar al personaje de *Aquaman* en un contexto más contemporáneo el interés por este personaje y todo aquello que representa volvió a presentar un auge dentro del fandom correspondiente a la editorial DC Comics. Las primeras publicaciones de *Aquaman* y sus historias más representativas, cintas y artículos presentaron un alza en ventas dentro de la franquicia. Lo mismo sucedió con superhéroes como IronMan (2008, Marvel Studios), Wonder Woman (2017, DC Films) o Spiderman (2002, Columbia Pictures) en sus respectivos estrenos. Otro ejemplo donde podemos ver esto de manera más notoria es dentro de la ciencia ficción, puesto que más allá de impulsar e inspirar diversas generaciones a tratar de descubrir que hay más allá de “*La Última Frontera*”<sup>312</sup>, este apela al deseo humano de explorar aquello que le resulte desconocido o conozca poco de él impulsándolo a comenzar nuevas aventuras y generar mitos que hablen de ellas, mientras trata de hacer estos posibles.

- Reversión:

Esta ley nos indica que cuando varias tecnologías –o en este caso, contenidos– son llevados

---

<sup>312</sup> Extracto tomado de la versión traducida al español de la icónica frase con la que se da inicio a los episodios de la serie original de *StarTrek* –una leyenda en el género–, surgida a finales de la década de los 60’s. La frase completa es:

“*El espacio, la última frontera. Estos son los viajes de la nave estelar “Enterprise”, en una misión que durará cinco años, dedicada a la exploración de mundos desconocidos, al descubrimiento de nuevas vidas y nuevas civilizaciones, hasta alcanzar lugares donde nadie ha podido llegar.*”

al límite, estas pueden ocasionar que se manifiesten características opuestas a aquellas que deseaban generar desde un principio. Para ejemplificar este punto podemos argumentar que el exceso de entregas cinematográficas con respecto a la franquicia del personaje animado *Sherk* (2001, Dreamworks Animation SKG); cuya frecuencia en estrenos en relación a sus secuelas sin prestar suma atención al desarrollo de la trama llevó a la tetralogía al borde del fracaso por la pérdida de interés del público en la franquicia. Lo mismo parece estar pasando con el cine de superhéroes puesto que el público objetivo se está volviendo cada vez más exigente con respecto a sus expectativas en relación a la trama de cada nueva entrega. Demandan más efecto, más referencias, más escenas de acción, premios de gran renombre a actores<sup>313</sup>, directores y productores de dichas cintas; papeles “políticamente correctos” que respalden movientes sociales abiertamente radicalistas cuya adaptación sea fie a unos cuantos<sup>314</sup>, entre otras exigencias que si no son cumplidas, la franquicia corre el riesgo de disminuir ingresos. En suma, aquello que aún mantiene a flote dichas franquicias es el desglose transmediático el cual mantiene al público dentro de un margen de un interés a la alza en relación a cada nuevo contenido anunciado al mercado: un comic, un videojuego, una línea de artículos. El fan propicia su este interés mediante la elaboración de notas de blog u otro tipo de contenido que satisfaga la el interés antes del estreno de la siguiente cinta.

Al tener gran auge a nivel mundial y poseer un fandom fiel a su franquicia, estos contenidos no sólo poseen un “culto”, sino que también pueden poseer una vigencia y desarrollo mediante múltiples plataformas y/o productos. El auge y popularidad del cine de superhéroes contribuyó ampliamente a generar la pregunta de investigación e hipótesis que detonó este trabajo. El desglose del Proyecto no sólo ayudó a validar la hipótesis.

Realmente existe una mitología en el siglo XXI que, a pesar de ser hueca y desacralizada, no sólo está formada por superhéroes; estos personajes sólo son una parte de una amplia gama de contenidos como series, caricaturas e inclusive música e ídolos pop; cuyos principales personajes ya son fuertes referentes culturales de esta época. Uno puede hablar

---

<sup>313</sup> Ejemplo: “*Avengers: Endgame* | Fans piden un Óscar para Robert Downey Jr.” Artículo disponible en <https://www.tomatazos.com/noticias/372324/Avengers-Endgame-Fans-piden-un-Oscar-para-Robert-Downey-Jr> Consultado en mayo 2019

<sup>314</sup> Ejemplo: “*Capitana Marvel: fans llaman hipócrita a Brie Larson y piden que sea reemplazada por una mujer negra LGBT*” Artículo disponible en <https://www.tomatazos.com/noticias/371906/Capitana-Marvel-fans-llaman-hipocrita-a-Brie-Larson-y-piden-que-sea-reemplazada-por-una-mujer-negra-LGBT> Consultado en mayo del 2019

de Batman, Spiderman, Superma, Shakira, Madonna, Simba del Rey León, etcétera; en cualquier metrópoli del mundo globalizado y es posible que “el otro” te entienda, aun así ambos: emisor y receptor; no hablen la misma lengua. Al final de cuentas las elites detrás de la industria cultural han logrado alienar gran parte de la población mundial bajo una misma “cultura”. Sólo el tiempo dirá hasta que punto esto se volverá intolerable o en su defecto, se consiga concretar dicho objetivo. Tanto mi investigación como mi proyecto han sido catalogadas más de una vez por algunos académicos –en su mayoría de la UNAM así como otras instituciones– cómo una la demostración contemporánea de la veracidad y lucidez que tenía el filósofo griego Platón (1979) al expresar que *“el ser humano se halla en una caverna encadenado a sus iguales. Donde, frente a él, alguien proyecta sombras, sombras que representan el cómo son las cosas y aparentemente es imposible escapar de este lugar”*.

Hasta ahora, después de trabajar alrededor de dos años este tema dentro del Proyecto Mitología en el Siglo XXI, un proyecto que fundé para reunir datos para este trabajo y que ahora ya ha evolucionado en otra cosa, y al escribir esta parte final de mi conclusión no tengo la menor duda que la mayoría de la sociedad; el humano, aún vive en esa caverna.

Una caverna donde las elites por medio de la industria cultural brindan contenidos a la masa que alimentan su imaginario y le indican cómo deben ser las cosas.

Sé que generalizar no es correcto, por ello debo índico que existen algunas personas tanto en contra de la cultura popular; así como a favor de la misma. Algunas desconocen que esto sucede, mientras que a otras francamente no les importa o sus actos no cuentan con apoyo alguno para demostrarle a la masa lo que está sucediendo.

Bueno, mi querido lector hasta ahora esto es todo lo que puedo decir sobre esto, la *Mitología en el Siglo XXI*. Espero haya sido de tu agrado este estudio, por ahora esto es todo lo que puedo aportar puesto que necesito continuar ampliando mis conocimientos y seguir con esta investigación para concluir esta obra. Por el momento te puedo comentar que éstos contenidos: los comics, el cine y los videojuegos; presentan personajes. Y una vez que el consumidor asimila el discurso detrás de estos mismos en su aparato cognitivo, éste capaz de basar sus interpretaciones del mundo en aquello que éstos personajes le comunican. Si a este individuo le encanta el personaje, él individuo –primero como

consumidor, y ahora como fan– será capaz de materializar aquello que encuentra más significativo para él del personaje: sus símbolos, sus vestimentas, sus elementos, etcétera.

No importa si dichos elementos están a la venta o éste, el individuo, tendrá que fabricarlos, él buscará la forma de tenerlo, con esto logrará que “el otro” entienda que le gusta este personaje, así construirá su identidad.

Y ya sea que pertenezca a una comunidad fandom o no, éste individuo esparcirá la “palabra” de su héroe. Aquel gusto por su personaje favorito lo comunicará al “otro” y si a éste, el “otro”, logra persuadirlo nuestro primer individuo; él le comunicará al ese otro todo lo que éste sabe sobre el personaje que le está comunicando. Todo esto con el fin que este otro comparta la misma afición y apego que planteamos desde el primer individuo.

Si este otro, el segundo individuo, llegase a compartir el mismo grado de afición al contenido que nuestro primer sujeto, este segundo sujeto hará lo mismo que el primero en cuestión, repitiendo el proceso, esparciendo la “palabra” del héroe entre su comunidad hasta que todos sepan que dicho héroe “existe”, y éstas fueron sus hazañas.

Es cierto, héroes y personajes van y vienen a lo largo de la historia. Algunos pueden gustarles algunos personajes y algunos no. Por ahora hay que entender que estos personajes existen, al igual que el impacto de estos mismos y todos los fenómenos que dicho impacto puede desencadenar.

Algunos pueden burlarse del gusto de otras personas, pues para ellos tiene desde lo ridículo a lo infantil, e inclusive hasta llegan a calificarlo como aberrante. Por ahora te puedo aclarar que todos tenemos, tuvimos y podemos tener un personaje popular favorito, y que por lo menos en alguna vez de nuestra vida hemos sido fanáticos de algo o creyentes de alguna religión. El ser humano no debe de descuidar su espiritualidad puesto que es una característica innata nuestra. Lo malo es que por ahora somos capaces de ignorarla o venderla por la falsa promesa del cumplimiento de los deseos, o en su defecto por breves y efímeros ratos de placer.

Si al final gustas dar opiniones al respecto en los anexos de este trabajo está el contacto del proyecto por si te interesa saber más del tema. Es tiempo de concluir.

Ahora dime ¿Qué superhéroe o contenido masivo es tu favorito? ¿Por qué te gusta? ¿Cómo fue que lo conociste? ¿Te consideras un fan?

A veces las preguntas correctas te pueden cambiar la vida...

*“El mundo se está convirtiendo en una caverna al igual que aquella que describía Platón; todos miramos imágenes y creemos que son la realidad”*

-José Saramago / La Caverna.

## **APÉNDICE: Homenaje a Stan Lee (1922-2018)**



Ilustración 3: Cartel del evento.  
Realizado por Mitzi A. Gutiérrez Flores

El 12 de noviembre de 2018 el escritor y editor de cómics estadounidense Stanley Lieber, más conocido como Stan Lee murió.

El jueves 15 de noviembre del 2018, el centro de investigación en videojuegos y otras industrias creativas “La Finisterra”, en compañía del Proyecto Mitología en el Siglo XXI, le realizaron un homenaje en conjunto; puesto que gracias a su trabajo en el mundo de la novela algunas actividades académicas de ambos proyectos jamás pudieron haberse llevado a cabo.

Yo personalmente, presenté una breve semblanza de aquello que significó él como persona para todo individuo considerado fan de su trabajo.

Gracias Stan por brindarnos un universo de personajes icónicos en la cultura pop universal.

Q.D.E.P. ¡Excelsior!

In Memoriam de Stan Lee

## BIBLIOGRAFÍA

- \_\_\_\_\_, (2005) *El Gran Libro de la Mitología*. Ed Dastin, España.
- \_\_\_\_\_, (2009) "*Santa Biblia: Antiguo y Nuevo Testamento*", Ed REINA-VALERA, Madrid.
- Amador Bech, Julio (2004) *Las Raíces Mitológicas del Discurso Político*, FCPyS – Porrúa, México.
- Amossy, Ruth, Herschberg-Pierrot, Anne (2001). *Estereotipos y clichés*. Buenos Aires: Eudeba.
- Appignanesi, Richard, Garratt, Chris (1997) *Posmodernismo para principiantes*, Era Naciente, Argentina.
- Avila-Fuenmayor, Francisco (2007) *El concepto del poder en Michel Foucault*, Revista de Filosofía, Aparte Rei #53, Septiembre 2007.
- Barambones, Juan (2015) *Realidad Virtual*, Edit Kindle, Barcelona.
- Barthes, Roland (2002) *Mitologías*, 13ª edición en español, Edit Siglo XXI, México.
- Batteux, Charles (2009). *Las bellas artes reducidas a un principio único*, Colección Estètica & Crítica, Ed, PUV, Universidad de Valencia.
- Baudrillard, Jean (1987) *Cultura y Simulacro*, Edit Kairos, 3ª Edición, Barcelona.
- Bauman, Zygmunt (2007) *Vida de Consumo*, Fondo de Cultura Económica, México.
- Berger, Peter, (1976) *Pyramids of Sacrifice*, Edit Doubleday, EUA.
- Bernardo, Nuno (2011). *The Producers Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms (Paperback)*, Edit. CreateSpace Independent Publishing Platform London, UK:
- Bettelheim, Bruno (1994) *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Ed. Critica Grijalbo, Madrid.
- Braudel, Fernand, (1973) *Las Civilizaciones Actuales*, Tecnos, Madrid.
- Braunstein, Néstor A, Pasternac Marcelo (2000) *Psicología: Ideología y Ciencia*. Ed Siglo XXI, 19ª Edición. México
- Briñol Pablo, Gandarillas, Beatriz (2010) *Emoción y meta-cognición: implicaciones para el cambio de actitud*, Universidad Autónoma de Madrid. España
- Brom, Juan (2007) *Ezbozo de Historia Universal*, Ed.Grijalbo, 22ª Edición, 3º Reimpresión, México.
- Bronislaw Malinowski. (1948) *Magia, ciencia y religión*. Planeta-Agostini.
- Buick, Joanna, Jevtic Zoran (2002) *Ciberespacio para Principiantes*, Era Naciente, Argentina.
- Campbell J. (1959) *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Campbell J. (1988) *Joseph Campbell y el poder del mito*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Campbell, Joseph, (1991) *Mascaras de Dios, Mitología Creativa*, Penguin Arcano, Nueva York.
- Carlyle, Thomas, Emerson R.W.(1979) *De los Héroes a los Hombres Representativos*, Editorial Cumbres, Decimotercera edición, Serie los Clásicos, México
- Cassier, Ernest, (1992), *El Mito del Estado*, Fondo de Cultura Económica, México



- Cassirer, Ernst, (1952), *El lenguaje y la construcción del mundo de los objetos*. Psicología del lenguaje, Ed Paidós. Buenos Aires.
- Castoriadis, Cornelius (1975) “*La Institución Imaginaria de la Sociedad*”, Tusquets Editores, Barcelona.
- Cloninger, Susan C. (2003) *Teorías de la personalidad*, Tercera Edición, PEARSON, México.
- Cobast, Éric (2014) *Los 100 mitos de la cultura general*, Ed, Akal, Madrid, España
- Copley, Paul (1997) *Semiótica para Principiantes*, Ed. Era Naciente, Argentina.
- Consultado en mayo del 2018
- Coon, Dennis, (2005) *Fundamentos de Psicología*, 10ª. Edición, Ed. Thomson, México,
- Corbetta, Piergiorgio (2007) *Metodología y Técnicas de Investigación Social*, Edición Revisada, McGrall Hill, Madrid, España.
- D’Angelo, Alejandra & Magan, Irene (2011) *El Estadio del Espejo*, Editorial LONGSELLER, Argentina.
- D’Aquino, Marisa; Aquino, Marisa D’; Contino, Roxana (2000). *Cambios y continuidades: una mirada a los múltiples procesos históricos contemporáneos*. Edit del Signo. Madrid.
- Diccionario de Rudinesco de Psicoanálisis (2008) Edit Paidós. Barcelona.
- Dör, Joël (1995) *Introducción a la Lectura de Lacan: El inconsciente estructurado como un lenguaje*, Edit. Gedisa, España.
- Durand, Gilbert (2003) *Mitos y Sociedades: Introducción a la Mitodología*. Colección Daimos, Buenos Aires, Editorial Biblos.
- Durand, Gilbert (2012) *LA MITOCRÍTICA PASO A PASO*, Acta Sociológica, núm. 57, enero-abril, pp. 105 – 118
- Durand, Gilbert, (1971) *La Imaginación Simbólica*, Amorrutu Editores, Buenos Aires.
- Durand, Gilbert, (1993) *De la Mitocrítica Al Mitoanálisis*, Anthropos/UAM, Barcelona.
- Durkheim, E., (1993) *Las Formas Elementales de la Vida Religiosa*. ed. Alianza, España.
- Durkheim, Émile, (2000) *Las Reglas del Método Sociológico*. México: Colofón.
- Eco, Umberto (1984) “*Obra Abierta*”, Edit. Planeta-Agostini, Barcelona.
- Eco, Umberto (1993) “*Lector In Fabula*”, Edit Lumen S.A., Barcelona, España.
- Eco, Umberto (1995) “*Apocalípticos e Integrados*”, 1ª EDICIÓN EN FÁBULA DE TUSQUETS, España.
- Eiroa, Jorge Juan (1994). *Historia de la Ciencia y de la Técnica: La prehistoria, Paleolítico y Neolítico*, Ediciones AKAL, Madrid
- Eliade, Mircea, (1989), *Imágenes y Símbolos*, Taurus Ediciones, Barcelona.
- Eliade, Mircea, (1994) *Mito y Realidad*, Editorial Labor, Barcelona.
- Erving Goffman, (1963) *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, Edit, Prentice-Hall Inc. U.S.A.
- Festinger, L.(1957). *A theory of Cognitive Dissonance*, Row Peterson, Evanston, Illinois .Trad.: Madrid, Instituto de Estudios Políticos.
- Freud, Sigmund, (1972) *El Malestar en la Cultura*, Alianza Editorial, Madrid.
- Freud, Singmund, (1973), “*Tótem y Tabú: Algunos aspectos comunes entre la vida mental del hombre primitivo y los neuróticos*” 1912-1913, Alianza Editorial, Madrid.
- Gadamer, Hans-Georg, (1997) *Mito y Razón*, Ed. Paidos, Barcelona.

- Garcia Gaul, Carlos, (1989) *Prometeo: Mito y Tragedia*, Ediciones Hiperon, Madrid.
- Giménez, Gilberto (2010) *Cultura, Identidad y Procesos de Individualización*, Serie Conceptos y Fenómenos Fundamentales de Nuestro Tiempo, Edit. Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM.
- Giner, Salvador, (1998) *Diccionario de sociología*, Editorial Alianza, España
- Gordon, Terrence W., Willmarth, Susan, (1992) “*McLuhan para Principiantes*”, Era Naciente, Buenos Aires.
- Gubern, Roman (1997) *Del Bisonte a la Realidad Virtual: La Escena y el Laberinto*, Edit Anagrama, Barcelona.
- Harvey, Colin (2014). *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Palgrave Macmillan UK
- Hobbes, Thomas (2012) *Leviatán o la Materia, Forma y Poder de una República Eclesiástica y Civil*. 2º Edición, 18º impresión, Fondo de Cultura Económica, México, CDMX.
- Horkheimer, Max, Adorno, Theodor (1988) “*La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas*”, Edit Sudamericana, Buenos Aires.
- Hyde, David (2011). *Super Hero Fans Expected to Line-Up Early as DC Entertainment Launches New Era of Comic Books*. The Source. Edit DC Comics, USA.
- Hyde, Maggie (1992) *Jung para principiantes*, Era Naciente, Buenos Aires.
- IZZI, Massimo (2000). *Diccionario ilustrado de los monstruos*. Edit. Alejandría. Buenos Aires.
- Jackson II, Ronald L. (2010) (en inglés). *Encyclopedia of Identity*. SAGE Publications Inc, USA.
- Jenkins, Henry & Ford, Sam, Green, Joshua (2013) “*Cultura Transmedia*” *Original: Spreadable Media*, 1º edición, Barcelona, España
- Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers*. ISBN 9780415905725.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide (en inglés)*. New York/London: New York University Press
- Jenkins, Henry (2008) “*Convergence Culture: la cultura de convergencia en los medios de comunicación*”, Edit Paidos, Barcelona, España.
- Jones, Gwyn. A (1984) *History of the Vikings*, Edit. Oxford University Press. New York.
- Jung, Carl, (1997) *Arquetipos e Inconsciente colectivo*, Ed. Paidos, Barcelona.
- Jung, Carl, (2012) *El Libro Rojo*, Edición alemana e Introducción de Sonu Shamdasani, Ed. Elhilodariadna Traducción Romina Scheuschner y Valentín Romero, Argentina.
- Klein, Naomi, (2007) *La Doctrina del Shock El auge del capitalismo del desastre*. Traducción Isabel Fuentes, Edit. Paidos, Barcelona.
- Kuhn, Thomas (1971) *La estructura de las revoluciones científicas*, Fondo de Cultura Económica, México.
- Ledoux, Joseph (1998) *The Emotional Brain: The Mysterious Underpinnings of Emotional Life*, Ed. Simon & Schuster, Denver.
- Lee, Stan (1974) *Origins of Marvel Comics*, Edit. Simon & Schuster. U.S.A.
- Lee, Stan (1975) *Son of Origins*, Edit. Simon & Schuster U.S.A

- Lévi-Strauss, Claude (1994), *El Pensamiento Salvaje*, FCE, México.
- Lévi-Strauss, Claude, (1989) *Mito y Significado*, Alianza Editorial, México.
- Malgesini, Graciela, Giménez, Carlos (2000). *Guía de los conceptos sobre migraciones, racismo e interculturalidad*. Edit Catarata. Madrid.
- Malone, M.S y Edvinsson, L. (1977) *El Capital Intelectual*, Ed. Gestión 2000, Barcelona.
- Mann, A. y Weiss, M. (1996): "*Hominoid Phylogeny and Taxonomy : a consideration of the molecular and Fossil Evidence in an Historical Perspective*". *Molecular Phylogenetics and Evolution*, 5(1): 169-181
- Mardones, José María (2011) *El Retorno del mito: La racionalidad mito simbólica*, Editorial Síntesis, España
- Marín, Rafael (2009). *W de Watchmen*. Edit. Dolmen, Palma de Mallorca.
- Martell, Frederick, (2012) "*Cultura Mainstreem*", Edit. Taurus, España.
- McLuhan, Marshall (1970) *Culture is our Bussnes* . Abacus. E.U.A
- McLuhan, Marshall (1970) *From Cliché to Archetype*, Abacus. E.U.A
- McLuhan, Marshall (1973). *Understanding media : the extensions of man*. Ed. Abacus. E.U.A
- McLuhan, Marshall (1988) *El Medio es el Mensaje*, Grupo Planeta, Barcelona, España.
- McLuhan, Marshall (1998). *La galaxia Gutenberg: génesis del homo typographicus* (1. ed edición). Barcelona, España.
- McLuhan, Marshall, (1951) *Mechanical Bride*, Abacus. E.U.A
- Morey, Miguel (1984) *Los Presocráticos; del Mito al Lógos*, Ed. Montesinos, Barcelona
- Morin, Edgar (1972) "*El Cine y El Hombre Imaginario*", Ed. Seix Barrial, Barcelona, España.
- Mosterin, Jesús (2006). *Naturaleza Humana*, Ed. Espasa-Calpe. España.
- Najmanovich, Denise (2008) *Epistemología para principiantes*, editorial Era Naciente, Argentina.
- Nasio, Juan David, (1992) *Cinco Lecciones Sobre la Teoría de Jacques Lacan*, ed. Gedisa, España.
- Negroponte, Nicholas (1995) *El Mundo Digital*. 1º edición, Barcelona, España.
- Pérez Martínez, V. M. (2009). *El ciberespacio: la nueva ágora*. Tenerife: Ediciones IDEA.
- Piaget, Jean (1963) *Biología y Conocimiento*, Siglo XXI, México
- Pinillos, José Luis (1977) *Introducción a la psicología*. Ed. Alianza Universal, Madrid, España:
- Piñeiro, Aurora (2017). *El Gótico y su Legado en el Terror: Una Introducción a la Estética de la Oscuridad*. Bonilla Artigas Editores, México:
- Platón (1972) *Timeo*, Obras completas, Tomo 6, Madrid
- Platón, (1972) *Critas*, Obras completas, Tomo 7, Madrid.
- Platón.(1979) *Diálogos*, Editorial Cumbres, 1º edición, Serie los Clásicos, México
- Pratten, Robert (2015). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners (Paperback)*. Edit. CreateSpace Independent Publishing Platform, London, UK.
- Ritzer, George (1992) *Teoría Sociológica Clásica*, 6º Edición, México, MC GRAW HILL
- Rollo, May, (1991) (The Cry for Myth) *La Necesidad del Mito: La influencia de los Modelos Culturales en el Mundo Contemporáneo*, Editorial Paidós, España.

- Rousseau, Jean-Jacques (2009) *El Contrato Social: o los Principios del Derecho Político*, 2° Edición, 8° impresión, Fondo de Cultura Económica, México, CDMX.
- Sagan, Carl (1993) *Los Dragones del Edén Especulación Sobre la Evolución de la Inteligencia Humana*, Ed. Crítica, Barcelona.
- Schoell, William (1991). *Comic Book Heroes of the Screen*. Edit Carol Pub. Group. U.S.A
- Scolari, Carlos Alberto (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Edit Deusto.
- Serulnikov, Adriana (1999) *Jean Piaget para Principiantes*, Ed Era Naciente, Argentina.
- Shakespeare, William. *Obras Completas*. Editorial Aguilar, Madrid, 1961
- Smalinsky, Eduardo, Ripesi, Daniel (2010) *Winnicott para principiantes*, editorial Era Naciente, Argentina.
- Solares, Blanca (1995) “*Tu cabello de oro Margarete... Fragmento sobre odio, resistencia y modernidad*”, UNAM / Miguel Ángel Porrúa, México.
- Spinoza, Baruch (2011). Luciano Espinosa, ed. *Obra completa*. Biblioteca de Grandes Pensadores. Madrid: Editorial Gredos
- Stephen Cawood y Mark Fiala. “*Realidad aumentada: guía práctica*”, 2008, ISBN 1-934356-03-4
- Tello Nerio, Sanyú (2001) *Umberto Eco para Principiantes*, Era Naciente, Argentina.
- Toropov, Brando (1998) *Shakespeare para Principales*, Era Naciente, Argentina
- Turkle, S. (1997) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. Barcelona: Paidós.
- Vidal-Naquet, Pierre (2005) *Atlántida. Pequeña Historia de un Mito Platónico*, Edit. AKAL. Madrid.
- Vilches, Lorenzo (2013). *Convergencia y Transmedialidad. La ficción después de la TDT en Europa y América Latina*. Edit. Gedisa. España
- Villoro, Luis (1998) *La Identidad de los Pueblos*, Serie Conceptos y Fenómenos Fundamentales de Nuestro Tiempo, Edit. Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM.
- Vygotski, Lev (2009) *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*, Tercera Edición, Ed. Crítica, Madrid.
- Vygotsky, Lev S (1978) *Pensamiento y Lenguaje*, Madrid: Paidós.
- Wartofsky, Marx W. (1987) “*Introducción a la Filosofía de la Ciencia*”, Traducido por Magdalena Andreu, Segunda Edición, Madrid, Editorial Alianza, 679 páginas
- Witzany, G. (2000) *Life: The Communicative Structure*. Ed. Norderstedt, Libri. Denver.

## REFERENCIAS WEB

- Artículo *Australia "colonizó" América* en el link [http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid\\_3633000/3633634.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_3633000/3633634.stm) Consultado en marzo del 2018
- Artículo, “*Joven, mexicana, fan de Star Trek y a punto que uno de sus prototipos sea llevado a marte*” disponible en <https://www.reporteindigo.com/piensa/maria-regina-joven-mexicana-unam-helicoptero-marte-star-trek/>. Consultado en marzo del 2018.

- Artículo, “¿Qué porcentaje del océano hemos explorado?” disponible en <https://es.quora.com/Qu%C3%A9-porcentaje-del-oc%C3%A9ano-hemos-explorado> Consultado en julio del 2018
- Artículo, “Creación del mundo según los nórdicos” Disponible en: <https://mitosyrelatos.com/europa/mitologia-nordica/creacion-mundo-nordicos/> Consultado en septiembre del 2017.
- Artículo, “El Código de Hammurabi” Disponible en <http://clio.rediris.es/fichas/hammurabi.htm> Consultado en septiembre del 2018.
- Artículo, “Frida una Rescatista de Cuatro Patas” Disponible en: [https://verne.elpais.com/verne/2017/09/21/mexico/1506029792\\_235141.html](https://verne.elpais.com/verne/2017/09/21/mexico/1506029792_235141.html). Consultada en abril del 2018.
- Artículo, “Nace Gine la Madre De-Son Goku” Disponible en: <http://www.misiontokyo.com/noticias/13645/nace-gine-la-madre-de-son-goku> Consultado en febrero del 2018
- Artículo, “Premian a Frida por su labor durante el 19-S” Disponible en: [http://www.milenio.com/df/frida-premio-jose\\_pages\\_llergo-sismo-kellerman-soldado-milenio-noticias\\_0\\_1067893335.html](http://www.milenio.com/df/frida-premio-jose_pages_llergo-sismo-kellerman-soldado-milenio-noticias_0_1067893335.html). Consultada abril del 2018.
- Artículo, Craig, T. Y., & Kelly, J. R. (1999). *Group cohesiveness and creative performance*. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, Vol. 3(4), 243-256. Journal Article. Database: PsycARTICLES [www.apa.org/pubs/databases/psycarticles/index.aspx](http://www.apa.org/pubs/databases/psycarticles/index.aspx) Consultado noviembre 2017
- Artículo, DE FRANCISCO ZEA, ADOLFO, *Humanismo Griego*, disponible en: <https://encolombia.com/libreria-digital/.../humanismo/humanismo> Consultado en Enero del 2018
- Artículo, Funder, David C. (2001) “*Personality, Annual Review of Psychology*” Vol. 52:197-221 (Volume publication date February), disponible en: En línea <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.197> Consultado en noviembre 2017
- Artículo, Jenkins, Henry (2009) *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. En línea, Disponible en [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html) Consultado en marzo 2018
- Artículo, Lazarus, R.S. (1993) *FROM PSYCHOLOGICAL STRESS TO THE EMOTIONS: A History of Changing Outlooks Annu. Rev. Psychol.* 1993.44:1-22. Downloaded from [www.annualreviews.org](http://www.annualreviews.org). Consultado en noviembre 2017
- Artículo, MCLUHAN, M. y MCLUHAN, E. (2009). *Las Leyes de los Medios. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, [en línea] 14, pp.285-316. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93512977017> Consultado en marzo 2018
- Artículo, “7 predicciones tecnológicas que vaticinó ‘Star Trek’ hace 50 años y que ya son una realidad” Disponible en: <http://www.bbc.com/mundo/noticias-37307029>. Consultado en marzo del 2018
- Artículo: “¿Por qué ‘Juego de Tronos’ es la mejor serie de la historia de la televisión?” Disponible en <https://www.lavanguardia.com/participacion/encuestas/20190515/462248021099/juego-de-tronos-mejor-serie-historia-televisión.html>. Consultado en mayo del 2019

- Artículo: “Carrera Armamentista y Espacial en la Guerra Fría: Características” Disponible en <https://historiaybiografias.com/guerrafria1/>. Consultado en septiembre del 2017
- Artículo: “Emilia Clarke rompe el silencio sobre el fatal desenlace de Daenerys” Disponible en: <https://spoilertime.com/noticia/emilia-clarke-rompe-silencio-sobre-fatal-desenlace-daenerys-targaryen/?> Consultado en mayo del 2019
- Artículo: “ESTE FAN DE ‘GAME OF THRONES’ DIBUJÓ ESCENAS DE LA TEMPORADA 8 “COMO DEBIERON SER” Disponible en <https://www.sopitas.com/mientras-tanto/fan-game-thrones-dibujos-temporada/> Consultado en mayo del 2019
- Artículo: “Fans piden otra versión de la última temporada de GOT en change.org.” Disponible en: <https://www.elfinanciero.com.mx/reflector/fans-piden-otra-version-de-la-ultima-temporada-de-got-en-change-org> Consultado en mayo del 2019
- Artículo: “Game of Thrones | Sophie Turner arremete contra fans que piden rehacer la temporada 8” Disponible en <https://www.tomatazos.com/noticias/375165/Game-of-Thrones-Sophie-Turner-arremete-contrafans-que-piden-rehacer-la-temporada-8> Consultado en mayo del 2019
- Artículo: “George RR Martin revela (más o menos) si el final de su libro de ‘Game of Thrones’ coincidirá con la serie” Disponible en <https://cnnespanol.cnn.com/2019/05/21/george-rr-martin-revela-mas-o-menos-si-el-final-de-su-libro-game-of-thrones-coincidira-con-la-serie/> Consultado en mayo del 2019
- Artículo: “*Piden estatua de perrita ‘Frida’ en honor de canes rescatistas*”. Disponible en: [http://www.milenio.com/tendencias/sismo-perros\\_rescatistas-estatua\\_frida-instituto\\_registro\\_canino-milenio-noticias\\_0\\_1035496652.html](http://www.milenio.com/tendencias/sismo-perros_rescatistas-estatua_frida-instituto_registro_canino-milenio-noticias_0_1035496652.html) Consultado en abril del 2018.
- Artículo: “Qué tratamientos existen hoy en día para el VIH y cuán efectivos son” Disponible en <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46303445> Consultado en diciembre del 2018
- Artículo: “*Terms like ‘web’ and ‘Internet’*”, Chicago Manual of Style, University of Chicago, 16th edition. Disponible en [www.chicagomanualofstyle.org/](http://www.chicagomanualofstyle.org/) Consultado en marzo 2018
- Artículo: *Marvel: La empresa en bancarrota que terminó dominando la taquilla*. Disponible en <https://www.cinemanía.es/noticias/marvel-la-empresa-en-bancarrotaque-termino-dominando-la-taquilla/> Consultado en febrero del 2019.
- Artículo: Padawer , Ana, (2004) *Nuevos esencialismos para la antropología: las bandas y tribus juveniles, o la vigencia del culturalismo*, Revista de Temas Sociales. Universidad Nacional de San Luis. Año 8 N° 14 Disponible en: <http://www2.fices.unsl.edu.ar/~kairos/k14-archivos/ana%20padawer.pdf> Consultado en septiembre 2018
- Artículos, *Lectures II.1.1 The Function of Mythology* (impartido en The Esalen Institute en agosto, 1969). Archivo en Línea: Página web “Joseph Campbell Foundation.” <https://www.jcf.org> Consultado en enero del 2018
- Dato extraído del artículo: “*AVENGERS: INFINITY WAR COMIENZA SU PRIMER FIN DE SEMANA CON RÉCORDS EN TAQUILLA*”. Disponible en: <http://atomix.vg/avengers->

infinity-war-comienza-su-primer-fin-de-semana-con-records-en-taquilla/ Consultado en abril del 2018

- Dato Sobre *Neil Gaiman's Sandman* Disponibles en la página <http://www.vertigocomics.com/comics/the-sandman> Consultado en Mayo del 2018.
- Datos consultados en el artículo “*Memín Pinguín: pasado el escándalo persiste el racismo*” disponible en [https://www.jornada.com.mx/2005/08/01/informacion/84\\_memin.htm](https://www.jornada.com.mx/2005/08/01/informacion/84_memin.htm) Consultado en marzo del 2018
- Datos extraídos de la nota: “*La ancestral historia china que inspiró a Dragon Ball*” Disponible en <https://mx.tuhistory.com/noticias/la-ancestral-historia-china-que-inspiro-dragon-ball> Consultado en febrero del 2018.
- Datos sobre Batman, Disponibles en la página <https://www.dccomics.com/Batman>. Consultados en julio del 2018.
- Datos sobre el Sismo 2017-9-19. Servicio Sismológico Nacional de México. [www.ssn.unam.mx/.../2017/SSNMX\\_rep\\_esp\\_20170919\\_Puebla-Morelos\\_M71.pdf](http://www.ssn.unam.mx/.../2017/SSNMX_rep_esp_20170919_Puebla-Morelos_M71.pdf)
- Datos sobre la cinta *Avengers* (Whedon, 2012) consultados en la página [https://www.rotentomatoes.com/m/marvels\\_the\\_avengers](https://www.rotentomatoes.com/m/marvels_the_avengers) en diciembre del 2018
- Datos sobre la franquicia “*THE WORLD OF ICE AND FIRE | George R.R. Martin*”. Disponible en [www.georgerrmartin.com](http://www.georgerrmartin.com). Consultado el 10 de marzo de 2018.
- Definición “*La Industrias Culturales y la Industrias Creativas*” Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/creative-industries/> Consultada en febrero del 2018
- Definición de salud extraída del *Preámbulo de la Constitución de la Asamblea Mundial de la Salud*, adoptada por la *Conferencia Sanitaria Internacional*, Nueva York, 19-22 de junio de 1946. entrad en vigor el 7 de abril de 1948. Disponible en [www.who.int/governance/eb/who\\_constitution\\_sp.pdf](http://www.who.int/governance/eb/who_constitution_sp.pdf) Consultada el 17 de noviembre del 2017
- Diccionario Medico en línea. Disponible en <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/> Consultado en septiembre 2017.
- Diccionario REA en línea, Actualización 2017-2018, disponible en <http://www.rae.es/> Consultado en constantemente durante el 2017- 2018
- Disponible en [www.ssn.unam.mx/.../2017/SSNMX\\_rep\\_esp\\_20170919\\_Puebla-Morelos\\_M71.pdf](http://www.ssn.unam.mx/.../2017/SSNMX_rep_esp_20170919_Puebla-Morelos_M71.pdf) Consultado en abril del 2018.
- Diversas Historias consultadas en el blog “*El Mundo de Hielo y Fuego, Historia*”. Disponible en [hieloyfuego.wikia.com/wiki/El\\_Mundo\\_de\\_Hielo\\_y\\_Fuego](http://hieloyfuego.wikia.com/wiki/El_Mundo_de_Hielo_y_Fuego) Consultada en marzo del 2018.
- Entrevista “*A FOR ALAN, Pt. 1: The Alan Moore interview.*” Disponible en: *GIANT Magazine* [https://web.archive.org/web/20070305213808/http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a\\_for\\_alan\\_pt\\_1\\_the\\_alan\\_moore.html](https://web.archive.org/web/20070305213808/http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a_for_alan_pt_1_the_alan_moore.html). Archivo original desde 5 de marzo de 2007. Consultado en mayo del 2018
- Entrevista a JK Rowling, Mammoth, Londres, año 2000. Disponible en <https://www.bbc.com/mundo/noticias-41797791> Consultada en febrero del 2018.

- Entrevista, Stax «IGN interviews Christopher Nolan», 6 de diciembre de 2007. En inglés. Disponible en : <https://www.ign.com/articles/2007/12/06/ign-interviews-christopher-nolan> Consultado en enero del 2018
- Epilogo y datos sobre la franquicia Star Trek. Disponible en <http://www.startrek.com/> Consultado en marzo del 2018.
- Ficha “*Captain America: The Winter Soldier*” (2014) Disponible en <https://www.imdb.com/title/tt1843866/> Consultado en agosto 2018
- Fichas, Terms like 'web' and 'Internet', Disponibles en Chicago Manual of Style, University of Chicago, 16th edition. <https://www.chicagomanualofstyle.org> Consultado en marzo 2018
- Libro “*Canon Pali*” Disponible en [www.librosbudistas.com/descargas/PAL.pdf](http://www.librosbudistas.com/descargas/PAL.pdf) Consultado en marzo del 2018
- Libro, Engels, Friedrich (1972), *El origen de la familia, la propiedad privada y el estado*, Archivo Marx-Engels de la Sección en Español del Marxists En línea Archive (www.marxists.org), 2017.
- Listado “Academy Award winners and nominees (en inglés). CNN. 2009-02-22. Disponible en: <http://edition.cnn.com/2009/SHOWBIZ/Movies/02/22/oscar.nominees.full.list/index.html>. Consultado en enero del 2018
- Melrose, Kevin (2009). Artículo: «DC Entertainment - what we know so far». Comic Book Resources *Página Web*. Consultado en septiembre de 2018.
- Nota “*El Mito de Perseo*” <https://mitosyleyendascr.com/mitologia-griega/perseo/> Consultado en septiembre del 2017
- Nota “*La caja de Pandora*” Disponible en: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxYWNsYXNIZGVjYXJs3NkaWV6fGd4OjQ2M2RkMDZkZDY1ZDBmZmE> Consultado en noviembre 2017
- Nota “*Star Wars vs Star Trek: Los Famosos Contestan*” Disponible en <https://es.ign.com/feature/59110/star-wars-vs-star-trek-los-famosos-contestan> Consultada en marzo del 2018.
- Nota *Por qué The Dark Knight echó a perder las películas de Batman para siempre* Disponible en: <https://codigoespagueti.com/noticias/cultura/por-que-the-dark-knight-echo-a-perder-las-peliculas-de-batman-para-siempre/> Consultado en diciembre del 2018
- Nota: “«*War of the Currents*»”. Disponible [https://www.pbs.org/tesla/11/11\\_warcur.html](https://www.pbs.org/tesla/11/11_warcur.html) Consultado en marzo 2018.
- Nota: “10 curiosidades que deberías saber sobre Juego de tronos”. Antena 3. Disponible en [blogs.antena3.com/](http://blogs.antena3.com/) Consultado el 7 de marzo de 2018.
- Nota: “*Dragon Ball Super: Broly Review*” Disponible en <https://www.ign.com/articles/2018/12/05/dragon-ball-super-broly-movie-review> Consultada en Marzo del 2019
- Notas , “*Persigue tu felicidad*”, *Biografía de Joseph Campbell* Disponible en el sitio Joseph Campbell Foundation <https://www.jcf.org> Consultada en octubre del 2017



- Notas. “*Actividades Económicas*” Disponible en <https://www.geoenciclopedia.com/actividades-economicas/>. Consultado en enero del 2018
- Parábola hindú de “*Los Ciegos y el Elefante*” disponible en [http://www.estudioscontemplativos.com/los-seis-sabios-ciegos-y-el-elefante-la-naturaleza-de-la-mente/?upm\\_export=pdf](http://www.estudioscontemplativos.com/los-seis-sabios-ciegos-y-el-elefante-la-naturaleza-de-la-mente/?upm_export=pdf) Consultado en septiembre del 2017.
- Recopilación, «The Most Famous Poster» (en inglés). Library of Congress. E.U.A. Disponible en <http://www.loc.gov/exhibits/treasures/trm015.html> Consultado en julio del 2018
- Serie de Artículos obtenidos del blog oficial de Henry Jenkins Disponibles en [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html) Consultado en marzo del 2018
- Serie de cortos animados titulado “*Game of Thrones Histories and Lore*”; Compilación disponible en la liga <https://www.youtube.com/watch?v=DytL8fXMEaA&t=23s> Consultado en marzo del 2018

## OTRAS FUENTES:

- “*Spawn, Monthly Series, Issue 1*”. [imagecomics.com](http://imagecomics.com) (en inglés) Archivado desde el original en octubre de 2010. Consultado en julio del 2018.
- Bad Religion (1993) American Jesus, en Recipe for Hate [CD] Hollywood, California, USA. Atlantic Records
- David Bowie (1977) Heroes. En Heroes [CD] Berlín Occidental, Alemania. RCA Records.
- Debate “Zizek vs Peterson”. 19 de abril en el Sony Centre de Toronto, Canada. Visto vía streaming el día de la transmisión por el portal “Sony Centre for the Performing Arts | Toronto's Centre of Entertainment” Disponible en: [www.sonycentre.ca/](http://www.sonycentre.ca/)
- Documental “*La Primera Guerra Mundial (3. Las trincheras)*” Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=xeXQdYriMTM> Consultado en agosto del 2017
- Documental “*La reubicación japonesa en la Segunda Guerra Mundial en Estados Unidos.*” Disponible en línea en: <https://www.youtube.com/watch?v=pPbbw5pp9-s> Consultado en agosto del 2017
- Documental “*Potter's place in the literary canon*” transmitido en febrero del 2018. La el canal de televisión de paga BBC Latinoamérica.
- Episodio n°14 “*El Equilibrio del Miedo*”, Temporada 1, Star Trek Serie Original.
- Flashpoint – Batman Knight of Vengeance (2011) Brian Azzarello, DC Comics. Tres Tomos
- Flashpoint – Emperador Aquaman (2011) Tony Bedard, DC Comics. Tres Tomos
- Flashpoint - Hall Jordan (2011) Adam Schlagman, DC Comics. Tres Tomos
- Flashpoint – Historia Principal (2011) Geoff Johns, DC Comics. 5 Tomos
- Flashpoint – Lois Lane and the Resistance (2011) Dan Abnett, Andy Lanning, DC Comics. Tres Tomos
- Flashpoint – Reverse Flash (2011) Scott Kolins, DC Comics. Tomo Único

- Flashpoint – The World of Flashpoint (2011) Rex Ogle, DC Comics. Tres Tomos
- Flashpoint – Wonder Woman and The Furious (2011) Dan Abnett Andy Lanning , DC Comics. Tres Tomos
- Freeman, M (Productor)(2016) *The Story of God with Morgan Freeman*, [Cap. 6, serie de televisión] Santa Clarita, California, EUA, National Geographic Channel.
- Graeme McMillan (18 de septiembre de 2015). “*DC Entertainment To Give Classic Batman Writer Credit in 'Gotham' and 'Batman v Superman' (Exclusive)*” (en inglés). Hollywood Report. Visto en octubre de 2017.
- Jolin, Dan (julio de 2008). «*The Dark Knight*». Revista *Empire* (en inglés) **228**. pp. 92-100
- Marvel’s Civil War, Front Line #1, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 31-33
- Marvel’s Civil War, Front Line #1, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 34-37
- Marvel’s Civil War, *Front Line #2*, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 32-36
- Marvel’s Civil War, Front Line #4, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 30-36
- Marvel’s Civil War, Front Line #6, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 32-37
- Marvel’s Civil War, Front Line #7, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 30-35
- Marvel’s Civil War, Front Line #7, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 30-35
- Marvel’s Civil War, Front Line #9, Paul Jenkins, 2006. Marvel Comics pag 30-35 Snyder,
- Moore, Alan & Lloyd, David (2010) “*V de Vendetta*”, Edit. Vértigo & Planeta DeAgostini Comics, Omnibus 400 hojas.
- Moore, Alan; Gibbons, Dave (2009). *Watchmen*. Antología publicada por DC Comics. España.
- Poema "High Flight" de John Gillespie Magee Jr. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=DyZQdXtn3gs> (en inglés) Consultado en agosto del 2017
- Programa *Hollywood News Report “Avergers Special”* exhibido o en agosto del 2017 por la cadena de tv por cable E!

## **ANEXO 1:** Lista de Miembros del Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI

### Miembros principales del equipo en las actividades registradas:

- Eric Alejandro Gutiérrez Flores / FCPyS – Sociología / Director del Proyecto.
- Cynthia Nayeli Zárate Roldán / FCPyS - Ciencias de la Comunicación.
- Joshua Isaac Palacios Alba / Facultad de Psicología.
- Karina Abigail Martínez García / FFyL – Teatro.
- Luis Fernando Sullivan Jiménez / FCPyS - SUA - Ciencias de la Comunicación.
- Marcos Emiliano Mosqueda Romero / FCPyS – Sociología.
- Susana Chávez Tapia / FCPyS - Ciencia Política.

### Miembros Externos y Apoyo Académico

- “*La Finisterra*” Centro de Investigación Académica de Videojuegos e Industrias Creativas

/ C.E.C.C. / FCPyS

- Adriana Alcántara Miranda / FCPyS -Ciencias de la Comunicación
- Anel Méndez Alarcón / Escuela Nacional de Trabajo Social
- Arturo Alberto Martínez León / FCPyS - Ciencias de la comunicación
- Coordinación de Atención a Estudiantes / Equipo de Trabajo / FCPyS
- Coordinación de Extensión Universitaria / FCPyS
- Desirée Montserrat Alegría Martínez / FCPyS - Relaciones Internacionales
- Dr. David Cuenca / La Finisterra / FCPyS -CECC
- Dra. Sofia Reding Blase CILAC / Torre II de Humanidades
- Elis Regina López Roldán / FAD – Comunicación Visual
- Elsa Ruth Bravo Talavera / FCPyS – Ciencias de la Comunicación
- Juan Antonio Torres Martínez / Fes Acatlán - Relaciones Internacionales
- Karen Amairany Martinez Bolaños / Ciencias de la Comunicación
- Lic. Denisse Tamés Rodríguez / CAE / FCPyS
- Lic. Mario Alberto Gonzales Nájera / Comunicación / FCPyS
- Linda Concepción Sánchez Díaz / CAE / FCPyS
- Miembros del Cine Club Filmelátero / FCPyS
- Miembros y Becarios del Centro de Investigación e Información Digital y Coordinación de Informática / FCPyS
- Mitzi Aketazali Gutiérrez Flores / FAD / Diseño y Comunicación Visual
- Mtra. Monserrat Guadarrama Orozco / Universidad Iberoamericana/ Letras.
- Mtro. Gabriel Rodríguez Álvarez / Cátedra Bergman – Filmoteca UNAM
- Stephanie Alarcón González / CAE / FCPyS
- Yotzan Hernández Medrano/ FCPyS -Ciencias de la Comunicación

**ANEXO 2:** Lista referencial a sobre las notas, capsulas y artículos realizados hasta ahora por los medios de comunicación sobre el Proyecto M.XXI: Mitología en el Siglo XXI

- *Los cómics: mitología del Siglo XXI | UNAM Global*  
Disponible en: <http://www.unamglobal.unam.mx/?p=22767>  
Septiembre, 2017
- *De los jeroglíficos al cómic: ¿los superhéroes son la nueva mitología del siglo XXI?*  
Disponible en: <https://www.animalpolitico.com/2017/09/comic-debate-unam/>  
Septiembre, 2017
- *Los cómics: mitología del Siglo XXI | Disponible en: Notimex TV:*  
<https://www.youtube.com/watch?v=QYfLaKxuwFE>  
Septiembre, 2017
- *Superhéroes modernos, la nueva mitología del siglo XXI .Disponible en:*  
<http://yucatan.com.mx/.../superheroes-modernos-la-nueva-mitol...>  
Septiembre, 2017

- *Superhéroes modernos, la nueva mitología del siglo XXI* Disponible en: <https://www.diariodequeretaro.com.mx/gossip/superheroes-modernos-la-nueva-mitologia-del-siglo-xxi-450888.html>  
Septiembre, 2017
- *Superhéroes modernos, la nueva mitología del siglo XXI* Disponible en: <http://www.cambiodemichoacan.com.mx/nota-n29293>  
Septiembre, 2017
- *Los cómics: La nueva mitología del Siglo XXI.* Disponible en: <http://www.excelsior.com.mx/funcion/2017/09/06/1186521>  
Septiembre, 2017
- *Programa Creadores Universitarios.* Emitido el 28 de octubre a las 11:00 am. : Capsula Informativa Duración a partir del minuto 4 al minuto 8 del programa. Disponible aquí:<http://noticieros.televisa.com/videos/creadores-universitarios-programa-28-octubre-2017/>  
Octubre, 2017
- *Superhéroes: los Nuevos Dioses.* Disponible en: <https://www.reporteindigo.com/piensa/superheroes-los-nuevos-dioses-mitologia-personajes-comics-cultura-estudio/>  
Mayo, 2018
- *El Valor Del Cómic.* Disponible en: <https://www.reporteindigo.com/piensa/el-valor-del-comic-celebracion-aniversario-batman-primera-aparicion-cultura-comics/>  
Mayo, 2019
- *La Era del Fandom.* Disponible en: <https://www.reporteindigo.com/reportes/la-era-del-fandom-fans-redes-sociales-opinion-amenaza-producciones-audiovisuales/>  
Mayo, 2019

**ANEXO 3:** Contactos y Direcciones del Proyecto MXXI: Mitología en el Siglo XXI

Página de Internet: <https://proyectomxxi.wixsite.com/website>

Redes Sociales:

Facebook: Proyecto M.XXI: Mitología en el Siglo XXI

Twitter: @ProyectoMXXI

Instagram: #proyectomxxi

Correo Oficial: proyecto.mxxi@gmail.com

**ANEXO 4:** Carteles de los eventos llevados a cabo por el Proyecto M.XXI: Mitología en el Siglo XXI.

Todos los carteles presentados fueron elaborados por el autor de este trabajo usando el programa de *adobe photoshop* e “imágenes stock” sin alteración alguna por parte del autor respetando así el trabajo de quienes crearon las imágenes.

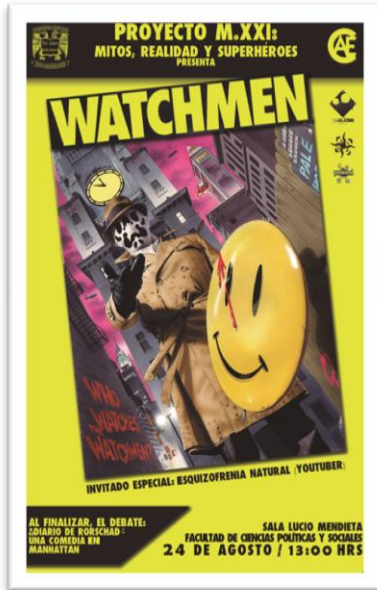


Figura 2. Cartel del Evento #1 Informe en la página 144.

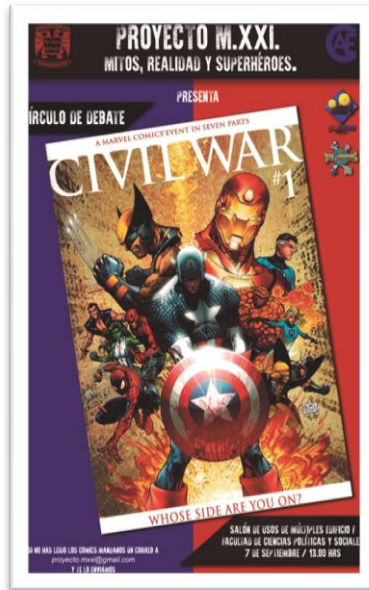


Figura 3. Cartel del Evento #2 Informe en la página 149.



Figura 4. Cartel del Evento #3 Informe en la página 157.



Figura 5. Cartel del Evento #4 Informe en la página 163.



Figura 6. Cartel del Evento #5 Informe en la página 169.

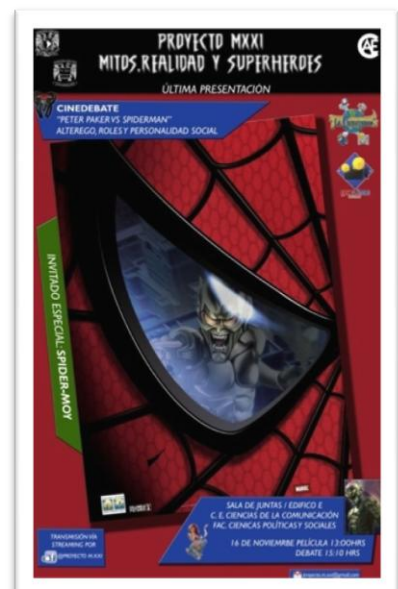


Figura 7. Cartel del Evento #6 Informe en la página 179.



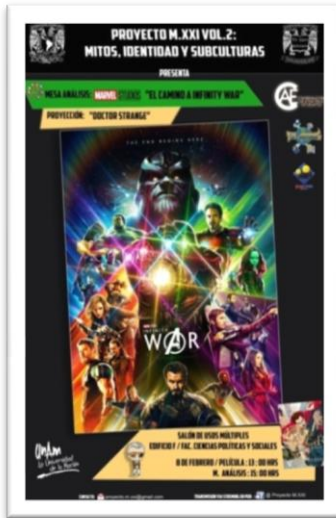


Figura 8. Cartel del Evento #7 Informe en la página 185.

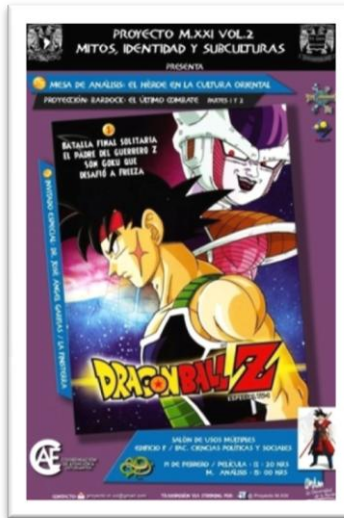


Figura 9. Cartel del Evento #8 Informe en la página 190.



Figura 10. Cartel del Evento #9 Informe en la página 195.



Figura 11. Cartel del Evento #10 Informe en la página 202.

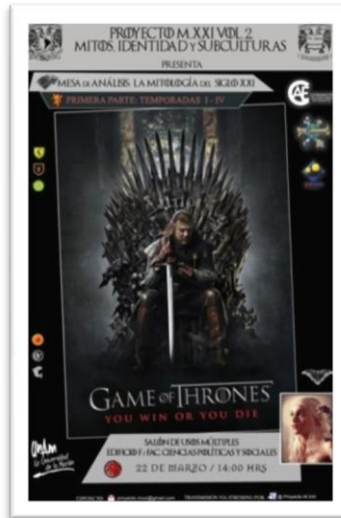


Figura 12. Cartel del Evento #11 Informe en la página 207.

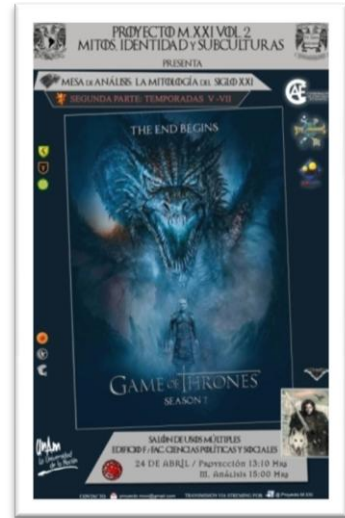


Figura 13. Cartel del Evento #12 Informe en la página 210.



Figura 14. Cartel del Evento #13 Informe en la página 187.



Figura 15. Cartel del Evento #14 Informe en la página 223.

Hasta mayo 2019 el Proyecto MXXI siguió adelante con sus actividades llevando así 24 mesas realizadas y dio un seminario en la Torre II de Humanidades con apoyo del Centro de Investigaciones sobre América Latina y el Caribe. A la par de participar en 8 eventos dentro y fuera de la universidad. Si deseas saber más de las actividades o comentar de alguna en específico no dudes en contactar al proyecto, por motivos académicos correspondientes a esta tesis no se incluyeron.

E.A.G.F. 24/05/2019