

The background of the cover is a photograph of a library or bookstore. It features rows of bookshelves filled with books, and several light bulbs hanging from the ceiling. The entire image is overlaid with a semi-transparent blue filter. The text is centered and rendered in white.

# La comunicación a la vanguardia. Tendencias, métodos y perspectivas

Coordinadoras  
Nuria Sánchez-Gey  
María Luisa Cárdenas-Rica

EDITORIAL  
**fragua**

MADRID MMXXI

LA COMUNICACIÓN A LA VANGUARDIA.  
TENDENCIAS, MÉTODOS Y PERSPECTIVAS

LA COMUNICACIÓN A LA VANGUARDIA.  
TENDENCIAS, MÉTODOS Y PERSPECTIVAS

**Coordinadoras**

Nuria Sánchez-Gey  
María Luisa Cárdenas-Rica

The logo for Editorial Fragua features a large, stylized, bold letter 'F' on the left. To the right of the 'F', the word 'EDITORIAL' is written in a smaller, uppercase, sans-serif font. Below 'EDITORIAL', the word 'Fragua' is written in a larger, bold, lowercase, sans-serif font, with the 'F' overlapping the 'F' from the logo.

EDITORIAL  
**fragua**

MADRID MMXXI

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos sin el permiso y por escrito del Editor y del Autor.

**Director de la Colección:** Ignacio Muñoz Maestre

**Título:** La comunicación a la vanguardia. Tendencias, métodos y perspectivas

© EDITORIAL FRAGUA

C/ Andrés Mellado, 64.

28015-MADRID

TEL. 915-491-806/ 915-442-297

E-MAIL: [editorial@fragua.es](mailto:editorial@fragua.es)

[www.fragua.es](http://www.fragua.es)

I.S.B.N.: 978-84-7074-899-8 (pdf)

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. LA COMUNICACIÓN A LA VANGUARDIA. TENDENCIAS, MÉTODOS Y PERSPECTIVAS .....	25
NURIA SÁNCHEZ-GEY MARÍA LUIS CÁRDENAS-RICA	
CAPÍTULO 01. RUIDO EN LAS REDES SOCIALES (SHARE OF VOICE) COMO PREDICTOR DE RESULTADOS ELECTORALES. ESTUDIO COMPARADO DE LA CAPACIDAD DE PREDICCIÓN DE LAS REDES SOCIALES Y LOS SONDEOS ELECTORALES EN LAS ELECCIONES GENERALES DE ABRIL DE 2019 .....	30
CRISTINA FERNÁNDEZ-ROVIRA SANTIAGO GIRALDO-LUQUE ALESSANDRO BERNARDI	
CAPÍTULO 02. LAS CLAVES DE COMUNICACIÓN DE BARACK OBAMA PARA EL ENTRENAMIENTO EFICAZ DE PORTAVOCES .....	54
LUISA MARÍA RODRÍGUEZ FIGUEROA	
CAPÍTULO 03. LA IMAGEN DEL JOVEN EN TWITTER COMO OBJETIVO DE PERSUASIÓN EN CAMPAÑAS PRESIDENCIALES .....	78
DRA. ALICIA NATALI CHAMORRO MUÑOZ ALVARO ACEVEDO-MERLANO MARGARITA QUINTERO-LEÓN ANGIE FONTALVO-ORTIZ	
CAPÍTULO 04. ORGANIZACIONES SOLIDARIAS ANTE LA COMUNICACIÓN DIGITAL.....	109
ESTHER SIMANCAS GONZÁLEZ PEDRO PABLO MARÍN DUEÑAS	
CAPÍTULO 05. COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL EN LA UNIVERSIDAD MODERNA: PROPUESTA DE NUEVAS ESTRATEGIAS ADMINISTRATIVAS PARA VINCULAR LA IDENTIDAD CON LA IMAGEN.....	134
JUAN CARLOS FIGUEROO BENÍTEZ FIDEL GONZÁLEZ-QUIÑONES	
CAPÍTULO 06. ANTROPOCIBERNÉTICA:.....	152
¿TIENE SENTIDO SEGUIR HABLANDO DE ANTROPOLOGÍA? .....	152
RICHARD AYALA ARDILA	

CAPÍTULO 07. LA PERCEPCIÓN SOCIAL DE LOS PARTIDOS POLÍTICOS EN MATERIA LGTBI.....	173
JOSÉ VÁZQUEZ GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 08. CIUDADES SOSTENIBLES: LA COMUNICACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN ESPAÑA .....	194
SARA GARCÍA CABALLERO	
JOSÉ MARÍA HERRANZ DE LA CASA	
ALBA SOLEDAD MOYA RUIZ	
CAPÍTULO 09. POLITICIANS AND NEWS MEDIA IN THE ERA OF SOCIAL MEDIA.....	223
CASANDRA LÓPEZ MARCOS	
CAPÍTULO 10. DE LUCCHAR CONTRA LA CASTA AL GOBIERNO DE COALICIÓN: EVOLUCIÓN DEL DISCURSO TELEVISIVO DE PABLO IGLESIAS, ¿ES TODAVÍA POPULISTA EL LÍDER DE PODEMOS? .....	240
PABLO GÓMEZ INIESTA	
CAPÍTULO 11. LA COBERTURA EN <i>ABC</i> Y <i>EL PAÍS</i> DE LOS SONDEOS DEL CIS EN CUANTO A LA VALORACIÓN DE LOS PRINCIPALES LÍDERES POLÍTICOS ESPAÑOLES EN EL AÑO 2019.....	258
JUAN CARLOS FIGUEROO BENÍTEZ	
CAPÍTULO 12. GESTACIÓN SUBROGADA: LA VICTORIA DE CIUDADANOS EN LA BATALLA POLÍTICA DE FRAMES .....	274
JOSÉ VÁZQUEZ GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 13 .....	297
CAPÍTULO 13. ANÁLISIS DE LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN DE LOS PRINCIPALES LÍDERES POLÍTICOS ANDALUCES EN INSTAGRAM DURANTE EL PRIMER ESTADO DE ALARMA DE 2020 .....	297
JUAN CARLOS FIGUEROO BENÍTEZ	
MARÍA DEL ROCÍO ROMERO RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 14. RETOS DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL Y SU RELACIÓN CON LOS MEDIOS MASIVOS Y LAS INSTITUCIONES .....	328
ISELA Y. DE PABLO PORRAS	
MANUEL ARMANDO ARANA NAVA	
IRMA PEREA HENZE	
JAVIER CONTRERAS OROZCO	

CAPÍTULO 15. COMUNICACIÓN POLÍTICA 2.0: LA MARCA PERSONAL DE KAMALA HARRIS .....	347
PILAR VICENTE FERNÁNDEZ	
BELÉN PUEBLA MARTÍNEZ	
MARIO FRANCISCO BENITO CABELLO	
CAPÍTULO 16. PROYECTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y LA TÉCNICA DAFO COMO HERRAMIENTA DE ELECCIÓN Y DEFENSA EN LA ENSEÑANZA PERIODÍSTICA	
PATRICIA GASCÓN-VERA	
CARMEN MARTA-LAZO	
CAPÍTULO 17. IDENTIDAD DIGITAL Y NARRATIVAS HÍBRIDAS EN PUBLICACIONES EN RED DE JÓVENES NATIVOS DIGITALES.....	399
FERNANDA TUSA	
SANTIAGO TEJEDOR	
LAURA CERVI	
ANA PÉREZ-ESCODA	
CAPÍTULO 18. EL PERIODISMO DE DATOS COMO PROCESO COLABORATIVO DE INNOVACIÓN EN LAS REDACCIONES DE LOS MEDIOS	
LEONARDO LA-ROSA BARROLLETA	
MARÍA TERESA SANDOVAL-MARTÍN	
CAPÍTULO 19. O MOVIMENTO DE ACESSO ABERTO À CIÊNCIA: DESAFIOS E CONTROVÉRSIAS PARA SUA IMPLANTAÇÃO .....	443
ALESSANDRA DE SOUZA SANTOS	
DÁRCIO COSTA NOGUEIRA JÚNIOR	
MARTA MACEDO KERR PINHEIRO	
LUIZ CLÁUDIO GOMES MAIA	
CAPÍTULO 20. ESTUDIAR Y EJERCER EL PERIODISMO. LA COMUNICACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DOCENTE: EL CASO CONCRETO DE LA ASIGNATURA FUNDAMENTOS DE FOTOGRAFÍA Y ESTÉTICA.....	467
MIGUEL ÁNGEL DE SANTIAGO MATEOS	
EMILIANO BLASCO DOÑAMAYOR	

CAPÍTULO 21. FOTOGRAFIA-DOCUMENTO, RECUPERAÇÃO DA INFORMAÇÃO POR ALGORITMOS E O RECONHECIMENTO FACIAL.....	496
DÁRCIO COSTA NOGUEIRA JÚNIOR	
ALESSANDRA DE SOUZA SANTOS	
LUIZ CLÁUDIO GOMES MAIA	
MARTA MACEDO KERR PINHEIRO	
CAPÍTULO 22. FOTOGRAFÍA Y ENGAÑO. ESTUDIO DE CASOS EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN .....	519
DANIEL CABALLO MÉNDEZ	
CAPÍTULO 23. EL APRENDIZAJE TEÓRICO Y PRÁCTICO DEL PERIODISMO AUDIOVISUAL A TRAVÉS DEL CANAL DE YOUTUBE ‘CORTES Y TOTALES’. UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE BASADO EN LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS Y EN LA DIFUSIÓN DE CONTENIDOS EN REDES SOCIALES .....	538
MARIO ALCUDIA BORREGUERO	
ESTHER CERVERA BARRIGA	
CAPÍTULO 24. LOS RIESGOS DEL PERIODISMO NARRATIVO: UN ANÁLISIS SOBRE LAS RELACIONES ENTRE EL PERIODISTA Y SU FUENTE EN EL MOTEL DEL VOYEUR DE GAY TALESE.....	556
ANTONIO CUARTERO	
CAPÍTULO 25. EL PERIODISMO EMPRENDEDOR, LA ALTERNATIVA PARA LOS PROFESIONALES DE LA INFORMACIÓN .....	577
FRANCISCO SAUCEDO ESPINOSA	
CAPÍTULO 26. PERIODISMO DIGITAL. INFORMACIÓN Y OPINIÓN EN ELMUNDO.ES.....	602
ALBERTO GÓMEZ VAQUERO	
CAPÍTULO 27. LA LECTURA Y LA FORMACIÓN DE PERIODISTAS: UNA DIGITALIZACIÓN CRECIENTE QUE IMPONE LAS BIBLIOTECAS DIGITALES Y LA ACCIÓN DE “INFLUENCERS” .....	619
FERNANDO RIVAS INOSTROZA	
SERGIO SEPÚLVEDA ASTUDILLO	

CAPÍTULO 28. EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO APLICADO A LA ENSEÑANZA EN COMUNICACIÓN RADIOFÓNICA. UNA EXPERIENCIA DE S-Q-A PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. ....	634
SARA RUIZ GÓMEZ	
CAPÍTULO 29. ANÁLISIS DE LAS CONDICIONES LABORALES PARA COMUNICADORES Y PERIODISTAS EN COLOMBIA .....	654
CARLOS ANDRÉS URREGO ZULUAGA	
PEDRO FELIPE DÍAZ ARENAS	
CAPÍTULO 30. LOS CONDICIONANTES DE LOS CONTENIDOS MEDIÁTICOS DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LOS PROFESIONALES DEL PERIODISMO EN CHIHUAHUA.....	673
IRMA PEREA HENZE	
MANUEL ARMANDO ARANA NAVA	
JAVIER H. CONTRERAS OROZCO	
ISELA Y. DE PABLO PORRAS	
CAPÍTULO 31. DETERMINAR ASPECTOS PARA PROPORCIONAR INFORMACIÓN PERSONAL A LOS USUARIOS DE TECNOLOGÍAS DE IOT.....	691
CARLOS CESAR SANTOS	
JEFFERSON DAVID ARAÚJO SALES	
CAPÍTULO 32. CROWDFUNDING Y SUSCRIPCIÓN EN EL PERIODISMO DIGITAL INDEPENDIENTE: EL CASO DE CTXT .....	715
ISRAEL V. MÁRQUEZ	
CAPÍTULO 33. CASO DISTRIBBER: LA DECADENCIA DEL INTERMEDIARIO EN LA DISTRIBUCIÓN AUDIOVISUAL DIGITAL ESTADOUNIDENSE .....	731
GUILLERMO MEJÍAS MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 34. AS PESSOAS POSSUEM EXPECTATIVAS REAIS EM MANTER SUA PRIVACIDADE ON-LINE PRESERVADA? .....	748
CARLOS CESAR SANTOS	
CAPÍTULO 35. RTVE, VOLVER A EMPEZAR .....	767
FERNANDO GARCÍA CHAMIZO	
OLIVER CARRERO MÁRQUEZ	
LIDIA LÓPEZ MENA	

CAPÍTULO 36. COMUNICACIÓN CORPORATIVA, UN INTANGIBLE DE ALTO IMPACTO.....	790
MARGARITA QUINTERO-LEÓN	
CAPÍTULO 37. <i>YOUTUBERS</i> EN ESPAÑA FRENTE A EUROPA: VENTAJAS DEL MERCADO CULTURAL GLOBAL PARA LOS CREADORES DE CONTENIDO EN ESPAÑOL.....	814
JOSÉ PATRICIO PÉREZ RUFÍ	
CAPÍTULO 38. LA GESTIÓN DE LA COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DE LAS <i>STARTUPS</i> DE SEVILLA: UNA MIRADA DESDE LAS PLATAFORMAS DIGITALES DE LAS ACELERADORAS DE EMPRESAS .....	833
DOCTORANDA GLADYS ARLETTE CORONA-LEÓN	
DOCTORANDO JAÏR ESQUIAQUI BUELVAS	
ROSALBA MANCINAS-CHÁVEZ	
CAPÍTULO 39. CIBERESPACIO COMUNICACIÓN SOCIALIDAD CONECTIVIDAD .....	868
LUCA BENVENGA	
CAPÍTULO 40. ¿CUÁNDO EMPEZARÁ A CONSIDERARSE TELEVISIÓN A LAS PLATAFORMAS STREAMING EN ESPAÑA? .....	886
FERNANDO GARCÍA CHAMIZO	
CAPÍTULO 41. FRAGMENTACIÓN Y LIQUIDEZ DEL LOGOTIPO UN MODELO TAXONÓMICO PARA EL ESTUDIO DE IDENTIDADES VISUALES DINÁMICAS DESDE LA TÉCNICA HASTA SU TIPOLOGÍA....	897
ANDREA BERTOLA GARBELLINI	
PABLO MARTÍN RAMALLAL	
CAPÍTULO 42. CREACIÓN DE MARCAS PARA PEQUEÑOS TERRITORIOS: COSTA DA MORTE – TERRA ATLÁNTICA.....	936
CARMEN MÁIZ BAR	
CAPÍTULO 43. PROFESIONALIZACIÓN DEL BRANDING Y LA GESTIÓN DE MARCAS EN LOS CLUBES DE LA LIGA. EL CASO DEL SEVILLA F.C. ....	956
SANTIAGO MAYORGA ESCALADA	
CAPÍTULO 44. STREAMING EN DIRECTO EN YOUTUBE: USOS Y USUARIOS DE YOUTUBE LIVE EN LA VERSIÓN PARA APP Y PARA ESCRITORIO .....	979
JOSÉ PATRICIO PÉREZ RUFÍ	

CAPÍTULO 45. UNA APROXIMACIÓN A LA EXPERIENCIA DE USUARIO EN LOS PREMIOS DE PERIODISMO DE DATOS 2020.....	1003
ALBA CÓRDOBA-CABÚS	
ÁLVARO LÓPEZ-MARTÍN	
CAPÍTULO 46. IS THERE A MAGIC POTION FOR ETERNAL BUSINESS SUCCESS? .....	1021
GEMA LÓPEZ, PHD	
CELIA RANGEL, PHD	
CAPÍTULO 47. ESTRUCTURA DE LA INFORMACIÓN E HISTORIA DEL PERIODISMO. UNA SIMBIOSIS NECESARIA.....	1053
DANIEL MOYA LÓPEZ	
ELIANA HERRERA HUÉRFANO	
CAPÍTULO 48. LA INCIDENCIA DE LA COVID-19 EN EL ECOSISTEMA DE LA COMUNICACIÓN EN ESPAÑA.....	1080
DRA. ANA SEGURA-ANAYA	
ISABEL INIESTA-ALEMÁN	
ANA MANCHO DE LA IGLESIA	
CAPÍTULO 49. LA ACCIÓN SOCIAL EFECTIVA DE LA SOCIEDAD CIVIL ORGANIZADA EN LATINOAMÉRICA. CASO DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDÍO .....	1108
DAMARIS RAMÍREZ BERNATE	
PEDRO FELIPE DÍAZ ARENAS	
LUCÍA PATRICIA CARRILLO VELÁZQUEZ	
CAPÍTULO 50. DESCRIPTORES DE LAS NUEVAS TENDENCIAS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA MODERNIDAD LÍQUIDA.....	1129
MARÍA NIEVES CORRAL REY	
CAPÍTULO 51. LA INFOGRAFÍA COMO HERRAMIENTA EXPLICATIVA PARA EL ANÁLISIS DE DATOS EN EL PERIODISMO. EL CASO DE DATADISTA .....	1147
RAÚL SEQUERA DÍAZ	
M <sup>a</sup> LUISA CÁRDENAS RICA	
CAPÍTULO 52. TRANSEXUALIDAD Y MASS MEDIA RESEARCH: UN ANÁLISIS BIBLIOMÉTRICO (1998-2019).....	1171
RUBÉN OLVEIRA-ARAUJO	

CAPÍTULO 53. LA GESTIÓN DE LA RADIO POR INTERNET DE ECUADOR.....	1190
LOURDES KATHERINE QUEZADA LOAIZA HERNÁN ANTONIO YAGUANA ROMERO ISIDRO MARÍN-GUTIÉRREZ	
CAPÍTULO 54. MOVIMIENTOS SOCIALES EN LAS REDES: UNA FORMA DIFERENTE DE ACTIVISMO.....	1212
DMARIA DE LAS MERCEDES PORTILLA LUJA	
CAPÍTULO 55. CONTEXTS, CHALLENGES AND COMMUNICATION TRENDS IN THE INTERNATIONALIZATION OF HIGHER EDUCATION: A SYSTEMATIZED REVIEW.....	1222
ERIKA MARISOL RUIZ-CASTILLO	
CAPÍTULO 56. PROYECTO DE VANGUARDIA EN EL ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN EN LA ESFERA PÚBLICA DIGITAL.....	1271
BELÉN CASAS-MAS	
CAPÍTULO 57. ANÁLISIS DEL MENSAJE MEDIOAMBIENTAL. UNA APLICACIÓN DE LA NEUROCIENCIA.....	1292
DIEGO GÓMEZ-CARMONA RAFAEL CANO TENORIO PEDRO PABLO MARÍN DUEÑAS	
CAPÍTULO 58. EVALUACIÓN DE LA CALIDAD CIENTÍFICA: LAS REVISTAS ACADÉMICAS ESPAÑOLAS DE COMUNICACIÓN .....	1317
DMARÍA NIEVES CORRAL REY	
CAPÍTULO 59. EL DISPOSITIVO POÉTICO-CIENTÍFICO COMPLEJO COMO COMPONENTE FUNDAMENTAL DEL MP-CC: FUNCIÓN Y DISEÑO. PROPUESTA DE DP-CC DIRIGIDO AL ÁMBITO DE LA COMUNICACIÓN .....	1336
FRANCISCO-JAVIER MARTÍN-LÓPEZ	
CAPÍTULO 60. PROPUESTA TEÓRICO-METODOLÓGICA: ENFOQUE, MÉTODO, LENGUAJE, COMUNICACIÓN Y CONOCIMIENTO/SABIDURÍA POÉTICO-CIENTÍFICO COMPLEJOS .....	1356
FRANCISCO-JAVIER MARTÍN-LÓPEZ	

CAPÍTULO 61. MÉTODOS PARTICIPATIVOS PARA COMUNICACIÓN CIENTÍFICA EN ZONAS RURALES .....	1386
ADILSON RODRIGUES DA NÓBREGA RICARDO MOURA BRAGA CAVALCANTE	
CAPÍTULO 62. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN LAS INSTITUCIONES SANITARIAS. EL USO DE YOUTUBE EN LOS INSTITUTOS DE INVESTIGACIÓN BIOSANITARIA EN ESPAÑA.....	1406
JAVIER ALMELA-BAEZA ANTONIO PÉREZ-MANZANO ADRIÁN BONACHE-IBÁÑEZ	
CAPÍTULO 63. MODELO (Y PROCESO) DE COMUNICACIÓN POÉTICO-CIENTÍFICO COMPLEJO .....	1421
FRANCISCO-JAVIER MARTÍN-LÓPEZ	
CAPÍTULO 64. DESARROLLO E IMPULSO DE LA COMUNICACIÓN CIENTÍFICA DESDE LA INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN RESPONSABLE EN SALUD.....	1448
SANDRA LEAL GONZÁLEZ DAVID JOSÉ SÁNCHEZ PARDO FRANCISCO JÓDAR SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 65. COMUNICACIÓN UNIVERSITARIA DURANTE LA PANDEMIA: UNA OPORTUNIDAD PARA LA COMUNICACIÓN CIENTÍFICA. EL CASO DE LAS UNIVERSIDADES VALENCIANAS .....	1465
FRANCISCO FERNÁNDEZ BELTRÁN ROSANA SANAHUJA SANAHUJA MARIA JOSEP PICÓ GARCÉS	
CAPÍTULO 66. CIÊNCIA NO YOUTUBE - UMA ANÁLISE DA ABRANGÊNCIA DOS CANAIS DE CIÊNCIA BRASILEIROS NO MAIOR ECOSISTEMA DE VÍDEOS ONLINE DO MUNDO .....	1482
HENRIQUE E. C. FRANÇA	
CAPÍTULO 67. EDICIÓN ACADÉMICA DIGITAL Y PROCESOS DE EVALUACIÓN EN EL TERRITORIO DE LAS HUMANIDADES DIGITAL.....	1508
JAVIER FÉLIX MERCHÁN SÁNCHEZ-JARA DANIEL ESCANDELL MONTIEL	

CAPÍTULO 68. LAS UNIDADES DE CULTURA CIENTÍFICA COMO NODOS DE COMUNICACIÓN Y DIVULGACIÓN DE LA CIENCIA: EL CASO DE LA UCC DE LA UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID .....	1530
ROSA MECHA LÓPEZ	
CAPÍTULO 69. THE MODEL OF ENGAGEMENT IN THE COMMUNICATION OF SCIENCE: A CASE OF STUDY .....	1551
JOSÉ LUIS VALHONDO-CREGO	
CAPÍTULO 70. LA INFOGRAFÍA INTERACTIVA EN EL PERIODISMO ESPECIALIZADO EN SALUD EN LA PRENSA DIGITAL: "UN SALÓN, UN BAR Y UNA CLASE" DEL DIARIO EL PAÍS .....	1573
MARÍA PURIFICACIÓN SUBIRES MANCERA	
CAPÍTULO 71. "PONTE BATA", UN EJEMPLO DEL USO DE YOUTUBE PARA LA DIVULGACIÓN DE LA QUÍMICA .....	1584
JOSEP DURAN CARPINTERO AYTHAMI SOTO RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 72. ESTUDIO DE IMAGEN PUBLICADA SOBRE EL DESARROLLO CIENTÍFICO Y TECNOLÓGICO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL, ECUADOR.....	1602
IRENE TRELLES RODRÍGUEZ CINTHYA HENRÍQUEZ MOLINA	
CAPÍTULO 73. RECIFES DE CORAIS EM REALIDADE AUMENTADA: UMA EXPERIÊNCIA EM COMUNICAÇÃO DA CIÊNCIA .....	1629
CHRISTINNE COSTA ELOY HENRIQUE E. C. FRANÇA	
CAPÍTULO 74. REVISIÓN DE REVISIONES SISTEMÁTICAS EN ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA: IMPLICACIONES PARA LA EDUCOMUNICACIÓN .....	1640
CELIA CAMILLI TRUJILLO MAX RÖMER PIERETTI	

CAPÍTULO 75. LA EVOLUCIÓN DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS MEDIOS: PUBLICIDAD, COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PERIODISMO COMO BASE DE LA EDUCOMUNICACIÓN.....	1664
RODRIGO ELÍAS ZAMBRANO	
NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA	
ARANTXA ROMÁN SAN MIGUEL	
CAPÍTULO 76. ¿NECESITAN LOS FUTUROS DOCENTES POTENCIAR SU ALFABETIZACIÓN CIENTÍFICA PARA ELIMINAR ERRORES CONCEPTUALES?.....	1676
ALBERTO MEMBRILLO DEL POZO	
SEBASTIÁN RUBIO GARCÍA	
MANUEL MORA MÁRQUEZ	
JOSÉ JOAQUÍN RAMOS MIRAS	
CAPÍTULO 77. CONSUMO MEDIÁTICO EN INTERNET DE LOS ADOLESCENTES DE LA GENERACIÓN Z EN LA PROVINCIA DE SEVILLA.....	1695
INMACULADA MARTÍN HERRERA	
ALBA MERINO CAJARAVILLE	
CAPÍTULO 78. HÁBITOS DE USO DE INTERNET EN TIEMPOS DE PANDEMIA. UN ESTUDIO COMPARATIVO A PARTIR DE LA ENCUESTA SOBRE EQUIPAMIENTO Y USO DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LOS HOGARES DEL INE .....	1719
MARÍA PURIFICACIÓN SUBIRES MANCERA	
CAPÍTULO 79. LAS REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA: ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y EDUCACIÓN SOCIAL .....	1748
ALBA TORREGO GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 80. EL ENTRETENIMIENTO EN EL PANORAMA TELEVISIVO ACTUAL: ANÁLISIS DE LOS PROGRAMAS EN TELEVISIÓN ESPAÑOLA Y ANTENA 3.....	1768
AURORA FORTEZA MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 81. ¿QUÉ REALIDAD SE OFRECE A LOS JÓVENES EN LAS SERIES? ESTUDIO DE ÉLITE, BABY Y SEX EDUCATION .....	1786
AURORA FORTEZA MARTÍNEZ	

CAPÍTULO 82. DIFICULTADES DEL ABORDAJE DE LAS SOFT SKILLS DESDE LA ENSEÑANZA DE FORMACIÓN LABORAL ONLINE.....	1802
ADRIÁN BONACHE-IBÁÑEZ	
ANTONIO PÉREZ-MANZANO	
JAVIER ALMELA-BAEZA	
CAPÍTULO 83. LA EDUCACIÓN EN MEDIOS/ENCINE, LA COMPETENCIA ESPIRITUAL Y EL DIÁLOGO .....	1822
PATRICIA ELISABETH CORTÉS GORDILLO	
CAPÍTULO 84. ANÁLISIS DEL IMPACTO DE UNA CAMPAÑA PUBLICITARIA CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN ADOLESCENTES DE DISTINTOS ÁMBITOS DE ESTUDIO .....	1834
IVÁN QUINTERO-RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 85. RETOS PEDAGÓGICOS EN EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES COMUNICATIVAS. NUEVAS PRÁCTICAS DOCENTES PARA NUEVOS TIEMPOS .....	1853
LUCIA BALLESTEROS-AGUAYO	
ANTONIA ISABEL NOGALES-BOCIO	
CAPÍTULO 86. EL DEBATE TELEVISIVO: DE LA INFORMACIÓN AL ESPECTÁCULO.....	1873
JOSÉ MARÍA GALINDO PÉREZ	
CAPÍTULO 87. @MUNDODEPORTIVO: INVISIBILIZACIÓN DE LAS DEPORTISTAS DURANTE EL ÚLTIMO AÑO OLÍMPICO.....	1892
ALBA ADÁ-LAMEIRAS	
CAPÍTULO 88. EL IDEAL MATERNO COMO INDICADOR DE SEXISMO EN LAS PELÍCULAS INFANTILES .....	1910
CARMEN DE LA MATA AGUDO	
ELISA PALENZUELA SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 89. LA CONSTRUCCIÓN DEL MITO: LA MUERTE DE SALAZAR EN LA PRENSA PORTUGUESA Y ESPAÑOLA.....	1928
HELENA LIMA	
CLARA SANZ-HERNANDO	

CAPÍTULO 90. LA IMPORTANCIA DE LAS HERRAMIENTAS INFORMATIVAS PARA EL CAMBIO SOCIAL Y DESDE LA SOCIEDAD EN CUESTIONES DE MIGRACIÓN Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN. REPENSANDO EL CASO DEL PROYECTO RESPECT WORDS .....	1949
ARIET CASTILLO FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 91. IMPARCIALIDAD PERIODÍSTICA. ANÁLISIS DE FUENTES EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN MANIZALEÑOS.....	1965
SARAH RODRÍGUEZ JARAMILLO	
CARLOS ANDRÉS URREGO ZULUAGA	
CAPÍTULO 92. EL SESGO IDEOLÓGICO EN LA COBERTURA DEL BREXIT EN LA PRENSA DIGITAL ESPAÑOLA.....	1981
ÁLVARO RAMOS RUIZ	
CAPÍTULO 93. SERIE DOCUMENTAL: EL NUEVO DOCUMENTAL PERIODÍSTICO EN LA ERA NETFLIX .....	1998
MANUEL BLANCO PÉREZ	
CAPÍTULO 94. TWITTER, UNA HERRAMIENTA ESTRATÉGICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PERFILES DE LIDERAZGO DE EJECUTIVOS DE GRANDES EMPRESAS .....	2013
LUISA MARÍA RODRÍGUEZ FIGUEROA	
CAPÍTULO 95. EL PROSUMIDOR COMO PRESCRIPTOR. <i>GOODREADS</i> COMO ALTERNATIVA A LA CRÍTICA ESPECIALIZADA.....	2029
ALBA DIEZ-GRACIA	
CAPÍTULO 96. GREEN ENERGY IN THE LIGHT OF METAPHORS AND METONYMIA IN ENVIRONMENTAL SUSTAINABILITY DISCOURSES .....	2049
PRISCILLA CHANTAL DUARTE SILVA	
CAPÍTULO 97. A STUDY OF THE DIFFERENCES BETWEEN CHINESE AND FOREIGN ORAL EXPRESSIONS IN SPEECH. TAKE TED TALKS AND “YI XI” TALKS AS EXAMPLE .....	2073
YINGHUI YANG	

CAPÍTULO 98. CREACIONES DE IMAGINARIOS SOCIALES Y REPRESENTACIONES SOCIALES DE DOS FIESTAS PATRIMONIALES EN LA PRENSA ONLINE: LAS FALLAS DE VALENCIA (ESPAÑA) Y EL CARNAVAL DE GRANVILLE (FRANCIA) .....	2085
SEBASTIÁN-ALBERTO LONGHI-HEREDIA	
CAPÍTULO 99. IMAGINARIO MEDIÁTICO DEL POSACUERDO PRODUCIDO POR LA REVISTA SEMANA EN COLOMBIA .....	2109
PEDRO FELIPE DÍAZ ARENAS	
PAULO CÉSAR RAMOS PAZ	
CAPÍTULO 100. LA INFORMACIÓN DE COVID-19 EN LAS CUENTAS DE YOUTUBE DE LAS UNIVERSIDADES ANDINAS .....	2127
ABEL SUING	
CAPÍTULO 101. LAS FAKE NEWS EN LOS MEDIOS IMPRESOS DURANTE LA PANDEMIA POR LA COVID-19. LOS REMEDIOS FALSOS DURANTE EL ESTADO DE ALARMA.....	2147
ARÁNZAZU ROMÁN SAN MIGUEL	
NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA	
RODRIGO ELÍAS ZAMBRANO	
CAPÍTULO 102. DE LA PARTICIPACIÓN A LA INFLUENCIA. SESGOS ALGORÍTMICOS Y DE GÉNERO EN .....	2167
EL PODCASTING ESPAÑOL .....	2167
DAVID GARCÍA-MARÍN	
CAPÍTULO 103. TRATAMIENTO DE LA MUJER ADULTA MAYOR EN LAS TELENOVELAS, UNA PROPUESTA DESDE EL EDUENTRETENIMIENTO .....	2190
MARTHA ESTELA PÉREZ <sup>2190</sup>	
SANDRA LEAL LARRARTE	
LILIA INÉS LÓPEZ <sup>2190</sup>	
CAPÍTULO 104. ANÁLISIS NARRATOLÓGICO Y SEMÁNTICO DE <i>AVENGERS: INFINITY WAR</i> : UNA VISIÓN SOBRE EL NUEVO CINE DE ENTRETENIMIENTO .....	2206
VÍCTOR ÁLVAREZ RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 105. EL DISEÑO DEL COLOR Y LAS EMOCIONES.....	2228
EN EL CINE.....	2228
H. J. LEONARD	
CELIA ANDREU-SÁNCHEZ	

CAPÍTULO 106. CINE, ÉTICA PERIODÍSTICA Y EMPRESA INFORMATIVA: PERIODISTAS FRENTE AL MERCADO DE LA INFORMACIÓN .....	2252
CARLOS SERRANO MARTÍN	
ISAAC LÓPEZ REDONDO	
LUISA GRACIELA ARAMBURU MONCADA	
CAPÍTULO 107. RESENTMENT AGAINST NEOLIBERALS ELITES IN THE SOCIETY OF SPECTACLE: THE CASE OF INHUMAN RESOURCES.....	2273
JOSÉ LUIS VALHONDO-CREGO	
CAPÍTULO 108. HUMOR BOOMERANG, LA MÚSICA RAP COMO RECURSO EN LA TELEVISIÓN ESPAÑOLA.....	2290
CELESTE MARTÍN JUAN	
CAPÍTULO 109. REVISIÓN DOCUMENTAL DE LA INVESTIGACIÓN TELEVISIVA EN ESPAÑA Y SUS ADJETIVOS. DE “CAJA TONTA”, “LISTA” O “MÁGICA” A LA TELEVISIÓN MULTIMEDIÁTICA .....	2306
PATRICIA GASCÓN-VERA	
CAPÍTULO 110. LA COBERTURA DE LA CORRUPCIÓN POLÍTICA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	2331
ROSA BERGANZA <sup>2331</sup>	
BEATRIZ HERRERO-JIMÉNEZ	
MARÍA VICTORIA CAMPOS ZABALA	
ALEXANDRA M <sup>a</sup> SANDULESCU BUDEA	
CAPÍTULO 111. EL CONTENIDO MEDIÁTICO EN SIRIA: LA CARICATURA COMO HERRAMIENTA COMUNICATIVA .....	2355
SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD	
CAPÍTULO 112. WIKILEAKS EN LA PRENSA: ANÁLISIS DE CONTENIDO DEL ‘CABLEGATE’.....	2380
ALBERTO QUIAN	
CAPÍTULO 113. EL USO DE INSTAGRAM POR PARTE DE LOS CENTROS DE ESTUDIANTES CHILENOS DE PERIODISMO ENTRE 2019 Y 2020.....	2408
DANIEL AVENDAÑO CANEO	

CAPÍTULO 114. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN Y LA METAFÍSICA LA TECNO-PREDICACIÓN Y LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO SOBRE EL MUNDO METAFÍSICO .....	2422
MOHAMED EL MOUDEN EL MOUDEN	
CAPÍTULO 115. ORÍGENES DE LA CRÍTICA PERIODÍSTICA EN LA PRENSA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA. EL CASO DE LA REVISTA ZX.....	2447
ISAAC LÓPEZ REDONDO	
CARLOS SERRANO MARTÍN	
LUISA GRACIELA ARAMBURÚ MONCADA	
CAPÍTULO 116. ANALYSIS OF THE HOST’S SUBSTITUTION SENSE IN TOURISM PROGRAMS .....	2468
YINGHUI YANG	
CAPÍTULO 117. LOS ALBORES DE LA INFOGRAFÍA EN LA PRENSA ESPAÑOLA: “FARO DE VIGO” .....	2483
MARÍA BELÉN CARRACEDO GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 118. ARGUMENTATION AND MULTIMODALITY: AN ANALYSIS OF SUSTAINABILITY AND BREAKING OF IRON ORE WASTE DAMS .....	2510
PRISCILLA CHANTAL DUARTE SILVA	
CAPÍTULO 119. REFUERZO DEL POSICIONAMIENTO DE MARCA EN PLENA PANDEMIA POR COVID-19: CASO NIKE .....	2533
SANTIAGO MAYORGA ESCALADA	
CAPÍTULO 120. SITUACIÓN DEL SECTOR PUBLICITARIO ESPAÑOL DURANTE EL CONFINAMIENTO POR COVID-19.....	2555
SANTIAGO MAYORGA ESCALADA	
CAPÍTULO 121. EVENTOS ONLINE Y COVID19: TENDENCIAS Y OPORTUNIDADES EN UNA NUEVA ETAPA .....	2576
DIANA RUBIO CALERO	
DANIEL DELMÁS MARTÍN	
CAPÍTULO 122. EL MINISTERIO DEL TIEMPO:.....	2593
DE LA FICCIÓN A LA REALIDAD.....	2593
VÍCTOR ÁLVAREZ RODRÍGUEZ	

CAPÍTULO 123. DE LA PANTALLA AL QUIOSCO:.....	2612
EL PRODUCT PLACEMENT INVERSO COMO HERRAMIENTA PUBLICITARIA DE YO SOY BEA.....	2612
VÍCTOR ÁLVAREZ RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 124. DE LA PUBLICIDAD SOCIAL A LA PUBLICIDAD DE CONCIENCIACIÓN: LAS PREOCUPACIONES SOCIALES EN LOS CONTENIDOS PUBLICITARIOS .....	2629
JOSÉ RODRÍGUEZ TERCEÑO CARLOTA MERA ILLESCAS	
CAPÍTULO 125. LA PROMOCIÓN DE VENTAS DIGITAL COMO ESTRATEGIA COMERCIAL: DEL POINT OF SALE AL CONSUMIDOR COMO VARIABLE DEL MARKETING MIX EN TIEMPOS DE SOCIAL MEDIA .....	2642
GLORIA JIMÉNEZ-MARÍN RODRIGO ELÍAS ZAMBRANO ELENA BELLIDO-PÉREZ	
CAPÍTULO 126. LA REALIDAD VIRTUAL COMO INSTRUMENTO DE <i>ADVERTAINMENT</i> PARA LA PUBLICIDAD TRANSMEDIA .....	2661
PABLO MARTÍN RAMALLAL ANDREA BERTOLA GARBELLINI	
CAPÍTULO 127. <i>POSTERTAINMENT</i> . UN NUEVO MODELO DE PUBLICIDAD EN LA COMUNICACIÓN MUSICAL. ESTRATEGIAS TRANSMEDIA EN EL <i>BRANDING</i> DE MÚSICA <i>INDIE</i> .....	2685
ANDREA BERTOLA GARBELLINI	
CAPÍTULO 128. PUBLICIDAD Y VALORES DE MARCA EN LA .....	2717
OBRA ERÓTICA DE LA ESCRITORA E. L. JAMES.....	2717
PATRICIA COMESAÑA COMESAÑA ANNA MARÍA AMORÓS-PONS	
CAPÍTULO 129. PROTOCOLO: DISPERSIÓN DE SU CONOCIMIENTO EN OTROS CAMPOS .....	2737
ESTELA BERNAD MONFERRER DIANA RUBIO CALERO DANIEL DELMÁS MARTÍN	
CAPÍTULO 130. LA ESTÉTICA <i>KAWAII</i> APLICADA A LA IMAGEN DE MARCA Y SU INFLUENCIA EN EL <i>NEOJAPONISMO</i> OCCIDENTAL.....	2760
CARLOS ÁLVAREZ BARROSO	

CAPÍTULO 131. LA PUBLICIDAD RECHAZADA. FACTORES QUE CONDICIONAN EL USO DE AD-BLOCKER ENTRE UNIVERSITARIOS.....	2779
<p style="padding-left: 40px;">BELÉN ÁVILA RODRÍGUEZ DE MIER NOEMÍ MARTÍN GARCÍA</p>	
CAPÍTULO 132. LAS CATEGORÍAS PROTOCOLARIAS EMANADAS DE LOS PREMIOS, HONORES Y DISTINCIONES CONCEDIDOS POR EL ESTADO .....	2800
<p style="padding-left: 40px;">BEGOÑA BUENO FERNÁNDEZ</p>	
CAPÍTULO 133. DE LOS CÓDIGOS REGULADORES DEL PROTOCOLO Y CEREMONIAL UNIVERSITARIO .....	2827
<p style="padding-left: 40px;">BEGOÑA BUENO FERNÁNDEZ</p>	
CAPÍTULO 134. UNA EXPERIENCIA EN ANÁLISIS DE CONTENIDO DE DEFINICIONES DE PROTOCOLO PROPUESTAS POR PROFESIONALES DEL SECTOR.....	2846
<p style="padding-left: 40px;">DANIEL DELMÁS MARTÍN</p>	
CAPÍTULO 135. ATIVIDADE DE RELAÇÕES PÚBLICAS EM UMA ACADEMIA MILITAR: UM ESTUDO DE CASO .....	2870
<p style="padding-left: 40px;">DANIELLE MAGIERSKI CLÁUDIO ALVES DE OLIVEIRA JUNIOR GABRIEL DA SILVA CORREA RENAN BARROS DE MORAES</p>	
CAPÍTULO 136. AS REDES SOCIAIS COMO FERRAMENTA DE COMUNICAÇÃO DAS MARCAS: UMA ANÁLISE DOS CONTEÚDOS E FORMATOS DAS PUBLICAÇÕES.....	2895
CAPÍTULO 137. LA HIBRIDACIÓN DE TÉCNICAS DE MICROCELEBRIDAD Y CELEBRIDAD: EL CASO DE C. TANGANA .....	2910
<p style="padding-left: 40px;">LOURDES GALLARDO HURTADO</p>	
CAPÍTULO 138. LA FUNCIÓN DEL PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO.....	2932
<p style="padding-left: 40px;">RUBÉN CANTOS LEAL (RUBÉN BUREN) DAVID ALONSO URBANO</p>	

CAPÍTULO 139. EL CONSUMO CULTURAL DE VIDEOJUEGOS Y LA CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES EN HISPANOAMÉRICA ALVARO ACEVEDO-MERLANO JESSICA CHAUX-LIZARAZO	
CAPÍTULO 140. POÉTICA DEL IMAGINARIO EN SHADOW OF THE COLOSSUS: MITOCRÍTICA Y ESPACIO VIDEOLÚDICO.....	2976
JESÚS ALBARRÁN LIGERO	
CAPÍTULO 141. LA REPRESENTACIÓN DEL HORROR VIDEOLÚDICO A TRAVÉS DEL PLANO PRE-RENDERIZADO EN RESIDENT EVIL 2 Y RESIDENT EVIL 2 (REMAKE).....	2999
JESÚS ALBARRÁN LIGERO	
CAPÍTULO 142. TIKTOK COMO VÍA DE PROMULGACIÓN DE LA FE CATÓLICA.....	3018
GRACIELA PADILLA CASTILLO	
CAPÍTULO 143. COMUNICACIÓN DIGITAL ANTE LA CRISIS DEL COVID-19 EN DISTRITOS CULTURALES Y CREATIVOS. EL CASO DEL OUSEBURN VALLEY (NEWCASTLE UPON TYNE, REINO UNIDO). .....	3036
JENNIFER GARCÍA CARRIZO	
CAPÍTULO 144. ACCESIBILIDAD DE LA TELEVISIÓN DIGITAL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD SENSORIAL EN MEDELLÍN, COLOMBIA.....	3058
LUIS JORGE ORCASITAS PACHECO LUIS FERNANDO GUTIÉRREZ CANO JOSÉ ORLANDO GÓMEZ SALAZAR	
CAPÍTULO 145. COMUNICAR A TRAVÉS DEL COLOR. ANÁLISIS CROMÁTICO EN EL SERIAL TELEVISIVO .....	3089
JOAQUÍN DAVID GARRIDO PARRILLA ANTONIO HORNO LÓPEZ	
CAPÍTULO 146. LOS GÉNEROS RADIOFÓNICOS DE FICCIÓN SERIADOS: EL SERIAL Y LA SERIE.....	3111
ELISA ARIAS GARCÍA EMMA RODERO ANTÓN	

CAPÍTULO 147. ESTRATEGIAS CINEMATOGRAFICAS PARA FILMAR CIUDADES: LA FUNCIÓN DEL ESPACIO URBANO EN LA OBRA DE WOODY ALLEN.....	3132
MARTA DE MIGUEL ZAMORA	
CAPÍTULO 148. ELEMENTOS DE CONTEXTO Y TEMÁTICAS REPRESENTATIVAS DE LA COMEDIA NEGRA CINEMATOGRAFICA.....	3151
GALO VÁSCONEZ MERINO	
CAPÍTULO 149. LA POST-TRADUCCIÓN EN LOS DOCUMENTALES DE FOUND-FOOTAGE: EL CASO DE MARÍA CAÑAS .....	3169
DELFINA SPRATT	
CAPÍTULO 150. EL USO DEL CUENTO Y LA MITOLOGÍA COMO STORYTELLING PARA LAS CAMPAÑAS DE COMUNICACIÓN DE LAS MARCAS DE MODA. EL CASO DE GUCCI Y DIOR .....	3185
ANA VICENS POVEDA	
CAPÍTULO 151. SONIDOS Y EMOCIONES. LOS AUDIOLOGOS COMO GENERADORES DE MARCAS EMOCIONALES A TRAVÉS DE LA PERCEPCIÓN MULTISENSORIAL .....	3200
DANNY C. BARBERY MONTOYA	
MARÍA JOSÉ GARCÍA LARGACHA	
IARIANA SORIA LOOR	
CAPÍTULO 152. ANÁLISIS DE CONTENIDO DE LOS DIARIOS <i>EL COMERCIO</i> , <i>EL TELÉGRAFO</i> Y <i>LA HORA</i> SOBRE EL SECUESTRO DEL EQUIPO DEL DIARIO <i>EL COMERCIO</i> .....	3229
MARÍA DEL CISNE MUÑOZ TANDAZO	
MÓNICA MALDONADO ESPINOSA	
MÓNICA HINOJOSA-BECERRA	
ISIDRO MARÍN-GUTIÉRREZ	
CAPÍTULO 153. EL TRATAMIENTO DE LA ADOLESCENCIA JAPONESA EN SHŌJO KAKUMEI UTENA [少女革命ウテナ(1997)] .....	3255
CARLOS ÁLVAREZ BARROSO	
MARINA CABALLERO ROSADO	

## POÉTICA DEL IMAGINARIO EN SHADOW OF THE COLOSSUS: MITOCRÍTICA Y ESPACIO VIDEOLÚDICO

---

DR. JESÚS ALBARRÁN LIGERO  
*Universidad de Sevilla, España*

### RESUMEN

Desde la integración de las dinámicas fragmentarias que promueve el entorno digital, el estudio mitológico y poético del cibertexto (Aarseth, 1997) a menudo se ha reconducido a través de la intertextualidad referencial y el comparatismo formal.

Este estudio pretende revisar y aplicar la metodología propia de las Estructuras Antropológicas del Imaginario —también conocida como Mitocrítica— al análisis del cibertexto *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), con el objetivo de alcanzar un análisis exhaustivo del imaginario mitológico en el videojuego. Acuñado por el mitólogo francés Gilbert Durand, este método plantea un marco taxonómico estructural donde dispone la totalidad de las imágenes mitológicas posibles, pero sin abjurar de la polivalencia de la imagen para expresar la estructura. Esta imbricación entre estructura y hermenéutica parece idónea para estudiar al videojuego, un fenómeno inmerso en el territorio líquido del *input*, pero que conserva plena identidad singular como obra autoral significativa. Las Estructuras Antropológicas del Imaginario nos permitirá un acercamiento holístico de gran riqueza humanística, que comprenderá tanto el estudio de la narrativa (explícita e implícita) y la estética como el análisis de las peculiaridades ontológicas del medio —su dimensión ergódica, lúdica (*gameplay*)— en relación sintáctica con los relatos mitológicos fundamentales.

### PALABRAS CLAVE

*Shadow of the Colossus*, Cibertexto, Videojuego, Estructuras Antropológicas del Imaginario, Mitología.

## INTRODUCCIÓN

Tanto en su diseño integral como en el estudio teórico de su esencia, las singularidades metaestables —diseño e interactividad— y conciliadoras —cine, cómic, artefactos lúdicos— del videojuego han propiciado tradicionalmente el concierto de diferentes áreas de conocimiento. La compleja arquitectura videolúdica rara vez emerge en el análisis mitológico y filológico del videojuego; una aproximación que se reduce a un estudio de sus formas e imágenes superficiales de corte intertextual y comparativo. Este análisis con frecuencia deprecia el sentido simbólico del imaginario cultural del objeto y de sus articulaciones lúdicas. Para abundar en esta complejidad, la investigación debería trazar una significación de tipo sintáctico o estructural de las imágenes, que considere la eminente esencia ontológica del cibertexto —su noción ergódica (lúdica)—. Como han sugerido Cassirer (2013) y Eliade (2009), el concepto universal del *homo symbolicus* para indagar en el estudio de las estructuras de sentido se presenta muy elocuente en la búsqueda del “semantismo” —constelaciones o “paquetes de significados” (Lévi-Strauss, 1979)— de los términos El símbolo inapresable enuncia, como señala Durand, aquel “átomo de la estructura” (Durand, 2013, pp. 122-123).

En este artículo reivindicamos al videojuego como un sustrato semántico y antropológico significativo, un artefacto simbólico “lleno de sentido” (Huizinga, 2007, p. 12). Para alcanzar este “semantismo” de las imágenes, la metodología propia de las Estructuras Antropológicas del Imaginario (1984) proporcionarán tanto la base estructural y taxonómica como el dinamismo propio de la intuición hermenéutica, situando el análisis en el marco de los *Game Studies* desde una perspectiva antropológica, filológica y ludológica. A través de este estructuralismo dinámico, identificaremos los actantes simbólicos y las tensiones imaginarias que impulsan la obra videolúdica, desvelando la arquitectura arquetípica de sus agentes.

Las Estructuras Antropológicas del Imaginario se han empleado frecuentemente en el estudio de textos literarios —narrativa y poesía—. En este campo, las investigaciones dedicadas a textos provenientes del Tercer Entorno —el entorno digital— (Echeverría, 1994) resultan casi

inexistentes (Albarrán, 2019). La novedad e idoneidad de este artículo se encuentra en la aplicación de este método taxonómico e interpretativo al cibertexto, en concreto, a la obra videolúdica *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005).

#### 1. metodología: estructuras arquetípicas de la imagen

Las Estructuras Antropológicas del Imaginario (Mitocrítica) es una metodología cuñada por el francés Gilbert Durand (1984) en la década de los sesenta. El símbolo (imagen mental) como esencia mitológica dispone un esquema arquetípico de los posibles “semantismos”, es decir, de la representación de todas las imágenes mitológicas posibles.

Durand acompasa el estructuralismo antropológico —Lévi-Strauss (1979, 1987)—, la fenomenología poética —Bachelard (1966, 1980, 2006 [...])—, el arquetipo junguiano (Jung, 1992) y la reflexología de Bechterev (1965), para distinguir tres tipos de reflejos dominantes (esquemas) que el ser humano extrae en su relación con el entorno: las dominantes postural, copulativa y digestiva.

El esquema taxonómico durandiano organiza estas tres dominantes empleando las figuras del tarot hacia las nociones imaginarias de Distinción —dominante postural: materias luminosas, purificadoras, visuales y vinculadas a las armas (Espada y Cetro)—, Unión —dominante copulativa (el Bastón y el Denario)— y Profundidad, confusión vinculada al descenso digestivo —el agua, la noche, la tierra cavernosa (la Copa y el Cofre)— [Tabla 1]. Los dos regímenes que contienen a estas tres dominantes serán el Régimen Diurno y el Régimen Nocturno.

Esta metodología se despliega por “convergencia” (homología) de imágenes y significados, muy diferente de aquella similitud por “analogía”, puesto que esta convergencia intuye constelaciones de imágenes semejantes término a término en dominios diferentes de pensamiento: “La homología es equivalencia morfológica, o mejor estructural, más que equivalencia funcional” (Durand, 1984, p. 37). Así pues, desvelaremos “conjuntos simbólicos” imaginarios en el texto a través de este esquema de voluntad totalizadora.

Tabla 1. Clasificación isotópica de todas las imágenes mitológicas posibles

CLASIFICACIÓN ISOTÓPICA DE LAS IMÁGENES

Regímenes O Polaridades	DIURNO		NOCTURNO			
ESTRUCTURAS	<i>ESQUIZOMORFOS</i> (o Heroicos)		<i>SINTÉTICOS</i> (o Dramáticos)		<i>MÍSTICOS</i> (o Antifrásicos)	
PRINCIPIOS de explicación y de justificación o LÓGICOS	1. Idealización y retroceso autístico. 2. Diarretismo (Spaltung). 3. Geometrismo, simetría, gigantismo. 4. Antítesis polémica.		1. Coincidencia oppositorum y sistematización. 2. Dialéctica de los antagonistas, dramatización. 3. Historización. 4. Progresismo parcial (ciclo) o total.		1. Reduplicación y perseveración. 2. Viscosidad, adhesividad antifrásica. 3. Realismo sensorial. 4. Miniaturización (Gulliver).	
REFLEJOS DOMINANTES	Dominantes POSTURAL con sus derivados <i>manuales</i> y el adyuvante de las sensaciones a distancia (vista, audifonación)		Dominante COPULATIVA con sus derivados motores rítmicos y sus adyuvantes sensoriales (cinésicos, musicales-rítmicos, etcétera).		Dominante DIGESTIVA, con sus adyuvantes coenestésicos, térmicos y sus derivados <i>táctiles, olfativos, gustativos</i> .	
ESQUEMAS	<i>DISTINGUIR</i>		<i>UNIR</i>		<i>CONFUNDIR</i>	
ARQUETIPOS "EPHETOS"	SEPARAR # MEZCLAR	SUBIR # CAER	MADURAR → PROGRESAR	VOLVER RECONTAR ←	→ DESCENDER, POSEER, PENETRAR	
Situación de las categorías del juego del tarot.	LA ESPADA ←	→ (EL Cetro) ←	→ EL BASTÓN ←	→ EL DENARIO ←	→ LA COPA	
ARQUETIPOS "SUSTANTIVOS"	La Luz # Las Tinieblas El Aire # El Miasma El Arma Heroica # El Lazo El Bautismo # La Mancilla	La Cima # El Abismo El Cielo # El Infierno El Jefe # El Inferior El Héroe # El Monstruo El Ángel # El Animal El Ala # El Reptil	El Fuego-llama El Hijo El Árbol El Germen	La Rueda La Cruz La Luna El Andrógino El Dios plural	El Microcosmos El Niño, el Pulgarcito El Animal nido El Color La Noche La Madre El Recipiente	La Morada El Centro La Flor La Mujer El Alimento La Sustancia
De los Símbolos a los SINTEMAS	El Sol, El Azul El Ojo del Padre Las Runas El Mantra Las Armas La tapia La Circunscisión La Tonsura, etc.	La Escala La Escalera El Betilo El Campanario El Zigurat El Águila La Gaviota La Paloma Júpiter, etc.	El Calendario, la Aritmología La Triada, La Tétrada, La Astrobiología			La Tumba La Cuna La Crislida La Isla La Caverna El Mandala La Barca La Cabaña El Huevo, La leche La Miel El Caldero, El Oro, etc.
			La iniciación El "Dos veces Nacido", La Orgía, El Mesías La Piedra Filosofal, La Música, etc.	El Sacrificio El Dragón La Espiral El Caracol El Oso, El Cordero La Liebre La Rueda El Incendedor La Batidora, etc.	El Vientre Tragadores y tragados Kodols, Dáctilos Osiris Los Tintes Las Gemas Melusina, El Velo La Copa La Copa El Caldero, etc.	

Fuente: Gilbert Durand (1984: 414-415)

Nuestro método de investigación comprende el análisis de los personajes emblemáticos como “actantes”, aglutinadores simbólicos de estas constelaciones semánticas. Identificaremos estos “enjambres de sentido” —sobre todo tendremos en cuenta a los arquetipos sustantivos [Tabla 1]— y sus tensiones en la medida en que se descubran en el texto, y en concreto en cada uno de los actantes simbólicos (personajes). Para la identificación de estas tensiones imaginarias (isotópicas) entre las constelaciones semánticas del cibertexto, analizaremos las unidades mínimas de significación, que podrían presentarse como un “objeto emblemático” —un detalle de la narrativa o la imagen—, o como una “estructura arquetípica” que puede aparecer en el texto a través de “una acción, una situación o un decorado” (Gutiérrez, 2012, p. 61); una tendencia repetitiva, esencial y constitutiva en el imaginario del personaje. Las Estructuras Antropológicas del Imaginario no se aplica para desvelar las referencias mitológicas superficiales de la obra —aunque sean frecuentes estos hallazgos—, sino para profundizar en el estudio de cualquier texto a través del análisis estructural de sus imágenes.

Esta investigación aplicará la Mitocrítica al estudio del cibertexto *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005). El acercamiento durandiano al sentido de la imagen en *Shadow of the Colossus* reclama un análisis semántico de la regla (gameplay), que según nuestra hipótesis sobreviene colonizada por este mismo semantismo de la imagen en sus estructuras y tensiones esenciales.

## 2. ESTRUCTURAS ANTROPOLÓGICAS DEL IMAGINARIO EN *SHADOW OF THE COLOSSUS*

### 2.1. INTRODUCCIÓN ARGUMENTAL

*Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) es un juego de acción-aventura donde el usuario encarna a Wander, un muchacho que se interna a caballo en una tierra prohibida con la esperanza de resucitar a Mono, el cuerpo de una joven que le acompaña. Al llegar al centro de este inaccesible paraje —un templo de dimensiones colosales—, una misteriosa voz demoniaca (Dormin) le alerta del peligro que corren los humanos en esta tierra maldita. La espada resplandeciente de Wander —La Espada

Antigua— es la única razón por la que Dormin plantea un posible acuerdo al héroe: para devolver la vida a Mono, Wander deberá asesinar a dieciséis formidables colosos escondidos en las solitarias regiones de esta tierra. El muchacho decide aceptar el desafío de Dormin y recorrer las vastas tierras prohibidas en busca de estas monumentales bestias que deberá sacrificar para cumplir la promesa de Dormin y devolver la vida a Mono.

El mundo ficcional de *Shadow of the Colossus* se construye en base al esbozo y a la inspiración, lo que algunos creadores de mundos fantásticos han denominado *softbuilding* (Kiingo, 2020). El usuario desconoce los detalles, leyes y pormenores de este mundo mágico —el juego no desvela mucha más información que la expuesta en estas breves líneas—, y esto potencia en el videojuego el carácter místico y evocador de sus actantes. En el apartado siguiente, procederemos a analizar las categorías de la imagen y sus tensiones, según la metodología de las Estructuras Antropológicas del Imaginario.

## 2.2. LA ESPADA Y EL CETRO: LA ÉPICA DE WANDER

El Régimen Diurno de la imagen se extrae del esquema postural, por esta razón se encontrará imbuido de los símbolos ascensionales (verticalidad, trascendencia), espectaculares (luz, pureza) y diairéticos (escisión, confrontación, individuación). Este régimen caracterizado por el dualismo cartesiano, la antítesis, y la hipérbole, anhela la conquista del tiempo y la muerte (inmortalidad) a través de la dominación autoritaria y la conquista masculina, bélica o militar. Debido a estos atributos, La Espada y El Cetro se desvelan como las imágenes icónicas que representan en el cuerpo del tarot a estas estructuras. El enemigo extraordinario y antitético de estas imágenes heroicas —también denominadas estructuras esquizomorfas— serán Los Rostros del Tiempo, representados por la imagen formidable del Dragón, como veremos más adelante. Los isomorfismos propios de este Régimen Diurno encarnan los del Dios Padre, el Emperador y el Monarca, aquellos que se enmarcan en el panteón de los dioses uranianos —Varuna, Zeus, Mitra, Júpiter, Odín, Urano (...)—. El actante simbólico que concentra y alegoriza estas estructuras

diurnas de manera eminente en *Shadow of the Colossus* es el propio Wander.

Como hemos señalado, este régimen concentra un simbolismo de búsqueda de “trascendencia” y elevación, de huida ante el tiempo o dominación de la muerte. Desde un primer momento, asistimos a este rechazo explícito de la esencia mortal a través de la dimensión narrativa en *Shadow of the Colossus*. Al inicio del juego, cuando Wander implora a Dormin una alternativa para la muerte de Mono, el demonio/dios inquiere: “¿El alma de esa doncella? Las almas perdidas no se pueden reclamar. ¿No es esa la ley de los mortales? Sin embargo, con esa espada quizá sea posible”. (*Shadow of the Colossus*, 2005). La determinación inquebrantable a la hora de devolver a Mono a la vida se muestra como expresión de este anhelo por alcanzar las cimas extáticas, de trascender —a través de la violencia, el dominio y la conquista (la matanza de Colosos)—, los límites humanos, conservando aquella individuación (la personalidad intacta de Mono) tan cara a las estructuras esquizomorfias.

*Shadow of the Colossus* literaliza esta enconada noción diurna de conquista a nivel estético e iconográfico. La espada ha simbolizado durante siglos la tenacidad y la resolución bélica. Cirlot observa esta determinación en la espada como “símbolo de exterminación física y de decisión psíquica” (1992, p. 192). La imagen fundamental de la Espada Antigua conforma el arma preeminente del héroe como manifestación de esta verticalidad, luminosidad y trascendencia. La característica definitoria de esta arma demuestra su concreta espectacularidad: la luminosidad que desprende su hoja acomete una función orientadora y distintiva para localizar a los diferentes colosos en el mapamundi, gracias a la emisión de un haz de luz que indica su posición; al igual que desvela los “puntos críticos o vitales” en el monstruoso cuerpo de los colosos para su posterior apuñalamiento. A nivel ergódico, la espada se muestra como el signo bélico del héroe por antonomasia, ya que ostenta esta función diaréctica, de “corte” y “orden”, a la hora de herir los cuerpos de los colosos. En su triple función, es un arma que “distingue” y “diferencia” de aquella oscuridad mística inherente a los colosos, ingresando en la constelación diurna debido a sus isomorfismos ascensionales (verticalidad, trascendencia), espectaculares (luz, pureza) y diarécticos (escisión,

confrontación, individuación). La evolución de la gameplay también resuena ante estas estructuras esquizomorfas. En el interfaz videolúdico, el usuario cuenta con un círculo de resistencia que aumenta su radio en función de los colosos que hayamos derrotado. Esta acumulación de “poder” y “resistencia” se inscribe en la lógica ascendente propia de las estructuras diurnas, que consideran el progreso de la potencia vigorosa un elemento indispensable en la conquista.

Existe una función lúdica que articula prácticamente toda la dinámica de juego en *Shadow of the Colossus*. La gameplay durante la batalla contra los colosos se basa en la presión del botón de agarre (R2, en la versión original) ante la inminente caída. El equilibrio lúdico entre la idoneidad táctica del usuario a la hora de “ascender”<sup>210</sup> hacia los “puntos críticos” —aquellas zonas vitales que el avatar debe atacar para sustraer vida al marcador de los colosos— y la capacidad de mantener el medidor de “resistencia” operativo para no caer desde una gran altura acaba determinando el éxito de Wander. La presión constante en el botón de *hang on* o agarre determina las reservas de resistencia. Tanto es así que el usuario a menudo deberá buscar “depósitos de resistencia” que le permitan descansar en posición vertical en su viaje ascendente por los cuerpos de los colosos —una plataforma, la propia cabeza del monstruo, etc.—. La concepción de la gravedad es una de las dinámicas de juego determinantes para el usuario. Wander buscará la “verticalidad” contra la “caída” informe y fatal. Como señala Durand, a este esquema diurno, al basarse en los reflejos posturales, le corresponde una “verticalización” y un “esfuerzo de enderezamiento”, y encarnará “el fiel contrapunto de la caída, de las tinieblas y del comportamiento animal” (1984, p. 116). Este re-

---

<sup>210</sup> Reconocemos aquí de nuevo una literalización de la voluntad de “trascendencia” diurna en la escalada del héroe que corona la cima extática. Como señala Eliade, “La altura, la elevación es asimilado a lo «trascendente», a lo sobrehumano” (Eliade, 2009, p. 188). La banda sonora se muestra elocuente a este respecto: cuando el usuario descubre la táctica adecuada para destruir al coloso y comienza a iniciar el ascenso por el colosal cuerpo del monstruo, la música experimenta un cambio radical de sentido, tornándose de aquella grandilocuencia fatalista inicial a la enérgica y animosa arenga épica. Con frecuencia, la localización de los “puntos vitales o críticos” de los colosos se encuentran en la cima o cúspide de su cuerpo —cabeza, tronco, etc.—.

suelto empeño por conservarse erguido y mantener el equilibrio reverbera la correlación entre “verticalidad” y “supervivencia” El botón de agarre expresa literalmente a través de la gameplay la oportunidad estoica de “aferrarse a la vida” ante la fatalidad de la caída y la muerte; estoicismo que se une a la hipérbole propia de la hazaña monumental de Wander para conformar el cuadro épico de la matanza del coloso. Este asidero o *hang on* presente de manera fundamental en la gameplay subraya una de las escenas jugables más dramáticas de *Shadow of the Colossus*. Cuando el presunto hechicero de la tribu de Wander descubre sus intenciones, viaja hasta la tierra prohibida para detener la tentativa inmortal del héroe. Tras descubrir que el poder de los colosos asesinados reside ahora en el cuerpo “maldito” de Wander, el hechicero arroja la Espada Antigua a la fuente mágica del templo para destruir el único puente al valle y sellar de nuevo las tierras. Cuando la espada se precipita a la fuente circular, la cinemática se interrumpe, y el usuario retoma el control del avatar, ahora inexorablemente atraído por una fuerza mágica y destructora hacia la fuente. Los esfuerzos del usuario por enderezar el avatar y huir de la potencia magnética proveniente de la fuente serán inútiles, caerá una y otra vez; y acabará lastrado hacia esta fuerza extractora situada en el centro del surtidor. Fumito Ueda, director y creador de *Shadow of the Colossus*, ha reconocido la importancia de esta dinámica de juego en esta escena concreta y su sincronía con la función del botón *hang on* (agarrar/aguantar) articulada durante la batalla con los colosos:

Durante el juego, la acción principal era la de “agarrarse” a los colosos para todas las batallas. Pero me gustaba la idea de que usáramos la misma acción en el control para algo importante, algo más que las batallas, hacia el final del juego. Es como si todos los combates con los colosos que llevaron a esta escena fueran un prelude para que podamos representar ese último momento de “aferrarse” en la acción (Cao, 2018).

Este “momento de aferrarse en la acción” reconduce el imaginario de estas estructuras antitéticas —la determinación y tenacidad heroicas ante el inapelable destino humano— en su tensión con otras fuerzas del imaginario místico que comentaremos más adelante.

Mircea Eliade ha demostrado que estos símbolos diurnos, además de mantener su cualidad “potente” y su distinción y determinación celeste, se inscriben dentro de la constelación propia de la autoridad del “soberano” debido a su búsqueda incesante de justicia: “en tanto que soberano, el dios es el guardián de las leyes, el que castiga a los culpables” (2009, p. 156). La justicia divina se muestra como expresión de la distinción propia del Régimen Diurno. Esta autoridad moral es aquella que guía los pasos de Wander. Las razones para devolver la vida a Mono parecen motivadas, más allá del amor o la amistad, por cierta autoridad moral o retribución justiciera, según las propias palabras del héroe: “Fue sacrificada por tener un destino maldito. Por favor, necesito que traigas de vuelta su alma” (*Shadow of the Colossus*, 2005).

Como hemos señalado, dentro de este régimen la dominación ante la muerte se llevará a cabo a través de la conquista por el uso de las armas. La dimensión antitética del régimen solar con frecuencia rechaza y deplora todo símbolo que se muestra diferente, aquello que no revela “humanidad/individuación”, esto es, la oscuridad de los monstruos. Podemos afirmar que la actividad de Wander durante la mayor parte del juego —búsqueda y matanza de los colosos— se acerca a la “caza” en el sentido estricto del término. Esta dimensión cinegética se encuentra en plena consonancia con los símbolos diurnos, ya que como observa Durand, “el pensamiento adopta un estilo heroico y viril a partir del acto guerrero o la hazaña cinegética” (Durand, 1984, p. 135). En ningún momento los colosos se muestran agresivos o atacan a Wander sin razón, solo hasta el preciso momento en que se sienten atacados y amenazados. Es el héroe aquel que debe investigar los santuarios o lugares sagrados en la vasta tierra de Dormin para sacrificar a los monstruos temporales. A estos Rostros del Tiempo pertenecen los símbolos de las estructuras que estudiaremos en el siguiente apartado.

### 2.3. LOS ROSTROS DEL TIEMPO: LOS COLOSOS (EL DRAGÓN)

Los isomorfismos de Los Rostros del Tiempo presentan un régimen fatalista de la angustia ante el tiempo y la mortalidad. Los símbolos antitéticos del Régimen Diurno se opondrán a aquellos propios de estos Rostros del Tiempo: los símbolos diairéticos (escisión) a los teriomorfos

(animales), los ascensionales a los catamorfos (caída) y los espectaculares (luz) a los nictomorfos (tinieblas). La constitución mortal como gran preocupación del Régimen Diurno conducirá a estos símbolos al ultraje y la profanación de las estructuras características de la Gran Diosa (estructuras místicas). Los actantes simbólicos que concentran estas constelaciones semánticas serán los propios colosos, enemigos temibles y espectaculares del juego. Estas bestias se observan como manifestaciones de la Diosa cósmica que veremos más adelante, pero ultrajados ante la intransigente y dualista perspectiva diurna.

Debido a su naturaleza eminentemente animal, los colosos se muestran como expresión formidable del Dragón. El animal se erige como el ser diferente y monstruoso, la amenaza fulminante de la muerte para el Régimen Diurno. La serpiente o el Dragón es el animal polimorfo y el monstruo universal en infinitud de imaginarios mitológicos. Guardián de las puertas por excelencia, el animal ofídico —el uroboros cíclico— se expresa como imagen del circuito biocósmico y de la repetición temporal (Bachelard, 2006, p. 313). Como subraya Cirlot con respecto a la antítesis diurna, “la actual psicología define el símbolo del dragón como «algo terrible que vencer», puesto que «sólo el que vence al dragón deviene héroe»” (1992: 176). Esta batalla singular con el monstruo ofídico se reconoce con frecuencia en deidades uránicas garantes de “poder”—el dios hitita Arinna y la gran serpiente Illuyankash, el védico Indra contra Vitra, Zeus/Typhon, el babilónico Marduk contra la bestia de las aguas Tiamant, etc. (Eliade, 2009)—. La serpiente y el dragón han simbolizado a los señores del lugar y a aquella confusión tan nefasta para el Régimen Diurno, como bien señala Eliade:

El dragón se encuentra impregnado de un simbolismo cosmológico: simboliza la involución, la modalidad pre-formal del Universo, el “Uno” no fragmentado de antes de la creación (...). Por eso las serpientes y dragones son, en casi todas partes, identificados con “los señores del lugar”, con los “autóctonos”, con los que habían de luchar los recién llegados, los conquistadores, los que deben formar (es decir, crear) los territorios ocupados (1999, p. 45).

La gesta heroica contra el dragón se popularizó durante la Edad Media por todo occidente a través de la imagen de San Jorge de Capadocia,

pero también se encuentra arraigada en la cultura japonesa —Susano-woo (Requena, 2007)— o helénica —Ceto, Medusa (Ovidio, 2015)—. Como subraya Durand, este bestiario dragontino participa de un esquema de la animación “doblada de angustia ante el cambio, la partida sin retorno y la muerte” (Durand, 1984, p. 80). La condición teriomorfa ligada a la serpiente y al dragón se observa explícitamente en el diseño estético y la propia naturaleza de los colosos: las formas que predominan entre las bestias remiten a imágenes icónicas de animales primordiales (caballo, reptil, león, toro, etc... [Figura 1] —tan sólo tres de ellos manifiestan signos antropomórficos—. Los símbolos catamorfos se expresan en la gran magnitud de la caída y la pérdida de equilibrio en la ascensión colosal, como metáfora literalizada contra la trascendencia que ya hemos apuntado en el Régimen Diurno.

1. Valus, Minotaurus Colossus (Coloso Minotauro)
2. Quadratus, Taurus Magnus (Gran Toro)
3. Gaius, Terrestris Veritas (Verdad de la Tierra)
4. Phaedra, Equus Bellator Apex (Caballo)
5. Avion, Avis Praeda (Ave de Presa)
6. Barba, Belua Maximus (Bestia Máxima)
7. Hydrus, Draco Marinus (Dragón Marino)
8. Kuromori, Parietinae Umbra (Gran Lagarto)
9. Basaran, Nimbus Recanto (Tortuga)
10. Dirge, Harena Tigris (Tigre de Arena)
11. Celosia, Ignis Excubitor (Perro)
12. Pelagia, Pergamanus Pistrix (Angila)
13. Phalanx, Aeris Velivolus (Dragón)
14. Cenobia, Clades Candor (León)
15. Argus, Praesidium Vigilo (Simio)
16. Malus, Grandis Supernus (Grande Superior)



Figura 1: Relación de nombres de colosos con su forma animal primordial y sus ilustraciones escaladas. Fuente. Elaboración propia a partir de Google Imágenes

Para Durand, el animal es todo aquello que muere, pero también aquello que “pulula”. Esta pululación del monstruo desvela el ultraje del imaginario de la Gran Diosa (la armonía, ductilidad y fragilidad del hilo - Ariadna, Penélope-) en animal feroz y ágil que ata e inmoviliza, en pulpo o araña fatal (Durand, 1984, p. 84). Con la matanza de un coloso, surgen del cuerpo de la bestia unos misteriosos hilos mágicos o tentáculos de color negro que persiguen incansablemente al héroe hasta alcanzarlo y atravesarlo. No importa qué distancia recorra el usuario con el avatar, los hilos acabarán atravesando el cuerpo de Wander, despertando este ante el gran altar del templo de Dormin donde yace Mono. Como ha observado Durand, el lazo se presenta como la imagen directa de las “ataduras temporales, de la condición humana ligada a la conciencia del tiempo y a la maldición de la muerte” (1984, p. 106). La atadura y el lazo, expresiones del tiempo y de la comprensión mortal, se muestran contrarios al Régimen Diurno:

Toda apelación del soberano celeste se realiza contra las ataduras, todo bautismo o toda iluminación consiste para el ser humano en “desatar”, en “desgarrar” los lazos (...), y como escribe Eliade, la situación temporal de la miseria del ser humano “se expresan con palabras clave que contienen la idea de atadura, de encadenamiento, de vinculación”. El complejo de la atadura no es por tanto más que una especie de “arquetipo de la propia situación del ser humano en el mundo” (Durand, 1984, p. 158).

La recreación en la mera posibilidad de escapar de estos tentáculos mágicos forma parte de este simbolismo de la futilidad que estudiamos anteriormente en el Régimen Diurno a través de la mecánica del *hang on*; una dinámica que fuerza la elasticidad de la regla (posibilidad) para provocar el fracaso premeditado e irremisible del usuario.

Por su parte, la dimensión nictomorfa se expresa a través de la estética. La paleta cromática propia del diseño de los colosos reconoce el azul marino y el negro, pasando por tonalidades pardas cercanas al castaño oscuro y al gris negruzco. Los colores oscuros se presentan, por reducción, como aquellos esenciales de los colosos. Pastoureau ha subrayado la dimensión simbólica primordial (origen), mortal (ctónica) y femenina (telúrica) del color oscuro (Pastoureau, 2008, p. 30), así como Durand:

“[Desde la perspectiva diurna] las tinieblas son siempre caos y rechinar de dientes” (1984, p. 92), y Bachelard: “el ser humano lee en la mancha negra el poder de los embriones o la agitación desordenada de las larvas (2006, p. 93). El negro es el color de la Gran Diosa, vejado en muerte y fatalidad por el Régimen Diurno. A continuación, analizaremos estas constelaciones propias de la Gran Madre, pero liberadas de la visión coercitiva diurna: las estructuras místicas de la imagen.

#### 2.4. RÉGIMEN NOCTURNO. LAS ESTRUCTURAS MÍSTICAS (LA COPA): MONO

El Régimen Nocturno de la imagen invertirá todos los valores peyorativos del Régimen Diurno. Las estructuras místicas, mediante la confusión, la conversión y el eufemismo, se desvelan ahora como símbolos del hogar femenino y materno (la cueva, la naturaleza, el gracioso animalillo). El descenso, la intimidad y la quietud que sugieren estas constelaciones corresponden al reflejo dominante digestivo. Por esta razón, las imágenes místicas revelan arquetipos acuáticos, viscosos y alimentarios que pertenecen a la deglución (transustanciación) —la metabolización de la sustancia alimenticia en el cuerpo que, en sentido último, alude al circuito energético cosmobiológico—. Desde el neolítico, estas estructuras místicas son reconducidas por la imagen cósmica de la Gran Diosa Madre —Rea, Myriam, Cibele, Démeter, Maya, Isis, Gea, Anaitis, Myriam, Afrodita, etc.—. Como bien identificaron Graves (2012), Cassirer (1998), Eliade (2009) y Gimbutas (1996), la Deidad Femenina concede generosamente el gran descanso (el cuidado, la coraza), el reposo embrionario telúrico (el sepulcro-cuna) junto con la refrescante y sanadora pureza curativa de las aguas (riachuelos, fuentes, etc.), invirtiendo los símbolos de las tinieblas, la caída fatal y la monstruosidad dragontina. Estos valores no se encuentran surcados por la huida o la espada (Régimen Diurno) ante el tiempo y la muerte, sino por aquella tranquilidad armónica y prenatal del descanso. Estas constelaciones místicas encontrarán su alegoría en el imaginario del actante simbólico de Mono.

El imaginario de Mono reverbera término a término los isomorfismos propios del descanso maternal y sereno ante la muerte. La figura

dramática y violentada del “Complejo de Ofelia (Shakespeare)” (Bachelard 2003, p. 143) que el Régimen Diurno reconstruye en su discurso y motivación se transforma, bajo el influjo de la quietud sepulcral, en plácida bella durmiente<sup>211</sup>. Encontramos a la muchacha apaciblemente dormida en el templo de Dormin cada vez que la matanza de un coloso nos devuelve a sus estancias, conformando un espacio seguro, de tranquilidad y quietud ante la violencia del tiempo y la muerte. Se podría afirmar que la voluntad explícita de la joven coincide con la aceptación del ciclo vital muerte/vida, tan caro a las estructuras místicas. Fumito Ueda ha reconocido explícitamente esta aparente oposición del imaginario armónico y místico de Mono a las acciones imperialistas de Wander, declarando que la misteriosa voz que resuena a veces tras la matanza de un coloso pertenece a la joven, que implora a Wander “no continuar con su aventura” (Caio, 2018). Existe una adecuación entre la voluntad de la muchacha y la imagen de los colosos. Podemos afirmar, entonces que Mono y los colosos participan de una dirección en el imaginario, responden a los mismos engramas, solo que profanados y reconducidos por el Régimen Diurno.

La totalización natural de la Diosa baña todo el juego a nivel estético y ergódico. La lentitud, totalización y quietud prenatal propias de las estructuras místicas se encuentran en la expresión de todo el entorno natural de la tierra prohibida. El “tesoro (filacteria)”, el “secreto” y el “laberinto” son nociones inscritas en la intimidad y recogimiento de estos símbolos. A nivel ergódico, los colosos se muestran como mastodónticos puzzles, magnos “artefactos” o laberintos móviles: el usuario deberá indagar sus dinámicas y entresijos para resolver el enigma que le concederá la clave de su destrucción, antes de iniciar el ascenso épico hacia sus puntos vitales y coronar la conquista.

Las implicaciones imaginarias del hogar, la casa y el jardín secreto -La Tierra prometida- como el “centro del universo”, aquel espacio donde

---

<sup>211</sup> Cuando Mono regresa a la vida, el usuario conserva la sensación de que la joven se ha desvelado de un profundo sueño: gracilidad y delicadeza en sus movimientos, en contraposición con las dramáticas escenas de muerte, epicidad y destrucción que han acontecido ante su mismo altar.

se ha sido feliz en la inocencia de los comienzos, adquiere una resonancia polivalente en el imaginario de Mono. Aunque aparentemente diluidas en el texto, las estructuras místicas se revelan tan determinantes en *Shadow of the Colossus* que acaban colonizando el imaginario diurno, guiándolo hacia cierta confluencia sintética. Un proceso habitual de las estructuras místicas se basa en la transformación por *doble negación*, es decir, se articula un procedimiento mediante el cual, debido a una negación de lo negativo, se invalida el efecto de una primera negatividad. A este proceso lo llamaremos de *doble negación* o *proceso empático*, puesto que como señala Durand, “constituye una transmutación de valores: yo ato al atador, yo mato a la muerte, yo utilizo las propias armas del adversario. Y por eso mismo, simpatizo con el todo o con una parte del comportamiento del adversario” (Durand, 1984, p. 193).

Cuando Wander acaba con el último coloso, el héroe despierta de nuevo ante el altar de Mono, pero su apariencia ha cambiado: el cuerpo de Wander se levanta envuelto en tinieblas adornado con unos pequeños cuernos<sup>212</sup> en la sien. La Espada Antigua, arma solar siempre envainada en el cinto, aparece ahora clavada en el suelo. El héroe ya no pertenece más a las estructuras diurnas, ha encontrado la trascendencia que le une a Dios (Dormin), como señalaremos en las estructuras sintéticas. El hechicero de la tribu, al percatarse de los cambios corporales de Wander y recalando esta oposición esencial entre Régimen Diurno y Régimen Nocturno, exclama: “¿Tienes idea de lo que has hecho? (...). Mira, está poseído por los muertos” (*Shadow of the Colossus*, 2005), y también con la espada en alza frente a la fuente sagrada: “¡Desapareced, malditas bestias!” (*Shadow of the Colossus*, 2005). La sombra que acompaña a Wander comienza a crecer, su cuerpo se agiganta y adquiere la imponente figura de un gran coloso. La cinemática se desvanece y el usuario, encarnando ahora al gran coloso-Wander, debe defenderse de los ataques que le propinan el chamán y sus acólitos, redoblando esta

---

<sup>212</sup> Eliade ha identificado la potencia femenina que se ha otorgado tradicionalmente a la imagen icónica de los cuernos —elementos frecuentes que adornan las cabezas de los colosos— debido a su similitud formal con el cuarto creciente y el cuarto menguante (2009, p. 172).

*doble negación* o *proceso empático* tan característica de estas constelaciones místicas.

La lógica de los cuidados místicos o la coraza propia de estas estructuras se percibe hacia la parte final del juego. Tras ser absorbido por la fuente mágica (el agua de nuevo como elemento eminentemente místico), Wander involuciona hasta adoptar la forma de un recién nacido con unos cuernecillos en la cabeza. El agua (fuente sagrada) “madre del mundo” y la tierra siempre situada “en el origen y el fin de la vida” (tierra prohibida) se presentan como elementos constitutivos de la Gran Diosa (Durand, 1984, p. 218). Mono despertará para cuidar al pequeño héroe en un jardín ubicado en la cúspide del templo de Dormin. Como alegoría de Deméter o Diana, los animales del jardín se acercan con serena curiosidad y forman un corro alrededor del niño recién llegado y de la Gran Madre. La inadecuación moral de Wander ante la promesa de Dormin se manifiesta porque la tierra prohibida, el agua sagrada de la fuente, cada uno de los colosos (Dormin) y la joven Mono se desvelan como expresión estructural del mismo tema cosmobiológico. Las estructuras diurnas evolucionarán hacia una conjunción de significados que estudiaremos en el siguiente capítulo.

## 2.5. ESTRUCTURAS SINTÉTICAS (EL BASTÓN): WANDER

Las constelaciones de imágenes sintéticas son aquellas que participan en la integración de los contrarios (*coincidentia oppositorum*) y de la totalidad del mundo. Los símbolos propios de las estructuras sintéticas (el Bastón) despliegan los arquetipos sustantivos del Fuego-llama (sexual), del Hijo Divino, del Árbol y del Germen. La conjunción de contrarios que manifiestan estas estructuras (unión de masculino y femenino) pertenece al ámbito del progreso temporal, la bipolaridad y la ambivalencia. Como hemos expuesto anteriormente, el actante simbólico de Wander se muestra como expresión del Régimen Diurno de la imagen, pero en el transcurso de la aventura, el imaginario solar del héroe adquiere de manera progresiva una serie de valencias que se acercan al engrama de las estructuras sintéticas hasta imbuirse trágicamente en estas imágenes generativas.

Estas estructuras se encuentran ligadas al gran esquema de la fricción rítmica y a la constelación del “árbol-fuego”. La antigua tradición de los rituales estacionales demuestra esta íntima relación entre el fuego, el árbol y la noción de la muerte/resurrección (regeneración) —Hoguera de San Juan, Cuaresma, la quema del árbol de Mayo (...) (Eliade, 2009). En numerosas culturas, el árbol expresa el vínculo o canal entre la tierra (profano) y lo divino (cielo) como totalidad cósmica —Yggdrasil, Gao-kerena y diferentes Árboles de Vida en innumerables sociedades (iraní, budista, china, hinduista, islámica, etc...). La imagen del Árbol, subsidiaria de la cruz friccional (confluencia de lo horizontal y lo vertical) y de la renovación estacional como síntesis de contrarios, concita un afán germinativo constante, aquello que Durand ha denominado “Complejo de Jessé”: una “promesa inacabada que no cesa” de carácter profético y progresista. La profecía de resurrección de Dormin es el núcleo dramático que motiva cada una de las decisiones de Wander. Aunque sus razones se muestren puramente diurnas, la paulatina evolución hacia la síntesis se produce con cada muerte colosal. Desde Heráclito, el fuego, tan cercano a esta tradición generativa arbórea, se ha considerado como “agente de transformación” formidable (Cirlot, 1992, p. 209), redoblando esta significación preñada de resurrección vegetal y continuidad propia de estas estructuras. Este poder extático y divino (fuego) se fragua en el personaje de Wander desde el comienzo de su aventura. Con cada matanza de coloso, el imaginario diurno se acerca a esa elevación trascendental reservada a los seres sobrehumanos que tanto anhelan las estructuras esquizomorfas. De este “complejo de Jesse”, y aparejado a este poder sobrehumano, se desprende una actitud mesiánica y extraordinaria. El héroe se inscribe en el imaginario del mesías o del “elegido”, aunque esta condición la transite vagamente al inicio por la empuñadura de La Espada Antigua —expresión de las estructuras diurnas—, se acentuará en la enconada repetición (excepcionalidad de las hazañas) y el poder mágico que llegará a poseer el protagonista. Wander se presenta como el único salvador, aquel que traerá el mundo donde no existirá la muerte —capacidad de resucitar a Mono—.

Estas estructuras de transformación, ambigüedad y síntesis se encuentran bañadas por la imagen mesiánica (profecía) y extática del niño extraordinario o divino —Hércules, Dionisio, Hermes, Tammuz, Cristo—, que actúa como mediador entre los dioses y los seres humanos (Durand, 1984, p. 285). La transmutación de Wander en el neonato extraordinario por la caída en la fuente sagrada señala el paroxismo de la potencia divina (el poder mágico de todas las bestias reside en su cuerpo), sin encontrarse exenta de la influencia determinante del ciclo agrolunar propio del eterno retorno (síntesis de ambos). Este “nacimiento reforzado” completa un proceso de “resurrección”, como ha observado Durand: “el hijo dos veces nacido nacerá de la muerte”, y se encontrará ligado al tema del “reconocimiento del héroe” y a las pruebas que deberá afrontar. Como hemos apuntado, gracias a esta dimensión sintética, El Hijo Divino se muestra como “agente mediador” o “vínculo” entre Dios y los seres humanos. El carácter constitutivo de Wander trasciende conforme avanza la aventura: las poderosas almas de los colosos (La Copa/Los Rostros del Tiempo) acaban habitando el cuerpo del héroe (La Espada), pero el cuerpo persiste en su calidad ontológica de “humano”, debido a la caída en la fuente sagrada. Esta mediación o síntesis se percibe también a nivel estético: el pupilo presenta unas características físicas humanas, excepto por los pequeños cuernecillos que adornan su sien.

Este fuego-llama prometeico constitutivo del Hijo Divino se revelará como imagen progresista a través de la “producción” y la “intelectualidad”, como ya apuntó Jung (Kerényi & Jung, 2003, pp. 115-116). Esta intelectualidad es aquella que emplea el héroe para descifrar el enigma laberíntico de los colosos. El “secreto” de los colosos se percibe cada vez más intrincado, puesto que las articulaciones sintéticas se muestran más sólidas y reconocibles progresivamente, en un *in crescendo* ergódico que acompañará a la narrativa, y que culminará con el enfrentamiento de Malus, el último de los colosos.

El niño divino se expresa como símbolo de cambio (fuego sexual), síntesis (árbol), promesa (germen) y resurrección (doble nacimiento); pero estas imágenes, bajo las articulaciones de estas estructuras, revelan la di-

mención desoladora y flamígera, la profecía maldita del apocalipsis a través de la destrucción de lo anterior para la instauración de un reino nuevo (cambio). Tanto Bachelard como Schneider y Eliade han observado esta cualidad destructiva del fuego asociada a esta imagen del niño divino, y que motivará el encierro de Wander, convertido ya en muchacho, al que asistiremos en ICO (Team ICO, 2001), la secuela cronológica de *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2004).

Como bien subraya Durand, el centro de esta síntesis presenta una ambigüedad esencial, un aspecto favorable (la resurrección de Mono) y un aspecto nefasto (la matanza de los colosos). Las articulaciones sintéticas se observan en la conclusión dramática de Wander. Y esto es fácticamente así porque con la misma acción antitética de cortar, hendir y diferenciar propia del Régimen Diurno, al mismo tiempo el héroe logra reunir y confundir los espíritus mágicos de todos los colosos en aquel Uno (Dormin) universal, primordial y cósmico tan caro a las estructuras místicas de la imagen (La Copa). Esta síntesis de lo masculino y lo femenino convierte al héroe en puente esencial entre Dios -Dormin (magia/trascendencia/almas)- y los mortales (mundo físico).

### 3. CONCLUSIONES

Debido a su hipertrofia, antítesis y belicismo, el Régimen Diurno (La Espada), representado en el actante simbólico de Wander, intenta dominar y conquistar a la muerte —Colosos (Rostros del Tiempo)— mediante el empleo mortal de las armas. Más allá de esta oposición explícita articulada en la gameplay y la narrativa, se observa una tensión estructural genética que enmarca todo el relato de *Shadow of the Colossus* entre el Régimen Diurno (Wander) y las estructuras místicas o antifráscas (La Copa), estas últimas simbolizadas por el imaginario del descenso armonioso y embrionario de Mono. Se intuye que Los Rostros del Tiempo (Colosos) se encuentran íntimamente ligados a este Régimen Nocturno de las estructuras místicas (Mono) -armonía ante la muerte-, pero ultrajado por las estructuras esquizomorfas, que parecen dominar el relato en primera instancia. De manera progresiva, el héroe solar se acerca a las

constelaciones sintéticas (El Bastón) que prefiguran una mediación entre lo humano (Wander) y lo divino (Dormin), hasta transitar plenamente este imaginario extático del Hijo Divino en las últimas escenas. Las constelaciones diurnas y las estructuras sintéticas en menor medida encuentran resonancia de manera explícita y preeminente en la *gameplay*, la narrativa y la estética, oponiéndose estas estructuras esquizomorfas a los actantes simbólicos místicos —dimensión laberíntica de los Colosos (Rostros del Tiempo) y la armonía totalizadora y cosmobiológica de los paisajes (La Copa)— que con frecuencia se expresan de manera implícita y difuminada a través de una configuración superior —silencios, estética—. Este antagonismo entre armonía (aceptación del entorno no humano —confusión—) y épica (lucha militar contra la muerte —individuación—) crea una noción de futilidad estoica que se percibe en toda la obra, llegando a determinar el mismo núcleo lúdico de las dinámicas de juego (*hang on*). Pese a la aparente importancia de la progresión paulatina de las estructuras heroicas (anhelo de individuación/destrucción) hacia las sintéticas (destrucción/mediador) y a la presencia discreta de las estructuras místicas, la influencia de este imaginario determinante de La Copa (Mono/el jardín/el cuidado/el silencio/la emoción) se encuentra omnipresente en cada una de las articulaciones del juego y baña el imaginario global de *Shadow of the Colossus*, impregnando al relato mismo por reacción (y a veces por clamorosa omisión), gracias a un diseño de juego basado en la futilidad del belicismo y a la representación estético-lúdica-narrativa de aquella plenitud secreta y frágil de la serenidad implícita del todo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, J. E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature. baltimore*. John Hopkins University Press.
- ALBARRÁN, J. (2019). *Estructuras Antropológicas del Imaginario en el espacio videolúdico: La poética de Final Fantasy VII*. Tesis doctoral inédita.
- BACHELARD, G. (1966). *Psicoanálisis del fuego*. Alianza.
- BACHELARD, G. (1980). *El aire y los sueños*. Fondo de Cultura Económica.
- BACHELARD, G. (2006). *La tierra y las ensoñaciones del reposo*. Fondo de Cultura Económica.
- BECHTEREV, W. (1965). *La psicología objetiva*. Paidós.
- CAIO [GAME OVERTURE]. (2018). *Shadow of the Colossus Analysis. A Ludonarrative Interpretation* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9kDBFGw6SXQ&t=534s>
- CASSIRER, E. (1998). *Filosofía de las formas simbólicas II*. Fondo de Cultura Económica.
- CIRLOT, J.-E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Labor.
- DURAND, G. (1984). *Estructuras Antropológicas del Imaginario*. Taurus.
- DURAND, G. (2013). *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Siglo Clave.
- ECHEVERRÍA, J. (1994). *Telépolis*. Ediciones Destino.
- ELIADE, M. (1999). *El mito del eterno retorno*. Alianza Emecé.
- ELIADE, M. (2009). *Tratado de Historia de las Religiones*. Ediciones Cristiandad.
- GIMBUTAS, M. (1996). *El lenguaje de la diosa*. Grupo Editorial Asturiano.
- GRAVES, R. (2015). *La Diosa Blanca*. Alianza Editorial.
- GUTIÉRREZ, F. (2012). *Mitocrítica. Naturaleza, función, teoría y práctica*. Milenio.
- HUIZINGA, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial/Emecé Editores.
- JUNG, C. G. (1992). *Psicología y simbólica del arquetipo*. Paidós.

- KERÉNYI, K. & JUNG, C. G. (2004). *Introducción a la esencia de la mitología*. Siruela.
- KIINGO (2020). *Hard Building VS. Soft Building*. Kiingo. Recuperado de <https://kiingo.com/tip/soft-worldbuilding-vs-hard-worldbuilding>
- LÉVI-STRAUSS, C. (1979). *Antropología estructural II*. Siglo XXI.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1987). *Antropología estructural*. Paidós.
- OVIDIO, N. (2015). *Metamorfosis*. Alianza Editorial.
- PASTOUREAU, M. (2008). *Black. The history of a color*. Princeton University.
- REQUENA, C. (2007). La creación del mundo japonés: Representaciones mitológicas y literarias en Kojiki. *Espéculo, Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid.