

## Imaginario y medios de comunicación

Mtro. Ozziel Nájera.

Recuerdo que hasta hace algunos años mi imaginación nocturna era asaltada por muertos vivientes que me perseguían entre escenarios nocturnos y de poca iluminación. Todo desde que mi padre me puso a los 5 años en su, en ese entonces, nueva videocasetera la película *La Invasión De Los Zombies Atómicos*<sup>1</sup>. Desde aquel momento mi preocupación por ver el lugar en el que vivo infestado por una masa de gente contaminada por una extraña radiación la cual es contagiosa a través de la mordida o el contacto, ha sido motivo de los sueños más espeluznantes y creo que también, por extraña consecuencia, de este escrito.

La película empezaba con un conjunto de muertos vivientes que al parecer venían de lejos, de un lugar desconocido y aterrizaban en una amigable ciudad. Al descender del avión comenzaban la masacre y con ello a expandir el reinado de los no-muertos.

En ese momento no me percataba que estaba también siendo víctima de un contagio imaginario. La televisión había tomado por sorpresa mi imaginación al plantearse la idea de un ser humano muerto capaz de revivir con una inmensa furia y una lasciva sed de sangre. Desde entonces mi lucha contra la zombificación de la humanidad se hizo latente, al igual que el héroe de la película, un reportero cuya labor era cubrir el aterrizaje del avión con tan siniestros pasajeros. Durante mis sueños también me llegué a encontrar a Freddie Kruger, a los vampiros de *Los Muchachos Perdidos*, llegué a volar como Superman y a columpiarme entre los edificios con telarañas. En mis fantasías nocturnas había planos, tomas, secuencias, es más, llego el punto de que cuando mis sueños terminaban comenzaban a aparecer créditos. El cine y la TV, su lenguaje, sus personajes se habían colado en mi universo imaginario y por la noche mi cerebro era la videocasetera nueva de mi padre que reproducía irrepitiblemente las mismas historias que alguna vez vi en pantalla.

---

<sup>1</sup> *Incubo Sulla Città Contaminata*, España-Italia, 1980, Umberto Lenzi

Mi asombro y preocupación crecieron al ver que este fenómeno no era algo que simple y exclusivamente me sucedía a mí, sino que formaba parte de un fenómeno mucho más grande en el que no sólo estaba involucrada mi extraña manera de ver el mundo sino también los medios de comunicación, mi familia, mi país, la religión y posiblemente todo aquel que se pose frente a una pantalla que presente imágenes en movimiento.

En el momento menos esperado, todos los que estaban a mi alrededor estaban llenos de imágenes que ellos no habían creado, sus sueños presentaban elementos semejantes, los monstruos eran más o menos los mismos, cuando tomaban el papel de héroes poseían poderes o habilidades similares a los que en historietas o películas mostraban algunos de sus personajes favoritos. Pronto me di cuenta que también en su vida real resolvían los problemas como tales personajes.

¿De dónde salen todas estas historias?, ¿Quién está detrás de ellas?, ¿Tienen efecto estas imágenes en la manera en que resolvemos nuestros problemas cotidianos? ¿Son generadoras de sentido?

Muy pronto me di cuenta que algo muy similar a la invasión zombie estaba ya entre nosotros y era casi imposible detenerla. Las historias de otros lados desconocidos y lejanos habían arribado y no precisamente en un avión. La colonización de nuestro imaginario estaba ejecutándose y ninguno que fuera irradiado por los rayos catódicos podía escapar al contagio. La pantalla comenzó a ganar más poder y popularidad que cualquier político con aparentes buenas intenciones, que cualquier padre preocupado o cualquier libro que relatará el origen de una civilización, ¿Para qué saber cómo surgió si podemos presenciar su destrucción por cometas, terremotos, volcanes, extraterrestres o cualquier otra profecía?

La gente que estaba a mi alrededor comenzaba a tener las mismas opiniones que el comentarista nocturno de noticias al cual llamaban “líder de opinión” -¿qué acaso uno no puede ser su propio líder de opinión?- , respondían a las modas que se dictaban en pantalla, vestían similar y su aspecto al parecer era

el de un ser humano. No había lugar a dudas, estaban entre nosotros sólo que aparentemente humanos. Su capacidad creativa había sido coartada y secuestrada. ¿Existía acaso una cura?

*El trayecto del imaginario.*

Al igual que muchos otros teóricos entiendo al ser humano como un animal simbólico, capaz de representar su realidad de manera simpatética, de emocionarse con el mundo que le rodea. Cada uno de nosotros viene dotado de un aparato con el que se media entre el mundo circundante y uno mismo. Este mismo aparato desde la perspectiva de teóricos del corte de Gilbert Durand, Gastón Bachellard o Carl G. Jung tiene cierto fundamento en la creación de imágenes arquetípicas como patrones de sentido. Sin caer en lo biologicista podríamos aseverar que lo arquetípico es un producto habitual de la función imaginaria que operan en todo ámbito de la vida humana.

Las imágenes en Occidente han sufrido una devaluación pues ya no poseemos la capacidad de analizarlas, de conocerlas, de familiarizarnos con ellas. En una gran oferta de modelos a seguir se pierde lo que hay de fondo. Basta con poner como ejemplo un por demás conocido Superman cuya imagen corresponde a la del antiguo Heracles quien poseía una fuerza extraordinaria debido a su condición de semidios que le permitía realizar labores suprahumanas.

Sólo nos queda la imagen de un invulnerable hombre volador que tiene como debilidad la kryptonita. No pensamos en el conflicto del héroe, dejamos de lado sus pruebas y mensajes simbólicos, elementos esenciales de todo mito, en un segundo o tercer plano, no importa lo que representa, importa la imagen, la representación.

El imparable intercambio existente entre el ámbito de lo imaginario, y la subjetividad mediante la que asimilamos el medio cósmico y social ponen de

manifiesto que las imágenes que generamos como sujetos tienen sustento por una parte en lo colectivo y por otra en el individuo. La representación del símbolo y de las imágenes arquetípicas están contenidas entre estos dos límites reversibles, entre la naturaleza y la cultura. “Lo imaginario es así, de manera certera, ese conector obligado por el cual se constituye toda representación humana”.<sup>2</sup>

De esta forma la naturaleza humana no es en modo alguno vacía, sino llena de potencialidades que se aplican en múltiples actualizaciones (la cultura) las cuales no son precisamente la causa, el factor dominante de sus representaciones: “ existe ciertamente una naturaleza humana, pero es potencial, sólo existe en hueco y sólo se actualiza a través de una cultura singular”.<sup>3</sup>

La totalidad de la psique se ve integrada dentro de lo Imaginario, tanto la parte consciente como la inconsciente. No existe una ruptura entre lo racional y la función imaginaria, dado que el racionalismo es sólo otra estructura más polarizante particular, entre muchas otras del campo de las imágenes<sup>4</sup>:

“Se puede asimilar la totalidad del psiquismo a lo Imaginario, desde que surge la sensación inmediata, y el pensamiento en su totalidad se encuentra integrado a la función simbólica. La imaginación, en tanto que función simbólica, ya no es juzgada un déficit, como en las concepciones clásicas, ni una prehistoria del pensamiento sano, como todavía ve el mito Cassirer, ni siquiera un fracaso del pensamiento adecuado como aseveraba Freud. Ya no es más, como en Jung, el único momento de un raro logro sintético en el cual el esfuerzo de individuación mantiene en contacto comprensivo el *Sinn*<sup>5</sup> y el *Bild*<sup>6</sup>. No es la vuelta a la objetivación científica por medio de la poética, tal como aparecía en Bachelard. La imaginación se revela como el factor general de equilibración psicosocial”<sup>7</sup>

---

<sup>2</sup> Gilbert Durand, *Lo imaginario*, p. 60

<sup>3</sup> Gilbert Durand, *De la mitocrítica al mitoanálisis*, p.27

<sup>4</sup> Gilbert Durand, *La imaginación simbólica*, p.95

<sup>5</sup> Significado

<sup>6</sup> Significante

<sup>7</sup> Gilbert Durand, *La imaginación simbólica*, pp. 95-96

Así, el universo simbólico se presenta como la esfera que permite la dialéctica de fuerzas. El imaginario es este dinamismo equilibrante de dos fuerzas de cohesión que se despliegan en dos «regímenes» que enumeran las imágenes en universos antagónicos y se sistematizan *en el tiempo*. Este dinamismo antagónico de las imágenes permite dar cuenta de las grandes manifestaciones psicosociales de la imaginación simbólica y de su variación en el tiempo. Las artes, las religiones, los sistemas de conocimiento, valores y la misma ciencia se expresan con una regularidad alternante advertida desde hace tiempo por antropólogos, sociólogos, historiadores. Los grandes sistemas de imágenes se suceden intermitentemente en el desarrollo de las civilizaciones humanas:

“lo imaginario representa el conjunto de imágenes mentales y visuales, organizadas entre ellas por la narración mítica (el *sermo mythicus*), por la cual un individuo, una sociedad, de hecho la humanidad entera, ordena y expresa simbólicamente sus valores existenciales y su interpretación del mundo frente a los desafíos impuestos por el tiempo y la muerte”<sup>8</sup>.

De esta forma lo imaginario se convierte en una categoría antropológica fundamental a través de la cual se puede entender una obra de arte, obras simbólicas, la ciencia misma, un momento histórico, y en sí todo el conjunto de la cultura. Lo imaginario, es un patrimonio de imágenes las cuales se ven combinadas y puestas en juego según configuraciones variables, marcos culturales y condiciones locales y puntuales. Así, el estudio de lo imaginario nos encamina a una comprensión de la religión, de lo onírico y del conjunto de representaciones culturales de una sociedad.

---

<sup>8</sup> Jean-Jaques Wunenbruguer, “Lo imaginario de Gilbert Durand”, en Gilbert Durand, *Lo imaginario*, pp.9-10

### *El imaginario, el mito y los medios de comunicación*

Los medios de comunicación en la actualidad funcionan como canalizadores de la capacidad imaginaria del ser humano. En un mundo donde se cree que se vive bajo el dominio de la ciencia podemos vernos sumergidos en una gran cantidad de imágenes arquetípicas que la función de la imaginación humana persiste en darles continuidad a través de otras figuras, símbolos o rituales.

Esta función de la imaginación se encuentra asociada sin duda alguna a los universos de lo sagrado, del mito y la religión, no se puede pensar en una sola sociedad que funcione independientemente de las creencias religiosas pues en ellas podemos encontrar el sistema de valores colectivo de cada pueblo.

Es un hecho notable señalar que a lo largo de la existencia humana no hay pueblo que no haya generado mitos como un soporte de transmisión de tradiciones, normas y valores propios de una cultura.; no existe cultura alguna la cual no haya recurrido a la narración de historias llenas de heroicas aventuras o dioses confundidos que en un origen, al hacer conciencia de sí mismos, crean y perfeccionan paso a paso su obra.

El mito constituye una serie de valores axiológicos y paradigmas de todas las actividades humanas. Estos están representados por antepasados míticos o seres divinos quienes son los encargados de mantener una conciencia “de otro mundo” ya sea divino o de algún antepasado. Este otro mundo es un plano trascendente que se encuentra con una realidad del sentido, de aquellos valores susceptibles para guiar al ser humano y conferir una significación al universo que le rodea. Es por medio del universo de lo sagrado que la idea de realidad toma vida.

Lo imaginario es un dominio fundamental de la vida social que nos remite diversos órdenes de la realidad como pueden llegar a ser el mito, las artes y la misma ciencia. Su fundamento principal se apoya en la imaginación, facultad humana que

lejos de ocupar un lugar accidental en la dinámica consciente del ser humano, se encuentra presente en el interior de todos los ámbitos del saber<sup>9</sup>.

Lo imaginario, la imaginación, han sido abordados de formas distintas por diversos autores durante toda la formación del pensamiento occidental. Desde luego que en algunos contextos el tratamiento que se le ha dado es peyorativo y responde a una actitud racionalista o intelectualista como un orden *sui generis* de irrealidad que escapa al dictamen de la razón. No obstante, quienes se han aventurado a su estudio encuentran un enorme semillero lleno de la riqueza vital que presentan las dimensiones del símbolo que empapa a través del ensueño y la fantasía la vida de los individuos y las sociedades:

El imaginario puede entenderse como una especie de retícula a través de la cual contemplamos las cosas; y son los elementos que componen esta retícula los que nos sugieren el modo de reconocer, seleccionar, acoger, descartar, juzgar cada fenómeno o, en otras palabras, de formar una imagen. Proyectados sobre el agudo y cambiante fondo del imaginario, los datos de la realidad externa reverberan luces, sombras, colores; de modo que lo que acabamos percibiendo es, en última instancia, la figura resultante, de la que puede afirmarse que es la «cosa» real, que se encuentra fuera de nosotros, pero revestida, por así decirlo, de las luces, sombras y colores que le confieren su identidad cultural.<sup>10</sup>

La sociedad actual no ha dejado de pensar en sus mitos, no por el hecho de verse “dominando” la ola del positivismo ha logrado deshacerse del pensamiento ritual y mítico. Gran parte de este pensamiento se ha visto alimentado por la cinematografía y la televisión. Los modelos que en las sociedades tradicionales eran proporcionados por el mito hoy día han sido degradados a figuras que fácilmente pueden ser intercambiadas por nuevos modelos míticos desechables.

---

<sup>9</sup> Hélène Védérine: *Les Grandes conceptions de l'imaginaire de Platon à Sartre et Lacan*. p. 10

<sup>10</sup> Mario Vitta, *El sistema de las imágenes* p. 67

El gran peso del pensamiento mitológico del ser humano lo podemos encontrar desde las pequeñas gotas que pueden representar los cuentos de hadas, hasta extensos relatos de mitologías complejas que han sobrevivido bajo diferentes formas al paso de los siglos.

### *Imágenes replanteadas desde los medios.*

#### *El Chamán*

Revisemos algunas visiones que se ha tenido de este personaje existente en muchos pueblos el cual es capaz de curar, de embrujar o simplemente de canalizar todas las energías de un pueblo hacia un objetivo.

El chaman es aquel capaz de manejar la magia, de comunicarse con otros chamanes lejanos a él y con entidades fuera del alcance de todo ser humano. Es un escogido por los espíritus, enseñado por ellos a contactarlos mediante el trance para volar con el alma a otros mundos. En otro tiempo jugaban el papel de sacerdotes, trabajadores sociales o místicos. Muchas veces adornados y rodeados de elementos altamente simbólicos como cráneos, plumas, campanas o bastones. Este tipo de personaje establece duras pruebas a sus discípulos con el fin de hacerlos pasar por los rituales de iniciación que los separarán finalmente del resto de la comunidad estableciéndolos en otro estatus social.

Hermes, el dios griego, es una de las deidades cuyo carácter está relacionado con las revelaciones, está dotado de poderes mágicos, posee una varita llamada caduceo cuya imagen presenta a dos serpientes enroscadas que simbolizan el equilibrio de fuerzas antagónicas. Es el guía del viaje hacia el inframundo y el contacto entre los dioses y los hombres, con el poder de traspasar cualquier frontera, muchas veces asociado al dios egipcio Toth.

Nuestros medios de comunicación nos muestran la versión más pulcra que existe del chaman en la sociedad occidental que es la del médico. El hombre o mujer vestidos de impecable bata blanca con su estetoscopio colgado al cuello. La



gran diferencia es que este chaman sólo proporciona el medio para la curación y no estudia el contexto del paciente. Los escenarios de *Grace Anatomy*, *Emergency Room*, o *Dr. House* quien con su bastón dirige a un conjunto de doctores que desean superarlo o tener un razonamiento por encima de él muestran algunas facetas de esta imagen. Lo mismo podríamos decir del antropólogo Cal Lightman de la serie *Lie to me* quien posee la habilidad de leer el comportamiento humano.

Es curioso ver en muchas representaciones de magos, sacerdotes y chamanes que siempre van con su bastón o vara con la cual logran canalizar sus poderes, por ejemplo Gandalf en el Señor de los anillos, el mago Merlín, o el mismo Moisés sacando agua de una roca.

El chaman es un personaje muchas veces tramposo, capaz de dar con la verdad de quien nos está embrujando.

Como podemos observar la imagen cambia, sólo que la historia detrás es la que al parecer está velada, el arquetipo permanece mientras que la imagen arquetípica genera formas distintas según el marco cultural en el que nos hallemos.

### *El héroe*

El camino más común en toda aventura mitológica es el que le es predestinado al héroe bajo la fórmula representada en los ritos de iniciación: *separación-iniciación-retorno*.

El héroe inicia su aventura desde la cotidianeidad de su vida hacia insospechados lugares llenos de fuerzas sobrenaturales para salir victorioso al final. Este ser tiene que regresar a su antiguo lugar para otorgar los dones aprendidos a su pueblo. Teseo entra al laberinto de Creta para liberar al poblado de la furia de hijo de Minos quien por castigo divino ha nacido con cabeza de toro; Perseo corta la cabeza de Medusa con la que derrota a Ceto, el monstruo marino; Jasón navega en medio de peligrosas rocas, para engañar al dragón que poseía el Vello de oro de

Oro, objeto que le daba el boleto para derrotar al usurpador del trono que por derecho merecía; San Antonio desciende al infierno acompañado de un cerdo quien se encargaría de distraer a los demonios mientras él robaba el fuego para regresarlo a la humanidad; Moisés fue hacia el Monte Sinaí para regresar con las Tablas de la Ley otorgadas por Dios quien se manifestó como fuego, relámpagos y temblores según las más antiguas leyendas judías.

La condición de héroe pone al protagonista de esta aventura en una especie de muerte que lo aleja de su mundo cotidiano hasta que regresa como un recién nacido, engrandecido y lleno de vida y poder.

La imagen del héroe persiste hoy en día en relatos cinematográficos como *Star Wars* donde Anakin Skywalker muere y se sumerge en las profundidades del lado oscuro para convertirse en Darth Vader quien sería redimido más adelante por su hijo Luke, el cual vive una historia muy similar.

Lo mismo podemos ver en historias que se cuentan una y otra vez en películas como *Batman Begins* de Christopher Nolan donde podemos ver a un Bruce Wayne que en la búsqueda de sí mismo llega a convertirse en delincuente. Otro de ellos que posee gran éxito es *Spiderman* quien después de experimentar la muerte de su abuelo sufre una transformación que hace que su vida cambie completamente, deja de ser el chico irresponsable que sólo utiliza su poder para beneficiarse a sí mismo para compartirlo con su gente, podríamos aseverar que su personalidad secreta muere en función del bien común; otro caso similar es el de Iron Man quien al ser capturado por un grupo subversivo de militares Afganos queda casi muerto al recibir una esquirla de mina cerca del corazón. Es obligado a vivir bajo una montaña mientras fabrica supuestamente armas con los materiales que más adelante formarían parte de su armadura que le ayudaría a escapar.

La trayectoria del héroe es siempre la misma, los detalles de cómo se cuenta la historia son los que presentan las variaciones. La función principal de esta figura es evocar el modelo universal de la renovación dentro de sí mismo, la renovación de la vida.

El héroe es un símbolo colectivo por el que nuestra civilización se encuentra fascinado, pues representa la luz, la lucha por la ascensión, la competencia que se tiene que ganar. No es de extrañarse que en nuestros sueños los relatos heroicos abunden, su contraparte, no el villano, sino el cobarde es despreciado y fácilmente se ningunea, mientras no nos damos cuenta que es el que vive más.

### *La sombra*

Es obvio que las fantasías infantiles que todavía permanecen en el inconsciente, están continuamente en juego, en el mito, en el cuento de hadas y en las enseñanzas de la iglesia como símbolos de una conciencia que extraña vez opta por manifestarse. Algunas veces puede manifestar en leyendas o cuentos como dragón, rana o serpiente, lo cual se vuelve aterrador y monstruoso ya que representa una amenaza; pero es este personaje quien nos ofrece la riqueza de las profundidades, como el dragón que vive bajo la montaña quien vigila cautelosamente su tesoro para que sólo el osado pueda tener acceso a él o morir en el intento de obtenerlo.

Es fácil llegar a comprender que estos seres de las profundidades han servido de chivo expiatorio y de receptáculo de todo tipo de emociones e impulsos amenazadores e inaceptables. Otros, han sido creados para justificar deseos reprimidos que producen una sensación de fracaso o impotencia, sirviendo como un recipiente en el que se depositan todas estas actitudes rechazadas tales como el demonio, el golem o el vampiro.

La sombra ha aparecido ante la imaginación del ser humano con aspectos tan diversos como, por ejemplo, un monstruo, un dragón, Frankenstein, una ballena blanca, un extraterrestre, o algún personaje tan ruin que difícilmente podemos identificarnos con él y que rechazamos como si de la Gorgona se tratara. Una de las principales finalidades de la literatura y del arte ha sido la de mostrar el aspecto oscuro de la naturaleza humana.

La sombra es una figura que se nos aparece en sueños, en las fantasías y en las realidades externas; encarna cualidades de nosotros mismos que nosotros preferimos no reconocer como nuestras, de así hacerlo, nuestra propia imagen quedaría de alguna manera afectada. Nuestra sombra es la que nos persigue en sueños perturbando el ambiente con sus hechos inadecuados o insinuaciones demoníacas. Es un constante agente irritante. Casi cualquier cosa que hace nos resulta molesta. La sombra no consiste sólo en negaciones. También se muestra con frecuencia en un acto impulsivo o impensado. Antes de que se tenga tiempo de pensarlo el comentario funesto sale a la luz, se ejecuta una decisión errónea y nos encontramos con resultados que en ningún momento pretendimos o deseamos conscientemente.

Hablando colectivamente, nuestra sociedad occidental nos ha impuesto miedos, deseos, penas, acciones, los cuales se ven totalmente opacados por las normas de conducta y aceptación que rigen nuestra entidad. Por ejemplo la lujuria, el erotismo, pulsiones de muerte, actos impulsivos, envidias, ambiciones, deseos de inmortalidad que se vinculan estrechamente con la eterna búsqueda de la fuente de la juventud, pulsiones suicidas y una larga serie de expresiones de la sombra las cuales han sido fuertemente reprimidas y no se les ha dado un cause adecuado en sus diferentes manifestaciones. Debido a esto, enfrentamos problemas como la intolerancia, el miedo a la otredad, xenofobia, homofobia, represión e ignorancia sexual, miedo a la muerte y al envejecimiento y una gran lista de conflictos e ideas que han ido engordando gracias a los medios de comunicación y a las actitudes morales y éticas que nos dicta nuestro entorno.

Las manifestaciones actuales de esta figura son fáciles de encontrar en la pantalla actual. Hannibal Lecter es quizá la versión más encarnada de estos miedos al ser representado por un genio desequilibrado, lleno de emociones completamente humanas cuyo único defecto es su voracidad por la carne humana la cual suele cocinar según sus invitados de forma deliciosa.

La imagen de la perversa locura que raya en la maldad es representada por fin en un ser humano para dejar de lado las formas animalescas y monstruosas que

resaltan en un Frankstein, o en el hombre lobo. La locura como una forma de contagio o de alcance a nuestra normalidad amenaza toda integridad física al igual que pasa con el guasón en Batman.

Otros ejemplos de esto son figuras sombrías que son popularmente conocidas como Darth Vader de *La guerra de las galaxias*, Sauron en *el Señor de los anillos*, Drácula, O Jason Vorhees en Viernes 13. Al parecer la figura sombría cada pierde sus rasgos monstruosos para convertirse en una imagen más humana, señal quizás de reconocimiento de que las cualidades negativas se encuentran en la especie y no en sus elementos exteriorizados. Un ejemplo muy claro de esto lo apreciamos en la serie de películas de Twilight o Crepúsculo cuyos protagonistas son una feliz familia de vampiros románticos que han decidido no beber sangre humana.

### *El espeluznante desenlace*

Un elemento que recordé hasta hace poco, después de reflexionar sobre mis pesadillas de holocaustos zombies fue el fabuloso final de *“La invasión de los zombies atómicos”*: el protagonista es rescatado por un grupo militar que busca sobrevivientes en un helicóptero, el héroe rescata a su bella chica y suben a una montaña rusa perseguidos por una horda de hambrientos cuerpos con vida semipodridos. En el momento en que son levantados la chica cae del helicóptero esperando una fatal muerte a brazos de los infectados. Cuando esto sucede el héroe despierta de una pesadilla y es enviado inmediatamente a cubrir el evento del extraño avión que está por aterrizar. Todo había sido una pesadilla.

Al parecer nuestra capacidad creadora y de entender las imágenes del exterior ha sido tomada por los medios de comunicación. La expresión de nuestro imaginario está vertida en ellos, el gran problema radica en pensar de dónde provienen las imágenes. Los que quieren que las veamos y las asimilemos también tienen la capacidad de imponer sus historias y lo mejor de todo, de vendérmolas.

La cuestión aquí no se basa en juzgar cuáles de estas imágenes son las buenas o las malas, sino de saber qué hay detrás de ellas, saber si en realidad Hollywood está apropiándose de nuestra función imaginaria o si eso es de verdad lo que habla de nosotros en esta etapa histórica de la humanidad.

Personalmente no quisiera que en cien años pensaran que Ironman o Hulk eran algo así como lo que suplía mi carencia de mitos. No me gustaría que me vieran como otro infectado de rayos catódicos sin capacidad, ni criterio para juzgar las imágenes que se me presentaban en la pantalla. Si bien estamos casi todos bajo el contagio, creo que aún es hora para despertar de la pesadilla y proponer que hacer con los extraños pasajeros del avión que está por aterrizar. Qué hay detrás de ellos, cual es su historia, qué dicen de nosotros como sociedad. Despertar es inminente.

## Bibliografía

- DURAND, Gilbert, *Lo Imaginario*. Barcelona: Ediciones del Bronce, 2000.
- \_\_\_\_\_, *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*, Barcelona, Antrophos, 1993
- \_\_\_\_\_, *La imaginación simbólica*, Buenos Aires, Amorrortu, 1971.
- \_\_\_\_\_, *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, (Traductor, Víctor Goldstein). Fondo Cultura Económica, México, 2004.
- \_\_\_\_\_, *Mitos y sociedades. Introducción a la mitología*, (traducción Sylvie Nante), Buenos. Aires, Biblos, 2003
- VEDRINE, Hélène. *Les Grandes conceptions de l'imaginaire de Platon à Sartre et Lacan.*, Librairie Générale Française, Paris 1990 .
- VITTA, Maurizio. *El sistema de las imágenes*. Paidós, Barcelona, 2003.