

La reivindicación del mito en el cómic:

El caso de Hellboy: The Wild Hunt, The Storm y The Fury.

Por:

Gabriel Jaime Gómez Padilla

Trabajo de grado para optar por el título de Comunicador Audiovisual y Multimedial

Proyecto 1

Asesora: Mariana Gil Ríos



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

**FACULTAD DE
COMUNICACIONES**

Comunicación Audiovisual y Multimedial

Facultad de Comunicaciones

Universidad de Antioquia

Medellín

2021

Índice

1. Ficha técnica del proyecto	3
2. Objetivos	3
3. Planteamiento del problema	4
4. Justificación	7
5. Estado del arte	8
6. Marco teórico	14
6.1 Introducción	14
6.2 Narrativa	15
6.3 Mito	23
7. Metodología	27
8. Reflexiones generales, hallazgos, conclusiones	30
9. Bibliografía	36
10. Anexos	38

1. FICHA TÉCNICA

Título de proyecto:

Por definir

Tema: Funciones narrativas de los elementos míticos en *Hellboy: Darkness Calls*, *The Wild Hunt* y *The Storm and the Fury*

Producto esperado:

- Informe de investigación
- Historieta de 20 páginas

Rol en el proyecto: Guionista e ilustrador

Género: Fantasía

Formato: Historieta

Duración: 20 páginas

Storyline: SAMUEL (17) al empezar a trabajar en una cantina del centro de Medellín descubre que hay una realidad fantástica desarrollándose simultáneamente en la ciudad la cual tampoco está exenta de peligros.

2. OBJETIVOS

2.1 GENERAL

Analizar la función narrativa que cumplen los elementos míticos en *Hellboy: Darkness Calls*, *The Wild Hunt* y *The Storm and the Fury* y ver cómo podrían aplicarse en el proceso de escritura de guión de una historieta.

2.2 ESPECÍFICOS

- Identificar los elementos míticos en los tomos de Hellboy seleccionados
- Examinar el contexto cultural del que surgieron estos elementos míticos
- Descubrir cómo se nutre la narrativa con la inclusión de estos elementos

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Por qué (habría de preguntarse un lector incauto, quizás motivado por prejuicios de cualquier índole) debería considerarse, todavía hoy, en pleno Siglo XXI, el papel del mito, como figura social, ritual, catalizador cultural? ¿No hemos visto acaso (podría preguntarse) su paulatino desplazamiento hacia las márgenes, no sólo de los estudios sociales y culturales, sino también de la cultura occidental en sí misma, por definición secular y racional?

Pues bien: aunque dichas preguntas no deben desestimarse, basta con aludir a la relación entre cultura popular, folclor y mito, pues este último, como sucedáneo de las dos primeras, es susceptible de estudiarse y comprenderse como un recurso a través del cual se cristalizan imaginarios sociales y elaboraciones culturales a menudo complejas, profundamente interiorizadas o, lo que es lo mismo (desde otra perspectiva), frecuentemente subestimadas.

La comprensión del mito como una estructura narrativa anquilosada, cerrada y limitada a la asignación trascendental o metafísica de su función original, primigenia, necesariamente renuncia a la interesante flexibilidad y perdurabilidad de algunos de sus

símbolos y formas y, especialmente, a los canales comunicativos que persisten entre tal concepción y la sociedad de la que, en cierto modo, son causa y consecuencia.

La transformación de las formas narrativas y figurativas del mito como expresión social y cultural, sin duda ha comenzado a desarrollarse a través de canales comunicativos novedosos, donde dichas formas han debido adaptarse a los patrones de consumo y comportamiento modernos, sin que pierdan vigencia y capacidad comunicativa. Para entender mejor dicha transformación, basta con referirse, por ejemplo, a la relación entre el mito y el periodo de la Ilustración (durante el cual el mito, y toda forma de expresión percibida como irracional, intentó reemplazarse con otras formas de representación), pues ni siquiera el revolucionario volcamiento hacia el uso de la razón como única forma de alcanzar el conocimiento, la libertad y la felicidad, pudo escapar a la entrañable relación entre las formas mitológicas y todo atisbo de humanidad, incluso en sus formas más sofisticadas, como el pensamiento científico, cuyos criterios de “verdad” y “conocimiento” beben necesariamente de las estructuras mitológicas que integran el contexto cultural en el que se produjeron (Scarborough, 1994).

Pero, si el mito no es entonces la estructura prefigurada y totalizante que muchos parecen creer ¿cómo se adapta, cómo sobrevive y, más importante aún, cómo conserva sus alcances comunicativos, identitarios y sociales? ¿Cómo convive el mito, convencionalmente asociado con formas primitivas de organización social y religiosa,

con la modernidad occidental?

El cómic, como género, ha jugado un papel en la industria cultural difícil de comparar con otros formatos pues, como plantea Ayres (2016, p. 111), “se podría decir que los cómics y el modernismo se coprodujeron”. Particularmente en Estados Unidos, que vio surgir y consolidar la industria del cómic durante el siglo XX, la relación entre estos tres elementos (cultura popular, formas mitológicas y lenguaje narrativo) resulta especialmente interesante y significativa. En ella es posible rastrear la forma en que asuntos relativos a la identidad nacional, y las vertientes morales e intelectuales que esta carga consigo, se cristalizan y perduran en la industria cultural, que bebe de ellas y las cimienta al mismo tiempo.

Hellboy, de Mike Mignola, es un buen representante de las vertientes más contemporáneas de la industria del cómic occidental. Su protagonista, combinación entre demonio y hombre, fue traído del infierno a la tierra en 1944 por un grupo de ocultistas nazis (lo que ya dice mucho sobre la forma en que dicha historia refleja y se nutre de la identidad estadounidense). Hellboy es descubierto por las fuerzas aliadas, y acaba trabajando para una agencia internacional, combatiendo a las fuerzas del mal (integradas, generalmente, por nazis, monstruos y criaturas malévolas).

Si, como se ha dicho antes, la industria del cómic, en cuanto causa y consecuencia de la modernidad occidental, resulta una fuente especialmente rica a la hora de acercarse a los complejos mecanismos a través de los cuales una cultura (entendida esta

como una forma particular de ver y actuar frente al mundo), una identidad, se adapta y reproduce a través de diversos mecanismos sociales, incluso a través de la crítica autorreflexiva, cabe preguntarse, para el caso de Hellboy: ¿de qué modo interactúa y se nutre de las figuras mitológicas que fundan o dan forma al contexto cultural, social y político en el que surge? ¿Cómo se integran a su estructura narrativa dichas formas, y de qué forma influyen, por ejemplo, en las decisiones de sus protagonistas? En la respuesta a dichas preguntas, que necesariamente trascienden a Hellboy mismo, llegando a increparse por la coexistencia del mito y la identidad cultural más allá de sus formas convencionales, radica el problema de investigación fundamental que aquí nos ocupa.

Para ello se ha seleccionado en particular tres tomos recopilatorios de Hellboy (*Darkness Calls*, *The Wild Hunt* y *The Storm and the Fury*) por comprender el arco narrativo completo en el que más elementos míticos se encuentran.

4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tiene justificación bajo dos clases de criterio: i) desde su Proyección Social y ii) desde su Aporte Teórico.

Desde el punto de vista de la Proyección Social, la especificidad del trabajo lo inserta en un grupo social muy definido, que tiene unas demandas muy claras frente a la forma cómo aborda el tema de interés que los define como grupo. Me refiero específicamente a la escena del cómic y la necesidad de identificar de qué manera los creadores de cómics que utilizan una narrativa que se hace de elementos míticos en la

lógica “cultural” de sus consumidores, justamente para crear una vinculación con el respectivo cómic, que en principio no es explícita, que lo hace tener una apariencia de reviviscencia de lugares conocidos. Así, este trabajo se propone volver explícita la utilización de esos conceptos culturales en Hellboy, volviéndolo más atractivo para el receptor.

Las lógicas que justifican esta investigación desde su proyección social, pueden a su vez justificarla desde el punto de vista del Aporte Teórico. Las conclusiones de este trabajo son de interés, precisamente por la precariedad de las investigaciones y resultados al respecto de la función narrativa de los elementos míticos a los que se hizo referencia dentro de un producto que está inmerso en la cultura popular, por lo que la consecuencia de su curso exitoso sería la generación de conocimiento nuevo y la complementación de otro ya existente (ver primer ítem del estado del arte), que permitirá conocer en mayor medida cómo se comportan ciertas variables y su relación entre ellas. El género de esas variables serían los elementos que vuelven atractivos ciertos productos (el cómic en este trabajo), que acá identificados como “elementos mitológicos” y su función narrativa en ese producto, que justifica -en parte- su vinculación con esos productos (nótese el impacto que ha tenido Hellboy en la cultura popular).

5. ESTADO DEL ARTE

Este trabajo se nutrió en gran medida del trabajo de Amy Richardson (2019) en “The Devil is a Myth: The Dynamic Uses of the Folkloresque within Hellboy and Fables”, ya que en su investigación identificó el cómic como un medio de expresión del *folkloresque*, que entre sus manifestaciones encuentra las leyendas en diferentes actos narrativos intertextuales, y ya que lo que pretende esta investigación es identificar la

función narrativa de los elementos mitológicos en un relato en específico, constituye un insumo de vital importancia.

Richardson ejemplifica lo que se identificará en este trabajo al analizar a Grigori Rasputín como un personaje legendario. Es de particular interés que, si bien fue una figura histórica, está rodeado de un aura de misticismo; y que no es propiamente el misticismo histórico el que Mignola emplea, sino su figura como catalizador de emociones en el lector, por las condiciones propias de las leyendas, el folclor o el mito en el presente caso, todos los tres, como elementos composiciones comunales, que responden de otra forma a los intereses de los grupos que lo generan (Ellis 2003, 9).

Se puede proponer entonces que, habida cuenta que el Rasputín de Mignola no es una fiel reproducción del personaje histórico, que el mismo puede ser reemplazado con cualquier otro de similares cualidades; pero que no hubiese tenido el impacto que tuvo al usar a Rasputín, pues magnifica su significancia mitológica:

Mignola amplía el estatus mítico asociado con el Rasputín histórico al elevarlo a una fuerza increíblemente poderosa del mal ... Mignola no solo sazona sus cuentos con detalles tomados del folclore, sino que los empodera con la atmósfera de la mitología, como en la forma en que transforma a Rasputín de un hombre santo histórico, a un dios autoproclamado, a una cáscara trágica e inhumana. Las historias de Mignola tienen una calidad folclórica que puede

hacer que su trabajo parezca un recuento de cuentos antiguos (Weiner 2008, 214).

Como veremos en esta investigación, el papel del mito se reivindica como abstracción orgánica (en oposición a lo pétreo o inamovible), pues ese mismo ejercicio que se adelanta al concebir el mito desde su función narrativa, implica la reviviscencia de los mitos, leyendas y el folclor al otorgárseles nuevos contenidos que los refrescan y resignifican. Y es que el lenguaje (como el cómic), es una herramienta difusora de la cultura y -por consiguiente- de la mitología:

Las lenguas, las culturas y las vidas contribuyen a la difusión de la mitología y las ideas de la mitología, lo que lleva a un hecho importante que son las historias míticas, influyen en nosotros de numerosas maneras. En cada cultura, el lenguaje, las costumbres, los rituales, los valores y la moral reflejan el impacto de la mitología, lo que indica que cada cultura tiene su mitología y cada cultura permitió un lugar para la mitología; pero hasta ahora los individuos no tienen un conocimiento profundo de la mitología. En general, hoy en día adquirimos poca información sobre la importancia de los mitos en nuestras experiencias de vida.

Entre los caminos más importantes para investigar a la cultura está investigar sobre la base mitológica, las raíces de las historias míticas, el significado de la mitología dentro de una cultura determinada, los símbolos que se utilizan para

representar historias míticas y, finalmente, las características y diferencias compartidas sobre esta ciencia (Chami 2015, 25).

Es por eso que Mignola, como resalta Richardson, no se desprende de la figura histórica y legendaria de Rasputín, sino que le da continuidad, en un proceso casi folclórico, lo asocia a figuras representativas de la maldad, en el imaginario colectivo de sus principales lectores, los estadounidenses:

Juega con el miedo estadounidense al nazismo con Rasputín; cuatro páginas dentro del primer volumen de Hellboy, *Seed of Destruction*, se nos da la visión ominosa de un hombre con túnica adornado con un pentagrama con una esvástica en el medio. Inmediatamente se lo codifica como malvado para los lectores estadounidenses, y sus acciones a lo largo de la serie demuestran una y otra vez que la destrucción completa del mundo es su objetivo.

De esa manera la autora identifica el empleo de la leyenda estadounidense en Hellboy, precisamente en una expresión muy propia de esa cultura:

El uso de la leyenda dentro de Hellboy es particularmente de naturaleza estadounidense, ya que las leyendas hablan de las teorías de conspiración que siempre circulan sobre los secretos que guarda el gobierno de los Estados Unidos. Un ejemplo de las teorías de conspiración que circulan sería la

conspiración de "Reptiliano", que implica una raza de humanoides con aspecto de lagarto que ocupan importantes posiciones de poder para controlar al pueblo (humano) estadounidense (Abad-Santos 2015).

Se puede apreciar que la obra de Mignola está permeada por el concepto "The Myth of War" (el uso de esvásticas, por ejemplo). Al respecto Larry A. Williamson (Williamson 2010, pp. 215–231) se refiere a que con posterioridad al 9/11 los estadounidenses encontraron confort en una retórica de nación romántica:

Al leer la retórica de la guerra de la administración Bush como mítica, ofrecí una explicación de por qué tanto el Congreso como la mayoría del público estadounidense aceptaron una retórica de medias verdades y tropos ahistóricos para justificar la arrogancia ideológica. Como es el caso en cualquier crítica retórica, uno podría leer esta instancia del discurso desde una perspectiva crítica diferente. A través de la perspectiva creada por este enfoque, he argumentado que este ejemplo de discurso de guerra se entiende mejor como un mito retórico opositor.

En todo momento mostré cómo el Síndrome de Vietnam como narrativa de oposición actuó como el principio central de motivación detrás de este mito de guerra. Demostré cómo esta narrativa de oposición fue suficiente por un marco de referencia nostálgico de la Segunda Guerra Mundial que resucitó un tiempo

antes de Vietnam y se basó en los significados de un mundo más romántico y menos complicado. A través de esta crítica, destacué cómo la Administración Bush buscó transformar las complejidades materiales de la guerra de Irak en una negación de la disonancia de Vietnam y un reclamo del tiempo, el lugar, los personajes y los ideales sagrados de una América mítica anterior. De esta manera demostré las funciones revisionistas y transformadoras del mito retórico en general.

Cabe resaltar que este trabajo explorará más detenidamente la relación de Hellboy con el segundo ítem del concepto “folklórico” que adopta Richardson de Foster (Foster 2016, 5-6): *“(1) que un elemento (o parte de un elemento) está en el “estilo” del folclore; (2) que está conectado a algo más allá / antes de sí mismo, a alguna tradición o fuente folclórica que existe fuera del contexto de la cultura popular; (3) que el producto en sí es potencialmente de valor folclórico, relacionado de alguna manera con los procesos de creación y transmisión del folclore”*; ello en la medida que de manera preliminar, si se quiere, el folklore es un género al que pertenece la especie “mito”; y principalmente, que el método de la autora implica la identificación de los elementos o estilos folclóricos del objeto abordado con la totalidad de su narración y no como un elemento narrativo distinguible.

Adentrándonos ya en la figura del cómic y su interacción con la figura del mito,

es necesario referirse a la estructura propia de las historietas como narración visual. El cómic objeto de éste trabajo tiene un diseño clásico: cada una de sus imágenes y unidades narrativas tienen una relación causal con la siguiente que releva una determinada secuencia lógica, cuando la secuencialidad está al servicio de un héroe, la estructura narrativa es mitológica (Alvárez & García 2018, 63).

Dicha narrativa mitológica lleva implícita una pedagogía de dicho sistema:

Así, indica y afirma la importancia del cómic en la construcción de la realidad, pues válida cómo estos intervienen como actores de apoyo en la creación, implementación o modificación de pensamientos y valores en la sociedad.

Estos conceptos son los que a la luz del diseño gráfico se analizarán para deconstruir el cómic y comprender mejor su estructura y narrativa para determinar su factor diferencial que lo hizo un cómic tan importante e influyente (Alvárez & García 2018, 65).

Ello es relevante en la medida que este trabajo propende por la reivindicación de la figura mítica y su resignificación para las masas que lo consumen, porque el lector, al enfrentarse al cómic, implica su final, pero encuentra en él un espacio conocido al que puede llenar de contenido. Dicho fenómeno es referido en el campo de la psicología como interinfluencia (Sánchez, 2002), refiriéndose al fenómeno como algunos factores como la moda, la cultura, entre otros, influyen en algunas persona o grupos de personas. Dentro de dichos factores, como ha sido recurrente en ese aparte, se identifica el mito.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Introducción

Previo a establecer lo que para efectos de este trabajo entenderemos por narrativa, es necesario definir *qué* faceta creativa representa.

Así las cosas, a lo largo del texto será explícita la transversalidad que se le atribuye a la narrativa, en tanto es común en obras literarias, musicales, pictóricas, entre otras; y su función comunicativa trasciende la transferencia de información y se eleva a la expresión de emociones y la retratación de experiencias, entre otros.

Es precisamente esa retratación de experiencias la que interesa a efectos de la faceta creativa de la narrativa para la investigación que acá se propone. Y es que es estable la posición académica (Ocampo, 1988) que, en la mayoría de culturas, los relatos mitológicos, folclóricos y legendarios se conciben, emiten y repiten a través de una narrativa específica que sirve una *función* específica, a efectos de ofrecer al público (sociedad) una explicación aprehensible de un fenómeno natural o de la experiencia filosófica, es decir, la concepción del mundo.

6.2 Narrativa

Esclarecido lo anterior, enunciaré definiciones teóricas de narrativa, que compaginan con la faceta creativa que se adopta.

Por un lado, para Bordwell y Thompson, narración es la “cadena de eventos organizados en relaciones lógicas de causas efecto que se desarrollan en el tiempo y en el espacio”

(Bordwell, 2008). Siguiendo esa línea, para Reyes Trigos, la narración es una “representación de acontecimientos reales o ficticios en secuencia temporal” (Reyes Trigos, 2003).

Por otro lado, parafraseando a Trzebiński, “... puede concluirse que toda narrativa es una unidad lógicamente organizada de discurso o cualquier otra actividad humana imaginativa y creativa y es el producto de un razonamiento complejo y consciente que cumple varias funciones, y puede ser considerado no sólo un medio de comunicación transmitiendo un mensaje, noticias o información, sino una herramienta perfecta para crear una relación entre escritor y lector, entre miembros de una comunidad y entre culturas. Esto nace del hecho de que los pensamientos humanos, y su contenido, frecuentemente toman la forma de historias narrativas. La psicología y psicolingüística prestan atención particularmente a la narrativa como una forma creativa de comunicación entre personas en la forma de historias”

(Alberski, 2012).

Las definiciones que se mencionan sirven una estimación dual: éstas son hermenéuticas.

Pero a efectos de entender los mecanismos narrativos propios del mito, tendientes a su repetición, la misma debe ser atemporal, de manera que nos debemos hacer de la otra estimación narrativa: la ontológica.

Ella se adopta, pues será una *hermenéutica ontológica* de la que surja una trama narrativa que sirva a la función del mito. Así lo entiende Ricoeur (2008), quién se nutre de San Agustín:

En primer lugar, se ha definido la construcción de la trama, en el plano más formal, como un dinamismo integrador, que extrae una historia, una y completa, de un conjunto de incidentes: eso es tanto como decir que transforma ese conjunto en una historia una y completa. Esa definición formal abre el campo a transformaciones reguladas que merecen llamarse tramas, siempre que pueden distinguirse totalidades temporales que realizan la síntesis de lo heterogéneo entre circunstancias, fines, medios, interacciones, resultados, queridos o no.

Es por ello que en este texto propongo que se tenga por narrativa a la secuencia creativa y lógica de acontecimientos que al comunicarse son extraídos del tiempo (son del *sí-mismo*) a efectos de generar un vínculo entre el autor y su público.

No obstante, surge inmediatamente la particularidad que el mito no tiene autor (Cupitt, 1982) y su público es la sociedad que quiere o debe entender, es por ello que la función narrativa incide en mayor medida en la concepción del mito que más adelante se tratará.

Esclarecida la definición que se tendrá por narrativa, procederé a enunciar los elementos que conforman una narración según la misma.

Para ello utilizaré la secuencia de “capas” que utiliza Mieke Bal (2017) para llegar al concepto “fabula” que es el más sirve a la definición de narrativa adoptada por este trabajo.

Él parte de la misma premisa, la cual es la necesidad de definir ciertos conceptos a la hora de abordar la narrativa. Por *texto* entiende como un todo estructurado y finito compuesto por signos (unidades lingüísticas como palabras y frases o también diferentes signos como tomas cinematográficas o secuencias, o puntos, líneas, manchas entre otras); cuando éste todo se trasmite a un receptor se vuelve un *texto narrativo*, en donde un agente o sujeto transmite a un receptor (lector, espectador u oyente) una *historia* a través de un medio, bien sea el lenguaje, imaginaria, sonido, construcción, o una combinación de ellos; una *historia*, es el contenido del *texto* que produce una manifestación particular, inflexión y coloración de una *fábula*; y *fábula* es una serie de eventos¹ lógica y cronológicamente entrelazados que son causados o experimentados por actores².

Son esas definiciones las que el referido autor entendió como las bases de la disciplina denominada narratología.

En este proyecto nos interesará particularmente el concepto de fábula, en la medida que concebirlo como lo hace Bal permite entender que una *historia* difiera del medio a través

¹ La transición de un estado a otro.

² Agentes que realizan acciones.

del cual se narra (texto narrativo), o que una fábula difiera de una historia.

En esa medida, para analizar la función narrativa de los elementos mitológicos de una fábula, será necesario descomponer los elementos de la misma, que a continuación se enuncian y elaboran someramente.

6.2.1 Eventos: son la alteración de un estado a otro, reconocerlos será el inicio del análisis de la fábula, pero deben ser diferenciables de meros objetos con base en diferentes criterios.

6.2.1.1 Cambio: entendido como la relación explícita e implícita entre hechos que son decisivos para el desarrollo de la fábula.

6.2.1.2 Elección: el autor cita a Roland Barthes, quién distingue entre eventos funcionales y no-funcionales, siendo los funcionales los que abren una decisión entre dos posibilidades, explicitan la decisión o revelan los resultados de la misma. Una vez se tome una decisión se determina el subsecuente curso de eventos de la fábula.

6.2.1.3 Confrontación: cada evento funcional de la fábula tiene tres componentes: dos actores y una acción, esos actores y grupos de actores pueden estar confrontándose. Lingüísticamente habrá un sujeto, predicado y objeto directo, siendo el sujeto y el objeto los actores que se

confrontan. Según lo anterior, serán funcionales las acciones del sujeto que generen un *cambio* en su relación con el(los) otro(s) actor(es).

Una vez que se determine qué hechos se tendrá por *eventos*, se podrá describir las relaciones que conectan uno con otro, es decir, su estructura. Ese contraste entre evento y una fábula concreta (como la que se propone acá) permiten que la misma y su texto se formulen de manera más precisa, revelando las restricciones lógicas y convencionales del texto (ideológicas y políticas).

No obstante, como la fábula es un proceso, debe tener un ciclo narrativo. El ciclo narrativo aristotélico distingue tres fases; i) la virtualización, ii) la realización y iii) la conclusión del proceso. Se debe aclarar que ninguna de estas fases es indispensable en el todo, y tampoco son explícitas en el texto, por lo que pueden estar contenidas en otros procesos. Bal propone que a efectos de soslayar esa dificultad se parta de un estado de deficiencia que es el inicio de la fábula, los actores (sujeto y objeto directo) desean cambiar el estado actual y la fábula se desarrolla en una serie de patrones que revelan que el *cambio* supone un deterioro o mejoramiento del estado original.

6.2.2 Actores: los actores lo serán en atención a su relación con la secuencia de eventos que causan o experimentan. De nuevo, como en los eventos, hay actores funcionales y otros no, y lo serán justamente en tanto se relacionan con eventos funcionales.

El actor tiene una intención y se relaciona con dicha intención (sujeto y objeto directo), bajo esa interpretación -como se anticipó- serán actores el sujeto y objeto directo. Los actores no necesariamente deberán ser personas, pero como en la fábula hay un elemento de intencionalidad presente, normalmente son personas o animales.

En este proyecto será determinante el elemento adicional que requiere añadirse a la intencionalidad de un sujeto para alcanzar el objeto dentro de una estructura lógica. Ese poder es una abstracción, un *remitente*, que apoya al sujeto en la realización de su intención, entrega el objeto directo, o permite que sea proporcionado o dado. La persona a quién es dado el objeto se denomina *remisor* (que puede ser sujeto -actor funcional- o no).

El remitente, como se mencionó, es una abstracción, de manera que puede ser el destino, la mitología (el *mythos* de la fábula como sí, o las restricciones convencionales de un evento como “los faunos son traviesos”), el tiempo, la astucia, etc. El autor entiende las relaciones gramaticales de los mismos así:

[E]l sujeto activo es pasivo en su rol de remisor: él debe esperar y ver si recibirá el objeto deseado. Por otro lado, el objeto pasivo es también sujeto y, por lo tanto, más autónomo, en el rol de remitente. El aparentemente pasivo objeto-actor es, como remitente, el factor decisivo en el trasfondo. Las fuerzas han sido divididas equitativamente entre los dos actores. Una

inversión de roles, por lo tanto, no significaría una inversión del remitente y no daría razón al sujeto para entrar en pánico. Pero la trama cambia tan pronto como el actor “remitente” es puesto en algún otro lugar. La simetría se pierde, y el desarrollo de la trama depende de la colusión o falta de ella entre sujeto y remitente.

Es por ello que como se anticipó, este texto de manera se volcará al análisis de los mitos entendida como el remitente al objeto (actor) dentro del cómic acá analizado.

6.2.3 Tiempo: la estructura que se ha ido mencionando supone necesariamente su inserción (como proceso) dentro de una sucesión de tiempo o cronología. La narrativa emplea elementos como la duración: días, temporadas, noches, etc., es decir, un desarrollo, o para insertar la historia en un momento de crisis (como una guerra).

El tiempo así concebido da pie a la inserción de elipsis, paralelismos e interrupciones que sirven un fin específico

6.2.4 Lugar: Los eventos acaecen en un lugar, ese lugar no necesariamente debe estar explícito dentro del texto, pues si del mismo no se intuye, el receptor simplemente le atribuirá una locación a la fábula.

No obstante, esa atribución supone que exista un *lugar* sin importar lo abstracto que sea, pues el raciocinio humano requiere una determinación

espacial. Esa aseveración que Bal toma de Lotman es relevante a efectos de lo aquí investigado, toda vez que permite identificar una conexión respecto de la identidad de los actores y eventos.

De esa manera, en determinado texto narrativo se puede dar una *oposición espacial*, a esos espacios se le puede relacionar con oposiciones psicológicas, morales e ideológicas (que se circunscribe en lugares como la mitología). Por ejemplo, en la mitología cristiana: arriba (favorable), el cielo; y abajo (desfavorable), el infierno. Precisamente en la estructura lógica de la fábula es más fácil oponer las lógicas binarias de algunos relatos mitológicos para identificar en primer lugar con cuál nos identificamos; y, en segundo lugar, los medios para dismantelar los absolutismos que ambas proponen.

6.3 Mito

Para el desarrollo de este proyecto es también fundamental establecer una definición concreta de ‘mito’, pues tal como dice Northrop Frye (1990) “La palabra ‘mito’ es usada en una variedad tan desconcertante de contextos que cualquiera que hable de ella tiene que decir primero que todo cuál es su contexto elegido.” Cotidianamente se usa en una amplia variedad de situaciones, desde una creencia falsa o equivocada (“¿*Realidad o mito?*”), hasta una narrativa de gran importancia (“*Un mito en la historia del fútbol*”).

Sin embargo, el panorama en el campo académico no es muy diferente, aquí la

discusión sobre el término es relativamente reciente, por lo que hay también un sinnúmero de perspectivas diferentes, especialmente teniendo en cuenta que todas las teorías sobre el mito hacen parte de alguna disciplina que abarca un campo mucho más amplio de estudio. Por ejemplo, las teorías antropológicas del mito son teorías de cultura *aplicadas* al mito. Las teorías psicológicas son teorías de la mente. Las teorías sociológicas son teorías de la sociedad. “No existen teorías del mito en sí mismo ya que no hay una disciplina del mito en sí mismo” (Doty. 2007).

Esta variedad de campos desde los que es estudiado el mito resulta en una de las principales dificultades a la hora de establecer una definición, en tanto muchos autores tienden a favorecer a ciertos mitos sobre otros para que entren en determinada teoría. Robert Segal (2004) cita como ejemplos de esto a autores como Jane Harrison o Joseph Fontenrose para los que los mitos deben estar necesariamente ligados a rituales: “Estas definiciones inducen a la circularidad, Si la teoría dice que todos los mitos están basados en el ritual, entonces la definición excluye el estudio de todo lo que no sea ritual. Después de un sorteo preliminar, el mitologista observa con satisfacción que lo que todos sus mitos tienen en común es que están basadas en el ritual”

Pero entonces ¿cómo resolvemos este problema? Una posible respuesta la encuentra Csapo (2005) en la forma en que Wittgenstein (1958) define el concepto de “juego”:

¿Qué son los juegos? Estos fenómenos no tienen nada en común que nos haga usar la misma palabra para todos, pero están relacionados entre sí de muchas maneras

diferentes ... Vemos una compleja red de similitudes superpuestas y entrecruzadas ... No puedo pensar en una mejor expresión para caracterizar estas similitudes que "semejanzas familiares"; ya que las diversas semejanzas entre los miembros de una familia: constitución, rasgos, color de ojos, marcha, temperamento, etc., etc., se superponen y entrecruzan de la misma manera. Y diré: "Los juegos" forman una familia.

Este acercamiento de 'parecido familiar' es similar al que sugiere Laurence Coup con respecto a la definición del teólogo Don Cupitt (1982). Una narrativa es mítica desde que tenga la mayoría, pero no necesariamente todas, de las siguientes características:

[...] Típicamente, un historia sagrada tradicional de autoría anónima y significado arquetípico o universal que se relata en cierta comunidad y a menudo se vincula con un ritual; que habla de los hechos de seres sobrehumanos como dioses, semidioses, héroes, espíritus o fantasmas; que se establece fuera del tiempo histórico en uno primordial o escatológico [es decir, último, final] o en el mundo sobrenatural, o puede tratar con idas y venidas entre el mundo sobrenatural y el mundo de la historia humana; que los seres sobrehumanos son imaginados antropomórficamente [i.e. con formas humanas], aunque sus poderes son más que humanos y, a menudo, la historia no es naturalista sino que tiene la lógica fracturada y desordenada de los sueños; que todo el cuerpo de la mitología de un pueblo es a menudo prolijo [i.e. largo, extenso], extravagante y

lleno de inconsistencias aparentes; y finalmente que el trabajo del mito es explicar, reconciliar, guiar la acción o legitimar. Podemos agregar que la creación de mitos es evidentemente una función primaria y universal de la mente humana, ya que busca una visión más o menos unificada del orden cósmico, el orden social y el significado de la vida del individuo. Tanto para la sociedad en general como para el individuo, esta función generadora de historias parece insustituible. El individuo encuentra sentido en su vida al hacer de su vida una historia ambientada en una historia social y cósmica más amplia.

Esta definición, sin embargo, no abarca muchos de los elementos a investigar en Hellboy y además no aplica para lo que en Colombia se usa como ‘mitos’, por lo que es necesario ajustarla un poco a las necesidades de este proyecto. Para ello es necesario relacionar la definición de Cupitt con la del mitógrafo colombiano Javier Ocampo (1988), para el que el mito es “una realidad viviente de lo que se cree acaeció en los tiempos originarios, e influye continuamente en el mundo y en el destino de los hombres. Por ello el mito no es mera historia contada, sino realidad vivida. Para un campesino antioqueño, la *Madremonte* no es una leyenda que se cuenta y se escucha, sino una realidad que se vive y que posee una fuerza mítica que invade el espíritu de las selvas.

[...] Los creyentes de los mitos dan mucha importancia a ‘la manifestación de la fuerza’ en los fenómenos naturales, humanos y animales; cualquier cosa que manifieste fuerza o relación con lo trascendente es sacro y por consiguiente puede ser venerada [...]

Aún los mismos hombres pueden ser mitificados, en cuanto revelan una fuerza o el espíritu que los anima.”

La definición de Ocampo, además, comparte muchas de las características planteadas por Cupitt, que permiten fácilmente establecer fácilmente un lazo entre las dos: “Los mitos son `hechos folclóricos colectivos` porque son comunes a una colectividad que los usufructúa, transmite de generación en generación y difunde a nivel regional, nacional, continental y mundial. Son ‘anónimos’ porque no tienen autor conocido y sus orígenes se remontan a tiempos muy antiguos. Son hechos folclóricos ‘funcionales’ porque ejercen una función en la sociedad que los posee y disfruta. Son `tradicionales` porque se transmiten y perduran como supervivencia del pasado, manifestando continuidad y permanencia.”

La definición de mito para esta investigación será entonces, usando el acercamiento de ‘parecido familiar’ y las dos anteriores definiciones, la siguiente:

Típicamente una historia sagrada³ tradicional de autoría anónima, la cual es contada y vivida en cierta comunidad; que habla de los actos de seres sobrenaturales; que puede estar situada fuera del tiempo histórico en un tiempo primordial o escatológico (i. e. último, final) o en el mundo sobrenatural, o puede hablar de las idas y venidas entre el mundo sobrenatural y el mundo de la

³ digna de veneración, de ser respetada por su relación con fuerzas sobrenaturales mas no necesariamente con un aspecto religioso

historia humana; que los seres sobrenaturales son imaginados antropomórficamente [i.e. con formas humanas], aunque sus poderes son más que humanos; y finalmente que el trabajo del mito es explicar, reconciliar, guiar la acción o legitimar.

Se ha optado por omitir “significado arquetípico o universal” de la definición de Cupitt en tanto esta posición comparativista del mito suele ignorar los matices a la hora de ser interpretado en pro de un modelo aplicable universalmente. Sin embargo, para esta investigación será de especial importancia el contexto particular de dichos mitos. También se ha incluido la aclaración de que es una historia contada y *vivida*, particularmente necesaria a la hora de hablar de los mitos locales. Y por último se ha prescindido de algunas otras características con el objetivo de incluir otras que narrativas que podrían catalogarse como leyendas.

7 METODOLOGÍA

A efectos de delimitar la aproximación metodológica de la presente investigación - habida cuenta de los objetivos descritos- es posible establecer que corresponde a un estudio descriptivo, de manera que se describirán los elementos mitológicos tal y como son observados estableciendo en qué condiciones surgen los elementos mitológicos dentro del texto y de qué manera nutren la narrativa del mismo.

Partiendo de esa premisa se proponen las siguientes aproximaciones:

1. Un método inductivo, pues se analizan casos particulares de los que se

- extraen conclusiones generales;
2. Con datos de naturaleza cualitativa, pues la investigación se basa en un análisis subjetivo e individualizado;
 3. Del tipo de observación respecto de la historieta titulada Hellboy: The Wild Hunt, The Storm & The Fury.

La muestra es de sujetos no representativos, es decir, no emplea un método de selección aleatoria ni pretende establecer generalizaciones.

La metodología usada a lo largo del proyecto es fundamentalmente cualitativa del tipo hermenéutico, pues se analizan fuentes documentales, siendo la más importante la historieta misma y los textos que recogen la base teórica que se amplía en el capítulo xx respecto de la función narrativa en abstracto y los textos que recogen las funciones del mito en las diferentes narrativas humanas.

Particularmente se adoptan los elementos de la narratología de Mieke Bal, pues se parte de la preconcepción que Hellboy: The Wild Hunt, The Storm & The Fury se encuadra en el término narrativo de “fábula”, precisamente porque permite concebirlo como un texto narrativo. Entonces, se aborda el texto narrativo y se le aplican las capas de la narratología de Bal: Eventos, Actores, Tiempo y Lugar (haciendo particular énfasis en estas últimas dos capas) con el fin de extraer los elementos mitológicos de la fábula y su función dentro del texto narrativo.

8 REFLEXIONES GENERALES, HALLAZGOS, CONCLUSIONES

Inicio el proceso de trabajo de grado más o menos en julio del 2018. Para ese momento no tenía todavía nada adelantado, tenía vagamente una idea de que quería hacer un cómic y que tuviera que ver algo con mitos antioqueños que es un tema que me apasiona de un tiempo para acá. Sin embargo, no tenía todavía mucha idea de cómo es el proceso de investigación, en gran parte porque la definición de cada uno de los puntos del proyecto, a pesar de ser los mismos desde el primer semestre, variaban constantemente. Gracias a la bibliografía que nos presentó el profesor Nicolás después de la primera clase pude empezar a entender un poco más de qué se trataba esto de investigar, momento en el cual me di cuenta de que lo había dicho bastante mal a lo largo del pregrado.

Es en este momento en que nace uno de los problemas más grandes que tuve al inicio de proyecto, hacer coincidir el objeto de investigación con lo que yo quería hacer. Principalmente porque para este momento todavía no tenía muy claro a qué se referían los profesores con investigación-creación, por lo que trate de hacerlo lo más fiel posible al método de investigación del que hablaban los documentos en la bibliografía, los cuales requerían una gran especificidad a la hora de encontrar un objeto de investigación. Bajo este acercamiento me di cuenta también de que no me servían mucho como referencia los informes de proyecto anteriores del que teníamos acceso en una carpeta de Google drive, ya que muchos de estos temas de investigación me parecían demasiado amplios como para ser el objeto de investigación para pregrado.

En cuanto al proceso de encontrar qué investigar, empecé por el lugar que me pareció más obvio, el de mitos antioqueños. Aquí fue donde me encontré otro obstáculo muy grande desde el principio: no eran muchos los textos académicos que hablaban del tema. Inicialmente me apoyé mucho con los libros escritos por Javier Ocampo López, quién es el autor colombiano que encontré que había más escrito sobre el tema, además de ser uno de los pocos autores que cita sus fuentes, a diferencia de la mayoría de autores que investigué. Desgraciadamente fue poco lo que encontré en cuanto a análisis, la mayoría de libros no pasaban de una descripción superficial de los mitos, sin siquiera mencionar de quiénes tomaron estas versiones de las historias. Me quedó claro que si quería profundizar en las historias de los mitos me tocaría ir directamente a escuchar personas del campo que todavía conocen esas estas historias por tradición oral. Opción que terminé no tomando por ser una persona muy introvertida, por lo que este trabajo de campo sería muy difícil de hacer. En retrospectiva, creo que está habría sido la línea más útil para mi proyecto y que la mejor opción hubiera sido encontrar a alguien más con quien trabajar en el solo proyecto, alguien que tuviera las facultades necesarias para apoyarme en este aspecto.

De todos modos, me faltaba por encontrar cómo relacionar este tema con el elemento audiovisual, porque el enfoque que estaba teniendo era muy antropológico y tenía que tener en cuenta el pregrado para el cual estaba presentando trabajo de grado. Intenté entonces enfocar el tema de los mitos por el lado de la representación, qué artistas colombianos se habían dedicado a representar los mitos y cómo lo habían hecho. Aquí

encontré particularmente algunas obras de Pedro Nel Gómez, José Horacio Betancur y Rodrigo Arenas Betancourt. Creí entonces que finalmente había encontrado por aquí mi objeto de investigación. Cabe Resaltar que para este momento ya había empezado a tener encuentros con mi asesora de grado Mariana Gil Ríos, egresada del pregrado quien se dedica a la Ilustración y al cómic. Más adelante hablaré de cómo fue el proceso de asesorías durante estos años, pero respecto a este tema en específico ella me sugirió no enfocarme demasiado en la obra de otros autores que, aunque el tema sea similar, su manera de representación podría no servirme para nada a la hora de hacer mi cómic. Sin embargo, aunque estuve de acuerdo con esa apreciación ya llevaba muchos meses en los que no había adelantado prácticamente nada del cómic como tal y muy pronto tendría que entregar el proyecto. En este momento de desesperación decidí retomar un tema que había descartado al principio del semestre, que es el de estudiar la narrativa de Hellboy, que desde el principio fue mi referente principal tanto estético como temático y en su momento creí que tenía más sentido qué estudiar a estos otros autores por pertenecer al mismo medio (hoy día lo considero también como un error). De todos modos, gracias a esto tuve por fin algo concreto en lo que podía empezar a investigar, pasados ya unos 6 o 7 meses después de haber empezado el semestre, aunque me vi beneficiado por el paro estudiantil que inició en el semestre y que duraría hasta mediados del 2019.

En su momento lo veía como algo que debía superar para empezar a trabajar en la trama del cómic, porque si no tenía un tema sólido sobre el qué trabajar pues no tendría

material sobre el cuál empezar a avanzar en el proyecto. Pero la realidad es que ambas cosas se pueden (y deberían) trabajar simultáneamente y que estaba utilizando esta parte de la investigación para no tener que trabajar en la parte que más se me dificultó para empezar, que era la del cómic. Esto pudo deberse a varias razones como el hecho de que durante el pregrado trabajé en muy pocos proyectos propios y por lo tanto no aprendí cómo abarcar el proceso de creación, así como el miedo a enfrentar la posible crítica a mi trabajo, ya que en ese momento veía el proceso de proyecto no como un proceso de aprendizaje sino como el momento en el pregrado en que debía de mostrarle algo a los demás. Algo que ahora que llevo más de un año trabajando fuera de la universidad considero muy innecesario.

Por esto mismo, aunque conseguí tema de investigación continué posponiendo trabajar en el cómic, y ya que consideraba que no sabía nada del tema de mito decidí procrastinar leyendo sobre el tema, algo que hice durante la mayor parte del 2019. Y la verdad es que sí fue algo en lo que llegué a profundizar bastante y aunque aprendí mucho el tema no era algo que me sirviera directamente a lo que “de verdad” quería hacer. Además de que cometí dos graves errores: el primero, no dejar recuentos de qué era lo que estaba leyendo, algo que pudo haberse hecho llenando una bitácora y lo otro fue sólo leer de un tema que me servía para una sola parte del proyecto en este caso un segmento del marco teórico que, aunque definitivamente es algo muy importante, no es lo único en lo que debía avanzar.

Es por ello que incluso habiendo cancelado proyecto a mitad del 2019 me tomó

mucho tiempo entre finales de 2019 y principios del 2020 volver a encontrar información de la que ya había leído para poder terminar el entregable, así como leer de los otros temas que igual tenían mucha importancia, como la metodología o el aspecto narrativo dentro del marco teórico.

Tardé por lo tanto año y medio en terminar el proyecto y aún no había ni siquiera empezado las cosas más básicas del cómic, nada de la trama, nada de personajes. Fue algo en lo que hizo mucho énfasis mi asesora, lo cual entiendo porque esa era su especialidad, pero terminé escudandome en que necesitaba el soporte teórico para poder tener la confianza de empezar a escribir.

Aun así durante el 2018 escribí las primeras versiones de una sinopsis para el posible cómic. Estas sin embargo nunca me gustaron y las hice principalmente por tener algo que mostrar durante las asesorías.

inicia el 2020 y sumados a los problemas que yo ya traía llegan dos muy grandes: el de la pandemia, y el inicio de mi trabajo de tiempo completo. Desde el 2016 estuve trabajando en Aprende en Línea, que más adelante se fusionaría con Udearoba, donde fui auxiliar hasta finales del 2019, cuando mi jefa me propuso presentarme como ilustrador de tiempo completo, ya que yo ya conocía muy bien cómo eran las dinámicas de trabajo. Me pareció una muy buena propuesta por lo que me presenté y terminé obteniendo el puesto y aunque es un trabajo que disfruto mucho, me quitó casi todo mi tiempo libre.

Pero ahora ya sólo me quedaba trabajar en el cómic, la parte de investigación ya

estaba en gran medida terminada y podía libremente empezar a avanzar en lo que quería desde un principio. O eso creí, porque nuevamente encontré maneras de posponer trabajar en ello, lo que en esta ocasión fue leer sobre contexto antioqueño, ya que me dije que si iba a hablar de Antioquia pues debía conocer mucho mejor la región. Esto nuevamente terminó siendo otro obstáculo que me puse para no enfrentar la presión de trabajar en el cómic.

Sin embargo, pude reflexionar un poco más en algo que debí haber hecho desde un principio: identificar qué era realmente lo que yo quería hacer con el cómic. Por ejemplo, encontré un poco tarde que el género de fantasía era algo que quería explorar con mi proyecto, algo que pudo haber sido un buen punto de partida.

Tristemente para finales de 2020 yo ya estaba completamente agotado con el proyecto y el hecho de ver no sólo todo lo que faltaba por hacer sino el cansancio acumulado al usar mi poco tiempo libre en ello me tenía exhausto, por lo que el proyecto quedó de cierta forma abandonado, y a principios del 2021 entregué lo que llevaba mas un pequeño cómic en el que describí un poco mi experiencia.

Ahora en retrospectiva hubo muchos errores que cometí que creó pudieron haber sido fácilmente evitables o resueltos. Lo primero es que no encontré rápido lo que de verdad quería hacer y no usé herramientas de investigación que nutrieran directamente al proyecto. Segundo, no tener un registro de los avances que se iba haciendo por pequeños que fueran, ya que más adelante cuando estas cosas se olvidan es bueno tener una manera de volverlas a encontrar, además es algo que habría facilitado mucho la escritura del

informe final. Tercero, tener una comunicación mucho más directa con los profesores, algo que me dio muchos problemas a lo largo del proyecto fue no buscar a los profesores al no tener avances que mostrarles, pero la verdad es que los profesores pudieron haber ayudado a resolver justamente ese problema. Cuarto, no ajustar la dimensión del proyecto al tiempo libre que me permitía el trabajo. Una vez estar trabajando en tiempo completo era mucho más limitado lo que podía hacer, y esperar alcanzar a hacer lo mismo con esa gran limitación de tiempo era poco realista. Y quinto, no hay que olvidar que el principal objetivo de entrar a la Universidad es aprender, y la libertad que permite Proyecto se puede utilizar para disfrutar ese proceso.

9 BIBLIOGRAFÍA

Abad-Santos, A. (2015). *Lizard People: The Greatest Political Conspiracy Ever Created*.

Vox.

Alberski, W. (2012). *Selected Functions of Narrative Structures in the Process of Social and Cultural Communication*. *Styles of Communication*, Vol. 4 (1), 07-24.

Álvarez, L. & García, V. (2018). *Análisis de la estructura narrativa gráfica de la serie de cómic X-Men de los años 60' al 90' en relación al concepto de cultura popular americana*. Universidad Autónoma de Occidente.

Ayres, J. (2016). *Introduction: Comics and Modernism*. *Journal of Modern Literature*.

Bal, M. (2017). *Narratology: Introduction to The Theory of Narrative*. Fourth Edition.

- Toronto, Canadá: University of Toronto Press.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. Nueva York, EE.UU.: McGrawHill.
- Chami., A. (2015). *The Influence of the Greek Mythology Over the Modern Western Society*.
- Csapo, E. (2005). *Theories of Mythology*. Wiley
- Cupitt, D. (1982). *The World to Come*. Londres: SCM Press.
- Doty, W. (2007). *Myth: A Handbook*. University of Alabama Press.
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, España: Lumen.
- Ellis, B. (2003). *Aliens, Ghosts, and Cults: Legends We Live*. Jackson. University Press of Mississippi.
- Frye, N. (1990). *Myth and Metaphor: Selected Essays*. Charlottesville: UP of Virginia
- Foster, M., & Tolbert, J. (Eds.). (2016). *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Boulder. Colorado: University Press of Colorado.
- Ocampo, J. (1988). *Mitos Colombianos*. El Áncora Editores.
- Reyes-Trigos, C. (2003). *Visión Panorámica de los estudios sobre narración*. Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey, Núm. 15, 95-119.
- Richardson, A. (2019). *The Devil is a Myth: The Dynamic Uses of the Folkloresque within Hellboy and Fables*. Memorial University of Newfoundland.
- Ricoeur, P. (2008). *Tiempo y narración*. Vol. 2. Ciudad de México, México: Siglo XXI.

- Sánchez, A. (2002). *Psicología social aplicada*. Madrid: Prentice Hall
- Scarborough, M. (1994). *Myth and modernity: Postcritical reflections*. SUNY Press.
- Segal, R. (2004). *Myth: A Very Short Introduction*. Oxford University Press
- Theye, K. (2008). *Shoot, I'm Sorry: An Examination of Narrative Functions and Effectiveness within Dick Cheney's Hunting Accident Apologia*. Southern Communication Journal, Vol. 73(2), 160-177.
- Weiner, S. (2008). *Hellboy: The Companion*. Dark Horse Books
- Williamson, L. (2010). *Bush's Mythic America: A Critique of the Rhetoric of War*. Southern Communication Journal.
- Wittgenstein, L. (1958). *Philosophical Investigations*. Nueva York.
- G. E. M. Anscombe y R. Rhees. Trans. G. E. M. Anscombe.

10 ANEXOS

Diario de campo realizado durante el mes de noviembre del 2018.

16/11

Después de leer un poco más el libro que me recomendaron en antropología: Arte y Trama en el Cuento Indígena de Carlos Montemayor, así como algunos de los otros de teorías del mito (particularmente Theories of Mythology, de Eric Csapo que está aquí en el Drive) me doy cuenta que el acercamiento que he estado teniendo no está dando resultados que realmente me sirvan para la investigación, ya que la gran mayoría de teorías entienden

mito como historia principalmente, que es el aspecto más débil de los mitos regionales, donde por lo general o es muy corta o simplemente no existe.

Es por esto que estoy empezando a trabajar en el sentido contrario, es decir, a partir del estudio del folclor de una cultura con una concepción de mito parecida a la local buscar la manera en que son estudiados.

Llegué así a la japonesa, cuya cultura Yokai tiene muchos parecidos a los espantos antioqueños. Ambas nacen también en un contexto rural.

Estoy muy interesado también en el impacto cultural que lograron los Yokai gracias a su popularización a través de la ilustración, cosa que no tiene la antioqueña.

Estoy leyendo por lo tanto *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore* de Michael Dylan Foster y *An Introduction to Yokai Culture* de Kazuhiko Komatsu (este lo tengo ya un poco avanzado). Ambos más que una recolección de los mitos son estudios al respecto.

Por otro lado, sí encontré algo que puede servirme de una de los libros que estuve leyendo sobre teorías del mito, un método de análisis estructuralista usado por Jean-Pierre Vernant que consiste en tres pasos: Analizar el orden de las acciones en la historia, los ejes temáticos que se desarrollan y el contexto sociocultural en el que fue contado. El proceso está ejemplificado en el mito de Pandora entre las páginas 319 y 337 del ya mencionado *Theories of Mythology*. Creo que, aunque son historias muy cortas puede ser de utilidad si se aplica a varias y se estudia el conjunto de resultados.

Por último, tengo ganas de investigar otras dos cosas más a fondo:

Estudios latinoamericanos que pueden ser también parecidos al contexto antioqueño (no empecé por ahí porque pensé que encontraría más cosas de Japón donde es un tema cultural tan importante, aunque al final me di cuenta que no son tantos los textos académicos al respecto y gran parte del material está en japonés y por lo tanto no lo puedo leer, sin embargo, encuentro muy valioso lo que sí estaba en inglés, además, estos estudios latinoamericanos son bastante complicados de conseguir también). Y *Monster Theory: Reading Culture*, una recolección de ensayos sobre lo que los monstruos de una cultura pueden decir de ella. Pienso que un estudio sobre monstruos puede ser un buen acercamiento al de los mitos antioqueños, pero tengo que leer un poco al respecto primero.

En conclusión, considero que fue una buena idea haber dejado a un lado ya lo de estudios del mito en lo que me estaba sintiendo un poco enfrascado. Por lo que he leído ya de estos otros temas siento que me acerco más a lo que quiero.

23/11

Durante esta semana terminé la lectura de ambos libros sobre Yokai que empecé la semana pasada, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore* de Michael Dylan Foster y *An Introduction to Yokai Culture* de Kazuhiko Komatsu. Me llamó particularmente la atención el término *hanshin-hangi*, que significa “medio-creer/medio-dudar”, cuya aplicación es muy parecida a la de la frase local de “Las brujas no existen, pero que las hay, las hay”. Respecto a este término Foster dice: “El atractivo de esta frase

es que no llama por una decisión de un lado o de otro, pero combina dos mitades en un todo, una sola actitud que reconoce que creencia y duda pueden vivir juntas armoniosamente. Quizá la es si las personas creen o no en los yokai sino porqué se necesita una respuesta de sí o no en primer lugar”.

Es esta actitud frente al tema relevante en tanto, así como Foster dice refiriéndose al trabajo de Komatsu, que: “definir yokai no es importante; más bien, deberíamos aprender a leer a través de “la cosa yokai”, usándola como lentes con los cuales explorar “qué hay al otro lado” el “mensaje” del texto o creencia en los cuáles aparecen los yokai”

Foster mismo propone cómo realizar el estudio de los yokai (que puede ser igualmente útil a la hora de estudiar mitos y leyendas locales): “En mi experiencia hay tres acercamientos generales, cada uno informando a los demás. Primero está la etnografía: hablar con las personas, preguntarles sobre los yokai con los que crecieron o encontraron en sus comunidades, sus pueblos, sus edificios de apartamentos, e incluso en manga y anime [...] Algunas veces este tipo de investigación puede ser fácil: solo hay que ir a un bar y conversar con los clientes. Pero también puede requerir contactar a un historiador del pueblo, entrevistar a un editor o novelista formalmente, o sacar una cita en un templo para hablar con el sacerdote. Puede involucrar participar en un festival público u obtener permiso para asistir un ritual o ceremonia privada. En algunos casos requiere vivir en la comunidad por un largo tiempo y aprender gradualmente sobre la vida cotidiana de las personas.

Una forma complementaria de investigación es la de archivo — sumergirse en las fuentes primarias [...] Estos materiales pueden ser encontrados en bibliotecas o museos, y algunas veces en comunidades locales o casas privadas. [...]

La academia japonesa es quizás la más activa del mundo en cuanto al estudio de monstruos. Esto significa que hay una gran cantidad de fuentes secundarias: diccionarios, antologías, arte recopilado y documentos, así como análisis profundos. [...]

investigar yokai conlleva una combinación de estos tres enfoques: investigación etnográfica, de archivo y secundaria.”

Otra frase relevante para el tema de investigación de Foster es: “La creación de un yokai es un proceso a través del cual el miedo, el misterio y lo desconocido son transformados en algo concreto.” Al respecto Kazuhiro Komatsu refiriéndose a Yanagita Kunio (importante folclorista japonés) dice que: “argumentaba que los yokai están fuertemente arraigados en la admiración y el miedo de los japoneses — que son estas emociones dadas forma”.

Encuentro una fuerte relación entre este tema y el estudio de los mitos antioqueños (aunque no veo necesario seguir profundizando en este tema, por lo menos en cuanto a lo antropológico se refiere). En su lugar dediqué esta semana también a revisar todo el material que encontré en la biblioteca sobre el tema de mitos antioqueños, del que desgraciadamente casi todo es de consulta interna.

Uno de estos materiales fue un libro de José Ignacio Duque titulado Mitos,

Leyendas y Supersticiones de la Raza Antioqueña donde, aparte de recopilar una selección de mitos menciona una distinción entre espantos y mitos, aunque de una manera muy superficial esta distinción puede ser útil a la hora de relacionar estos mitos con los yokai, pero habría que profundizar primero al respecto.

Otro de los hallazgos fue el de una tesis de maestría en lingüística de la UdeA titulada ANÁLISIS TEXTUAL DE MITOS DE ALTA DIFUSIÓN EN ANTIOQUIA: LA LLORONA, LA PATASOLA Y LA MADRE MONTE (que subí junto al texto anterior al drive), muy interesante en tanto es bastante cercano a lo que originalmente quería hacer con mi propio trabajo de grado. Sin embargo, esta tesis tiene un objetivo muy diferente (analizar el discurso de los mitos preocupándose por su uso pedagógico), así mismo su marco teórico está más del lado del análisis del discurso (específicamente en el texto) y no tanto desde teorías del mito, por último, es un texto específico el analizado que no abarca realmente toda la visión local de estos mitos, y se queda con una versión no representativa y un tanto sesgada de un autor en particular. Aun así este trabajo me es útil en dos aspectos: uno es saber cuáles son los mitos más conocidos en Medellín (el autor hace una encuesta para determinarlo) y, en segundo lugar, presenta una bibliografía local que podría resultar útil.

Finalmente, y quizás el texto más relevante entre los que encontré fue un artículo en la revista Códice, el boletín de divulgación científica y cultural del Museo Universitario Universidad de Antioquia, de Diego León Arango Gómez llamado Mitología en la obra de

Pedro Nel Gómez (también en el drive), en el que se estudia la relación de este artista con los mitos antioqueños y la visión que él tenía al respecto, la cual es muy parecida a la mía. Buscaré próximamente seguir profundizando en este texto y hacer un informe más detallado al respecto.

30/11

Esta semana leí un poco del libro del que hablé hace quince días, *Monster Theory: Reading Culture* de Jeffrey Jerome Cohen, me doy cuenta de que esta visión de monstruo que trata el libro no me sirve tanto como esperaba porque está enfocada más a monstruos de obras de ficción, sin embargo encontré este segmento que me puede resultar útil: “Todo monstruo es en este sentido es una doble narrativa, dos historias vivientes: una que describe cómo el monstruo llegó a ser y otra, su testimonio, detallando qué uso cultural el monstruo sirve. El monstruo de la prohibición existe para demarcar los lazos que mantienen unido al sistema de relaciones que llamamos cultura, para llamar la atención a las fronteras que no pueden —no deben— ser cruzadas”. Lo anterior guarda mucha relación con los mitos antioqueños, en tanto muchos de ellos advierten especial peligro a aquellos que no respetan ciertos valores sociales.

Sin embargo el otro lado de la moneda es presentado por Víctor Villa Mejía en el texto **MITOS Y LEYENDAS EN LA MEMORIA CULTURAL DE ANTIOQUIA** (disponible en la carpeta del drive), donde argumenta que “el campesino antioqueño, cierto morador de pueblos y veredas puso a su servicio el mito y el espanto, especialmente en

beneficio del contrabando y las relaciones amorosas por fuera de las reglas morales establecidas” y presenta varios casos en los que se ha dado el caso, especialmente usando a los mitos de La Barbacoa, El Cura Sin Cabeza y La Mula de Tres Patas.

Otro aporte interesante que da el autor es el de afirmar que el mito antioqueño corresponde con las actividades económicas de la comunidad, como por ejemplo el mohán con la pesca, el patetarro con la minería o la patasola con la industria maderera. Este es un interesante punto de vista que podría ser explorado un poco más a fondo.

Por último, esta semana estuve buscando referentes visuales del bar para el cómic y encontré algunos, varios de los que puse los visité también. Ya están algunas imágenes, pero esta semana haré un documento describiendo qué es lo que me llama la atención de cada uno.