

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

**Análisis sobre festivales medievales fantásticos contemporáneos en la CDMX. Estudio de caso en el campo de la gestión cultural, el proyecto Festival Tierra Media en la delegación Iztapalapa, CDMX**

**TESIS**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**LICENCIADA EN ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL**

PRESENTA:

**ETNA ARIADNA DOMÍNGUEZ RAMÍREZ**

DIRECTOR

**DR. JORGE LINARES ORTIZ**

Ciudad de México, octubre de 2023.

## SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

### DERECHOS RESERVADOS<sup>©</sup>

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

# Agradecimientos

A la universidad Autónoma de la Ciudad de México por la oportunidad de realizar la  
Licenciatura de Arte y Patrimonio Cultural.

A mi director de tesis el Dr. Jorge Linares por la paciencia y la atención para concluir esta  
tesis.

A mis lectores de tesis por compartirme su perspectiva sobre mi trabajo.

A mis profesoras y profesores que compartieron sus conocimientos en mi formación  
académica.

A mis padres por su apoyo.

A mis amistades que me fui encontrando en el medio y tener el mismo gusto por la fantasía  
medieval.

A los del medio medieval que me apoyaron con sus aportes y su tiempo para esta  
investigación.

A mis amigos y seres queridos que siempre estuvieron ahí para apoyarme.

Otro logro más.

## Contenido

INTRODUCCIÓN.....	5
PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN.....	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
HIPOTESIS.....	8
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
OBJETIVO GENERAL.....	10
OBJETIVOS PARTICULARES.....	10
PREGUNTAS SECUNDARIAS.....	11
JUSTIFICACIÓN.....	11
LÍMITES DE ESTUDIO.....	12
DELIMITACIÓN ESPACIAL.....	12
DELIMITACIÓN TEMPORAL.....	12
DELIMITACIÓN TEÓRICA.....	12
METODOLOGÍA.....	12
OBSERVACIÓN PARTICIPANTE.....	13
ACERCAMIENTO DEL TEMA.....	13
CAPÍTULO I. Gestión cultural.....	15
1.1 ¿Qué es gestión cultural?.....	15
Diagrama de Gantt.....	17
FODA.....	19
1.2 Que es la edad media.....	19
¿Qué es un festival medieval- fantástico contemporáneo?.....	20
1.3 Definición de un festival.....	20
Antecedentes de un festival medieval fantástico.....	22
Influencias en festivales medievales fantásticos.....	23
1.4 Festivales medievales contemporáneos en México.....	25
Festival Medieval Guanajuato A.C.....	25
Kamelot El Castillo Del Rey.....	25
Medievalia.....	26

Asociación de Combate Medieval de la Ciudad de México A.C. ....	27
Sociedad Tolkienili de México, Ac .....	27
Mundo Medieval .....	28
Kiílbál-paáx coven de la música de trueno .....	28
Dragones reales circo de fuego / dragones reales producciones .....	29
Guerreros del aire.....	29
CAPITULO II. INDUSTRIAS CULTURALES.....	30
2.1 La Fantasía y su Influencia en los medios audiovisuales .....	46
Medios audiovisuales en la fantasía.....	46
Producciones Animadas.....	54
Primer Corto Animado Con Temática Fantástica .....	55
2.2 Influencia de lo fantástico en el comic .....	55
Comic con Influencia Medival / Fantasía .....	55
2.3 Influencia medieval y fantástica en los videojuegos .....	59
Influencia medieval fantástica.....	59
Final Fantasy .....	60
2.4 Lo fantástico en las artes escénicas .....	61
El anillo del nibelungo.....	61
2.5 Industrias Culturales / Jóvenes Tecnología y Fantasía.....	62
Capítulo III Medievalismo y estudios culturales medievales .....	69
3.1 Las Políticas Culturales en el medio medieval fantástico .....	71
3.2 EL ESTUDIO DE CASO COMO UNA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN .....	79
3.3 Análisis de contenido: Un acercamiento a la investigación cuantitativa en base a un cuestionario. ....	81
3.4 Festival Tierra Media.....	83
Conclusiones.....	89
BIBLIOGRAFÍA.....	92
MATERIAL DE REVISTA.....	94
MATERIAL POR INTERNET .....	95
ANEXOS.....	98
GRAFICAS .....	111

## INTRODUCCIÓN

Los elementos que conforman este protocolo de investigación se abordan siguiendo la metodología que nos propone Wayne C. Booth, Gregory G. Colomb y Joseph M Williams (2008), en su libro *¿Cómo convertirse en un hábil investigador?* Para estos autores la investigación es recoger información que se necesita para responder una pregunta y así contribuir a resolver un problema,<sup>1</sup> por lo que esta investigación surge a partir de un problema.

Por lo tanto, esta investigación consiste en elegir un objeto de estudio: los festivales medievales fantásticos contemporáneos. Como se mencionó anteriormente esta investigación surge de una problemática ubicada en una realidad, problema que requiere de una investigación. Asimismo, coincide como dice Patiño y Padilla (2011), que la investigación debe llevar un origen de la crítica para colaborar en el cambio social,<sup>2</sup> como gestora y promotora cultural he identificado las problemáticas al realizar los festivales medievales fantásticos contemporáneos.

## PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

Algunos festivales medievales contemporáneos en su base son recreacionistas, pero con la diferencia de que se adapte a todo público, en el registro histórico de un festival con el tiempo se van perdiendo por la falta de continuidad, al no tener un presupuesto adecuado y a pesar de que existe internet van desapareciendo blogs o redes sociales por que se van descontinuando.

El festival de Sedán, creada en 1996 que se asocia a espectáculos, música, desfiles, puestos, teatro de calle, demostraciones, juegos, tiene lugar en Sedán, el tercer fin semana de mayo. La creación de este festival fue parte de una serie de acciones de la ciudad de

---

<sup>1</sup> Wayne C. Booth, Gregory G. Colomb y Joseph M Williams. (2008) *¿Cómo convertirse en un hábil investigador?* EUA: GEDISA.

<sup>2</sup> Íbidem

Sedán para impulsar la actividad turística en torno a su patrimonio. La primera edición fue en 1996 y el éxito popular fue rápido. El evento atrae a un público regular en su página menciona que la entrada fue de 14, 000 personas como promedio de entregas pagadas de la región de Champagne-Ardenne, pero también de los territorios y países vecinos. Este evento en torno en la historia y la imaginación medieval también se caracteriza por la participación de muchas asociaciones locales.

La Edad Media es un periodo en la historia de occidente que comienza con la caída del imperio romano occidente en el año 476 y finaliza con el descubrimiento de América. Recibe el nombre edad media por el tránsito entre la Edad Antigua y la Edad Moderna. Se reconoce esta época como la época de los caballeros, reyes, doncellas y por supuesto guerras por religión, aunque en las películas se muestre románticamente en películas y series. Es obvio que no existió magia alguna o algún ser de especie distinta a la humana como duendes y elfos, o animales fantásticos como dragones. Sin embargo, esos seres sobrenaturales formaban parte del imaginario de esa época en contraste con las tradiciones y creencias sociales con la religión cristiana dominante, imperaba la fe sobre la razón. Fue una época de epidemias masivas, las invasiones militares y la superstición. La literatura medieval es conocida por la caballería, por historias de aventuras de guerreros cristianos, magia y misterios, narrados a través se símbolos y metáforas religiosas. Aquí surgen los bestiarios, el ciclo artúrico y el bretón, los libros estaban a menudo completados con imágenes de animales tanto reales como imaginarios pero interpretados con una moral cristiana. Predomino también la hagiografía que es la composición biográfica acerca de los santos y la poesía religiosa, así como los cantares épicos y las fábulas.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La idea para la elección del tema de investigación a partir de mi interés por la Edad Media en el contexto de festivales medievales. Desde niña he tenido un gusto por todas estas historias de caballeros y dragones y, por ende, cuando surgieron los festivales medievales en la CDMX no dude en frecuentarlos. Al empezar a estudiar mi carrera de Arte y Patrimonio Cultural y cursar las materias de proyectos culturales y la de gestión cultural me percaté de que realmente estos festivales son proyectos culturales y que para realizarlos hay

que hacer gestión cultural. Pero algunos organizadores no lo veían como gestión sino como productores de eventos.

Alfons Martinell menciona que la gestión reclama una capacidad de definir objetivos y diseñar el proyecto como eje y metodología de la acción. La gestión cultural nos permite diseñar la elaboración de proyectos culturales en el que gestor orienta el perfil profesional en el que adquiere herramientas teóricas, sistematiza metodologías y propone estrategias en la cultura que puedan actuar en distintos ámbitos y adaptarse a las condiciones de una comunidad a través de la cultura, el patrimonio y el arte.

Los festivales medievales fantásticos contemporáneos son un evento social, económico y cultural de re-creacionismo, fantasía e historia medieval donde hay un conjunto de actividades artísticas, musicales, circense, dancísticas; recreación de justas de combate medieval y soft combat, que dura en general de uno a tres días.

En la página web oficial de la Unesco se plantea que las principales características de las industrias culturales son: la doble naturaleza económica y cultural, la incorporación de la creatividad humana en la producción, los bienes creados y servicios proveídos protegidos por la propiedad intelectual y se destaca a su vez la innovación.

Las Políticas Culturales son un conjunto de orientaciones y decisiones que el Estado que diseña y ejecuta con la finalidad de facilitar la consecución de objetivos considerados necesarios o deseables en el ámbito de la cultura en general o respecto de un sector cultural o disciplina específica.

Algunas políticas culturales no son consideradas como el desarrollo de un proceso creativo, son decisiones del estado que la sociedad civil y grupos comunitarios lo diseñan y ejecutan, una política cultural debe materializarse entre un acuerdo y entre los beneficiarios, la institucionalidad y los expertos involucrados no son consideradas en el proceso creativo, ya que no analizan un proceso de diseño estableciendo los objetivos y metas cuantificables, por esta razón se debe poner énfasis en el proceso en el diseño y la evaluación, por eso es necesario crear políticas culturales para poder mejorar estos eventos.

## HIPOTESIS

El criterio para la elección del tema de investigación surgió a partir de mi interés por el tema de la Edad Media en el contexto de festivales. Desde niña he tenido un gusto por todas estas historias de caballeros y dragones y, por ende, cuando surgieron los festivales medievales en la ciudad de México no dude en frecuentarlos. Al empezar a estudiar mi carrera de Arte y Patrimonio Cultural y cursar las materias de proyectos culturales y la de gestión cultural me percaté de que realmente estos festivales son proyectos culturales y que para realizarlos hay que hacer gestión cultural. Pero algunos organizadores no lo veían como gestión sino como productores de eventos.

Hay eventos en donde hay manifestaciones erróneas o tergiversadas del tema de la fantasía, la fantasía medieval, y de la misma Edad Media. Se debe tener conocimientos sobre las manifestaciones artísticas fantástico-medievales para poder exponer por qué no se está haciendo correctamente y de manera insuficiente. Algunos organizadores solo les importan convocar gente para que vean peleas, compren cosas y que aplaudan a los grupos de espectáculo de combate. Al asistir a diversos festivales de fantasía-medieval es notoria la carencia de un enfoque didáctico, y un estudio sobre dicho tema, y esto resulta insuficiente limitándose solo al entretenimiento. Esto permite que se generen o continúen ideas erróneas en torno al tema de la fantasía, inclusive se llega a confundir la Edad Media con la fantasía. Su importancia e influencia en el quehacer artístico a través de los siglos hasta nuestro tiempo, y por ende se llega a menospreciar. A través de charlas con parte del público, artistas y vendedores de artesanías en diversos festivales con dicha temática, encontré opiniones diversas, ya que hubo personas que admiraron el trabajo de los artistas, pero otras criticaron el programa de actividades, similares en diversos eventos con la misma propuesta. Algunas personas, estudiosas de la historia medieval y literatura fantástica también manifestaron su descontento ante la poca seriedad y respeto con que se exponen temas sobre dicho periodo histórico. Considero importante estudiar a fondo el valor que tiene la participación de una persona especializada en el tema para enriquecer actividades artísticas que vayan más allá del mero entretenimiento, como también documentarse, respaldarse y contactar a especialistas en el tema. De igual forma, este estudio permitió ver una de varias

opciones de desarrollo profesional para un especialista, como creador y colaborador dentro de festivales de diversa índole. Las investigaciones sobre las industrias culturales son propuestas de estudio y reflexión poco exploradas en el escenario cultural mexicano, y en el caso de proyectos con temática fantástico-medievales mucho menos. No se ha hecho un estudio exhaustivo sobre estos eventos en cuanto a industria cultural. En este trabajo busqué información sobre investigaciones de eventos con esta temática y la información fue insuficiente. Sólo artículos sobre la Edad Media, su música, sus pinturas, pero no de industria cultural. En efecto, las investigaciones sobre las industrias culturales son propuestas de estudio y reflexión poco exploradas. Un organizador de eventos debe saber acerca de la Edad Media y también sobre las industrias culturales, informarse e investigar a fondo y tener conocimientos sobre las manifestaciones artísticas fantástico-medievales para poder exponer correctamente estas expresiones.

Esta escena, me atrevería a decir que surgió como una moda a partir de la necesidad que tiene el ser humano de contar historias, de alimentar su imaginación. Aunque no todos crecimos escuchando o leyendo historia antigua, ni siquiera cuentos de hadas, la posibilidad de ver más allá de la realidad cotidiana puede ser una de las razones por las que ese tipo de eventos nos resultan tan atractivos.

Como espectadora he asistido a distintos festivales medievales, así como presentándome como actriz y bailarina dando show en el espectáculo y también vendiendo productos artesanales dentro de los eventos.

El objetivo de este trabajo es averiguar cómo gestora cultural interviene en la industria cultural de los festivales medievales en el que las personas en conjunto con la familia disfrutaban los distintos eventos.

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El problema de investigación lo formulé a partir del siguiente esquema y ciertas preguntas.

El esquema me permitió visualizar la dirección de la investigación para hacer cumplir los elementos del planteamiento del problema. A continuación, expongo el problema de investigación.

- ¿Qué es un evento medieval fantástico contemporáneo?
- ¿Cuáles son las problemáticas que se observan en los eventos fantástico-medievales contemporáneo?
- Cuál es el estado actual de las investigaciones sobre las industrias culturales en eventos festivos medievales fantásticos contemporáneo.
- Que elementos involucran en la elaboración de una política cultural en los festivales medievales fantásticos contemporáneos.
- ¿Qué impacto tuvieron en México estos festivales medievales fantásticos contemporáneos?

## OBJETIVO GENERAL

Analizar los festivales medievales fantásticos contemporáneos con el propósito de hacer un estudio de caso en el campo de la gestión cultural, con el proyecto Festival Tierra Media en la delegación Iztapalapa, ciudad de México.

## OBJETIVOS PARTICULARES

- Analizar la definición de los festivales medievales fantásticos contemporáneos.
- Documentar algunos festivales medievales fantásticos contemporáneos
- Identificar las industrias culturales, la economía y las tecnologías de la información en los festivales fantástico medieval contemporáneo.

- Diseñar la política cultural con respecto a los festivales medievales fantásticos contemporáneo.

Escribir a detalle el proyecto realizado para recabar información y datos sobre el proyecto realizado y así Identificar sus aciertos y errores, para entender las carencias y posibilidades para llegar a un diagnóstico y tener propuestas. También hacer un análisis en cuanto a proyectos de festivales recreaciones por medio de la investigación.

## PREGUNTAS SECUNDARIAS

- ¿Cómo se relacionan las actividades vinculadas a los festivales con el contexto de las industrias culturales o del entretenimiento?
- ¿Qué requisitos debe cumplir la organización para realizar un festival fantástico contemporáneo?
- ¿Qué relación tienen estos requisitos con los procedimientos de la gestión cultural?
- ¿Cómo se relacionan las actividades vinculadas a los festivales con el contexto de las industrias culturales o del entretenimiento?

## JUSTIFICACIÓN

Actualmente las investigaciones sobre los eventos con temática fantástico medievales han sido insuficientes, decidí hacer este estudio de caso porque es pertinente en el campo de la gestión cultural, ya que son necesarios los estudios de campo, los diagnósticos y resultados que sirven de aprendizaje en la gestión cultural, analizar los errores cometidos en este proyecto, ya que al ser un estudio de caso de un proyecto cultural de mi autoría es importante hacer una autocrítica, y además para futuras consultas académicas.

Me interesa hacer esta investigación para obtener mi título universitario y poder respaldar mis trabajos como futura gestora cultural.

## LÍMITES DE ESTUDIO

Los límites de estudio permiten describir los alcances de esta investigación, y sirven para no abarcar más del alcance que pueden ser de espacio, tiempo y teóricos. Ligados a la gestión cultural de festivales medieval fantástico contemporáneo. Y es importante plantearse este aspecto para conducir esta investigación.

### DELIMITACIÓN ESPACIAL

Los límites de estudio para esta investigación se centran en el campo de la cultura, cuya perspectiva se abordará desde la gestión cultural. Como gestora cultural operará como mediadora contribuyendo con soluciones a problemas de su contexto. Para esto he elegido eventos fantásticos medievales contemporáneos organizados en la CDMX.

### DELIMITACIÓN TEMPORAL

Esta investigación se centrará a partir de los eventos fantástico medievales contemporáneos realizados desde el 2015 hasta el 2019.

### DELIMITACIÓN TEÓRICA

La delimitación teórica comprende los problemas de la gestión cultural en los eventos fantásticos medievales contemporáneos. Así como reflexiones y análisis entorno a la gestión y organización de eventos.

## METODOLOGÍA

Para este trabajo de investigación realice un estudio de caso en la realización de un evento fantástico medieval contemporáneo. Una es la observación participante y la otra es mi propia experiencia de gestión al realizar un festival, el proyecto cultural como técnica cualitativa de investigación, cabe mencionar que el proyecto será el “Festival Tierra Media”.

## OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Los métodos de observación son útiles para los investigadores, porque proporcionan a los investigadores métodos para revisar expresiones no verbales, determinan quién interactúa con quién, permite comprender cómo los participantes se comunican entre ellos, y verifican cuánto tiempo se está gastando en determinadas actividades.<sup>3</sup>

Así, la observación participante permite a los investigadores verificar definiciones de los términos que los participantes usan en entrevistas, observar eventos que los informantes no puedan o quieran compartir porque el hacerlo sería impropio, descortés o insensible, y observar situaciones que los informantes han descrito en entrevistas, y de este modo advertirles sobre distorsiones o imprecisiones en la descripción proporcionada a estos informantes (Marshall & Rossman, 1995).

## ACERCAMIENTO DEL TEMA

El presente trabajo recepcional se realizó para poder obtener el grado de licenciatura en Arte y Patrimonio Cultural con especialidad en Gestión Cultural. Esta investigación se encuentra dentro del área de las ciencias sociales y humanidades. La modalidad que elegí para titularme fue Proyecto de investigación o investigación de campo. Elegí esta modalidad como gestora cultural, mi formación no solo ha sido académica sino empírica, en las cuales se han desempeñado diferentes métodos que buscan aportar a la comunidad, el desarrollo cultural y reconstruir el tejido social. Es así como elegí el tema de los festivales medievales fantásticos contemporáneos (incluido el mío) como objeto de estudio. La investigación consta de dos capítulos: en el primero abordaré lo que es un festival medieval fantástico contemporáneo, su influencia, el origen y descripción de los principales festivales medievales fantásticos contemporáneos incluido el proyecto "Festival Tierra media". En el segundo capítulo explicaré lo que son las industrias culturales y los jóvenes techsetters, gracias a las redes sociales y las nuevas tecnologías que han servido como herramientas para convocar

---

<sup>3</sup> Ibáñez, Jesús. (1992). *"Las ciencias sociales en España: Historia inmediata, críticas y perspectivas"*. España: Complutense.

seguidores, hablar de estos temas e inclusive organizarse. También hablaré sobre los jóvenes que se convierten en influencers.

## CAPÍTULO I. Gestión cultural

### I.1 ¿Qué es gestión cultural?

Según un autor como Alfons Martinell, a gestión cultural como campo profesional es la expresión de la necesidad de capital humano en el marco de las políticas culturales, tanto de ámbito público, privado como del tercer sistema. También se puede interpretar como una necesidad de mejoramiento de la acción de los diferentes agentes culturales en la búsqueda de la excelencia y la calidad de sus proyectos.<sup>4</sup>

A continuación las diferencias entre la administración y la gestión:

ADMINISTRACIÓN	GESTIÓN
<ul style="list-style-type: none"><li>• Administrar significa mandar sobre una estructura jerarquizada</li><li>• Administrar está sujeto a los procedimientos, normas controles que garantizan la correcta utilización de los recursos</li><li>• Administrar es un acto más mecánico</li><li>• Administrar se centra en el funcionamiento tradicional y piramidal</li><li>• Administrar se evalúa sobre el procedimiento más que sobre el resultado</li><li>• En la administración la responsabilidad es pública, sujeta a los procedimientos, normas y legislaciones que han de prever todas las posibles situaciones</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestionar significa conducir los asuntos de alguien y ejercer autoridad sobre una organización</li><li>• Gestionar significa utilizar el conocimiento como mecanismos de mejora continua</li><li>• Gestionar no se centra en la jerarquía sino a la capacidad de promover innovación sistemática del saber y su aplicación a la producción o el resultado</li><li>• En la gestión la responsabilidad es más privada e individual</li><li>• Gestionar reclama más autonomía a cambio de auto – responsabilización de los resultados</li><li>• El derecho a dirigir y el deber a rendir cuentas</li></ul>

El gestor cultural adquiere algunas competencias y capacidades del que se presentan un campo muy diverso y no disponemos de suficientes estudios sobre de ellas algunos puntos claves de esta profesión, tener conocimiento de los diferentes sectores culturales y artísticos en los cuales se desarrolla la acción. Es necesario conocer los

---

<sup>4</sup> La gestión cultural: Singularidad profesional y perspectivas de futuro (2001). Alfons Martinell Sempere Titular de la Cátedra Unesco Presidente de Interarts Recuperado en: [https://oibc.oei.es/uploads/attachments/75/La\\_Gestion\\_Cultural\\_-\\_Singularidad\\_profesional\\_y\\_perspectivas\\_de\\_futuro.pdf](https://oibc.oei.es/uploads/attachments/75/La_Gestion_Cultural_-_Singularidad_profesional_y_perspectivas_de_futuro.pdf)

agentes que intervienen en cada sector para poder establecer las oportunidades y amenazas que presentan, disponer de instrumentos de planificación para poder programar y evaluar, el análisis del entorno, el análisis de organizaciones, la definición de objetivos, la elaboración de líneas estratégicas y los mecanismos para ejecutarlas, son aspectos concurrentes al momento de planificar y programar de cada una de las etapas de un proyecto, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto y la fecha de finalización prevista, saber las particularidades de la comunicación cultural, la difusión o la divulgación, la comunicación cultural en tanto que parte de unas intenciones culturales y pedagógicas, con lleva unas especificidades determinadas de trabajo con los públicos, conocer los principios jurídicos y de economía de la cultura que regulan los diferentes sectores y las industrias culturales y de la comunicación, averiguar el pensamiento estético en las artes, las nuevas tendencias o los nuevos paradigmas artísticos para incluir la dimensión expresiva y creativa en una dinámica de desarrollo cultural. La gestión de la cultura requiere una capacidad de entender las tendencias y prospectivas de las nuevas fundamentaciones de las políticas culturales. En este sentido es importante incorporar las investigaciones sobre políticas culturales como un contenido básico en la formación de gestores culturales.

Una herramienta que se emplea es el diagrama de Gantt, sirve para programar las tareas a lo largo de un periodo determinado de tiempo gracias a una fácil cómoda visualización de las acciones a realizar, permite realizar el seguimiento y control del progreso.

## Diagrama de Gantt

Para la calendarización existen diversas gráficas de apoyo en la programación; la más conocida es el cronograma o diagrama de Gantt, que es de muy fácil comprensión, lo cual también implica limitaciones.

Tarea / semana	Noviembre		Diciembre		Enero		Febrero		Marzo		Abril	
	1-15	16-30	1-15	16-31	1-15	16-30	1-15	16-28	1-15	16-31	1-15	16-30
Realización del festival medieval												
Búsqueda del espacio												
Contactar artistas												

Pert (program evaluation and review technique ó técnica de revision y evaluación de programas

La llamada red de pasos o red de actividades PERT (Program Evaluation and Review Technique o técnica de revisión y evaluación de programas) es más compleja en su diseño.

Muestra la secuencia de actividades que se necesitan para terminar un proyecto y el tiempo o costos asociados con cada actividad.

Permite que se identifiquen todas las actividades clave necesarias para terminar un proyecto, clasificarlas en orden de dependencia, y calcular el tiempo de terminación de cada actividad.

Las actividades están interrelacionadas en una secuencia lógica en el sentido que algunas de ellas no pueden comenzar hasta que otras se hayan terminado.

Actividades	Meses															
	1				2				3				4			
	Semanas															
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Fase 1																
Redacción del proyecto																
Fase 2																
Búsqueda del espacio																
Redacción de documentos para los permisos																
Búsqueda de los artistas																
Fase 3																
Difusión y publicidad del evento																

## FODA



### 1.2 Que es la edad media

EDAD MEDIA			
Periodo histórico comprendida entre el siglo V y XV. Calculadamente está situado en el año 476 con la caída del imperio romano.			
CARACTERISTICAS	ECONOMÍA	POLÍTICA	SOCIAL
Su cultura se manifiesta por medio de la fe, el arte gótico, tiene un Sentido jerárquico a base a la línea: Dios -rey- iglesia - nobleza-pueblo.	Su sistema era el feudalismo donde la riqueza constituía la tierra; los siervos labraban la tierra y entregaban una cantidad al dueño (señor feudal) a cambio de protección militar.	Su sistema político era la monarquía absoluta: El rey y la nobleza tenían el poder en sus territorios, los vasallos les servían a cambio de protección. La religión que era la iglesia católica, afirmaba que los reyes obtenían su poder por mandato divino.	Nobleza y Plebeyos. Después surgió la burguesía que son los comerciantes que serán los que dan origen al cambio a la edad moderna.

### 1.3 Definición de un festival

Etimológicamente, la palabra festival procede del latín *festivus* y hace referencia al concepto de festividad o fiesta. Con esta acepción pasa a las lenguas romances (Ramon Llull lo utiliza para referirse a festividad en el siglo XIII).<sup>5</sup> Para Goldblatt (1997) un festival es: “Evento temporal que se celebra con ceremonia y ritual para satisfacer necesidades específicas”.

#### ¿Qué es un festival medieval- fantástico contemporáneo?

Un festival fantástico medieval contemporáneo es un evento social, económico y cultural de re-creacionismo, fantasía e historia medieval donde hay un conjunto de actividades artísticas, musicales, circense, dancísticas; recreación de justas de combate medieval y soft combat, que dura en general de uno a tres días.

Esta escena, me atrevería a decir que surgió como una moda a partir de la necesidad que tiene el ser humano de contar historias, de alimentar su imaginación. Aunque no todos crecimos escuchando o leyendo historia antigua, ni siquiera cuentos de hadas, la posibilidad de ver más allá de la realidad cotidiana puede ser una de las razones por las que ese tipo de eventos nos resultan tan atractivos.

Específicamente en México tuvo un impacto muy fuerte, ya que los festivales son eventos donde suceden procesos culturales de hibridación y están siendo parte de algunas personas, y han conformado su propia cultura. Y es atractivo para el público por las series, películas, caricaturas y animación japonesa, que están pasmados de personajes míticos y fantásticos, (héroes, hechiceros, druidas, hadas, duendes etc....) que llegan al imaginario de las personas. Pervivencia y reconstrucciones de espectáculos medievales.

---

<sup>5</sup> Neil Postman. (2005). *“Minearte, projeto, itinerante de história arte e cultura”*. 2015, de MINEARTE recuperado en Sitio web: <http://minerarte.org/>

Yo diría que nos gustan las emociones fuertes, y también nos gusta soñar con otras realidades. Me parece que es un fenómeno similar, aunque por razones diferentes, a lo que vemos en los eventos de anime (friki).<sup>6</sup>

Las películas alimentan nuestros deseos, nuestras fantasías y frustraciones, y eso también ha sido capitalizado por diversos festivales de temática fantástico – medieval.

Podría inclusive ver a este tipo de festivales como negocios mediáticos, negocios que se valen de algo que está de moda para lucrar con ello y que en ocasiones se piensa para el turismo.

Por el turismo estas representaciones ha motivado que muchas otras localidades hagan sus propios festivales y se basan en acontecimientos de su propia historia local. Como sociedades y clubes medievalistas, o simplemente celebrando mercadillos medievales o parodias de torneos y banquetes regios en castillos.

Las actividades artísticas que se relacionan con estos festivales son: Música de género Folk Medieval con instrumentos históricos (gaitas, tambores, laúd, flautas, zanfonas, darbukas y juglarías) y piezas medievales y Juglares. Hay presentaciones de danza como, por ejemplo: Danza Medieval, Danza Árabe, Gitanas, Sefardí y Danza Ándalus. Danzas circulares y listones de colores (típicas danzas europeas de la edad media), danzas paganas y danza contemporánea. En cuanto a actividades lúdicas encontramos lo que es el concurso de disfraces (cosplay), concursos de: tirar de la cuerda, competencia de carreras brincando en un costal, carreras simulando ser un barco vikingo, comer de una manzana sin usar las manos; simulación de bodas, celtas, medievales, vikingas y feéricas; pláticas sobre la edad media, la cultura celta, sobre el tarot y la magia; espectáculos de caballos; arte circense: acróbatas, cirqueros y malabares con fuego y dragones reales; show de fuego, combates, recreación de combate escénico, cetrería: Es la actividad de cazar con aves rapaces, pero en este caso lo que se presenta es una exhibición de habilidades de las Aves manejadas por cetrero.

Este tipo de festivales llaman mucho la atención por el imaginario que tenemos de las películas, de las series, de la animación de la literatura, llegamos a proyectarnos, inclusive a

---

<sup>6</sup> Es un término coloquial que se utiliza para referirse a una persona cuyas aficiones, comportamiento o vestuario son inusuales.

identificarnos con los personajes. Las historias que, por supuesto están llenas de aventuras, y de escenarios fantásticos que uno llega a anhelar estar ahí, vivir ahí. Aparte que hay un elemento sumamente importante que es el tema de la magia. Es por ello que surge esta necesidad de recrearlos lo más parecido posible. De ahí surge la necesidad de caracterizarse como los personajes de estas historias, invertir tiempo y dinero para poder recrearlos, y claro que este género ha sido mucho éxito como negocio, ya que esta industria tanto cinematográfica como literaria tiene un mercado de consumo enorme, tan así que las empresas creativas se han valido de estas dos industrias para crear eventos y también marcas independientes de artesanías y objetos alusivos a este género.

Es importante hacer un análisis de estos eventos porque está surgiendo un problema que es que muchos no investigan sobre el tema, solo ven lo que está de moda y lo explotan porque solo les interesa la cuestión monetaria.

#### Antecedentes de un festival medieval fantástico

Uno de los intereses de los fans y seguidores de la fantasía, en específico por lo fantástico-medieval quizá obedece a una reacción de autoprotección ante el caos que ahora se vive en buena parte del planeta. La fantasía se vuelve nuestro refugio, nuestra esperanza se ve alimentada por ella, necesitamos creer que las cosas buenas, que las buenas personas existen. Es muy común en localidades de Europa existen espectáculos que están ligados a festividades, recrean el pasado conformado con una memoria histórica, donde hay actividades como espectáculos deportivos, carrera de caballos, teatro eclesiástico medieval, la renovación de tributos medievales como el pago de vacas por derechos de pasto en varios lugares de la frontera pirenaica.

¿Por qué la Edad Media fantástica ha tenido tanto éxito como negocio? Quizá porque permite mezclar con cierta facilidad hechos reales con otros imaginados. Y los humanos, por naturaleza, gustan de aquello que está más allá de lo real, tal vez como una forma de comprender su mundo; quizá para protegerse de él.

## Influencias en festivales medievales fantásticos.

El interés por la Edad Media, y la visión fantasiosa que se tiene de ella no es nuevo, recordemos a El Quijote, o el Amadís de Gaula, por mencionar algunos.

La necesidad de recrear festivales con esta temática tiene mucho que ver con la influencia dentro de la industria cultural. Principalmente por los libros y películas, de esta temática llaman mucho la atención, por los estímulos para la imaginación, son una ventana a historias de vida esperanzadoras; otra forma de asimilar lo real. Contar historias es algo que la humanidad ha hecho desde hace milenios, han tenido carácter formativo, sirven para generar un sentido de pertenencia.

La realización de estos mismos festivales llega a convertirse en una industria cultural. Hay literatura y demasiados medios audiovisuales sobre este tema, hay un público consumidor que gusta de este tipo de contenido.

Podemos regresarnos hasta las primeras obras caballerescas, como El Quijote, en ella se habla de una época ya lejana para su tiempo, se puede observar que hay cierta nostalgia, nostalgia hacia el pasado.

Según el portal, cyberdark.net, la estadística sobre producción editorial de género fantástico en España durante el año 2013 dice lo siguiente.<sup>7</sup>

Según las siguientes estadísticas <sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> El Portal de la Literatura Fantástica y la Ciencia Ficción (2013). Literatura Fantástica en cifras. Estadística sobre producción editorial de género fantástico en España durante el año 2013. España: Recuperado en: <http://literfan.cyberdark.net/Recursos/Estadistica2013.htm>

<sup>8</sup> Ibidem



El interés no es nuevo, y puede que haya aumentado en buena medida gracias a la globalización, internet ayudó en parte a que este fenómeno se popularizara.

También hubo una visión totalmente opuesta a la admiración por lo medieval, tanto que se le tachó de ser la Edad Oscura, antes de llamarse Edad Media.

Es importante mencionar las influencias que han surgido para querer realizar este tipo de festivales, y una de las principales influencias ha sido a partir de la literatura. Dentro de la industria cultural han surgido no solo libros, sino también comics, video juegos, películas, series, etc. Blogs, por ejemplo, The adventures of Robin Hood –Las aventuras de Robin Hood– (1938); El Séptimo Sello (1956) de Ingmar Bergman; Excalibur (1981) y las trilogías El

Señor de los anillos (2001-2003). De comics Príncipe Valiente de Harold Foster (1937); Astérix el Galo. En videojuegos Total War y Age of Empires. Por mencionar algunos que ha provocado querer revivir, experimentar este tipo de épocas, queriendo imitar escenas, inclusive el vestuario. Y este público es el que consume no solo esta industria sino también tiene la necesidad de ir a este tipo de festivales medievales fantásticos contemporáneos. El querer sentirse parte de y jugar un juego de rol.

#### 1.4 Festivales medievales contemporáneos en México

##### Festival Medieval Guanajuato A.C.

Es uno de los primeros festivales que se realizaron en México lo llevó a cabo una asociación civil, cuyo objetivo principal es dar espacio a varios grupos artísticos y artesanos que tengan interés en la cultural medieval. Es un festival anual que se celebra en la segunda semana de pascua en el centro de la ciudad de Guanajuato.

Parte de los espectáculos que ofrece son los *Sbandieratoris (malabares con banderas)*, banda de gaitas y arquería, danzas medievales y árabes.<sup>9</sup>

Parte de las actividades son: combates a espada, arquería, bandas de gaita, acróbatas malabarismo con fuego, música de cámara, Cetrería, mercadillos medievales y danzarinas.

##### Kamelot El Castillo Del Rey

Kamelot el castillo del Rey, es un evento medieval fantástico contemporáneo que se basa más en las películas podría decir románticas, el caballero que rescata a la princesa, los valores que debe de tener y el ideal de un caballero. Llevan más de diez años presentando este espectáculo y hasta han hecho eventos privados, bodas, restaurantes, etc. Las actividades que se encuentran en este evento son: danzas, tiro con arco, concurso de comer manzanas, brincar costales, cuando van a parques hacen show ecuestre, cetrería, bodas celtas, elficas y medievales.

---

<sup>9</sup> Prado Juan José Y Viramontes. (2016). *Festival Medieval de Guanajuato*. Julio 2018, de Festival Medieval de Guanajuato. recuperado en Sitio web: <http://festivalmedieval.com.mx/>

Se llega a observar el folklor medieval mezclado un poco con lo celta, con lo esotérico y con un poco de fantasía. Su sede principal donde realizan estos espectáculos es en el centro cultural Miguel Sabido o mejor conocido como el Comic Rock Show. También lo han presentado en diversos espacios culturales. Esta compañía medieval contemporánea es producida por Samuel Shapiro, productor y director de la banda de Rock *Cristal y Acero* la cual ha tenido presentaciones en, teatros, salas de concierto, festivales, ferias, el CNART y eventos organizados por CONACULTA; también es creador y director de espectáculos teatrales y musicales como: *Kumán Ópera Rock*, *La Bella y la Bestia Ópera Rock*, *Drácula Ópera Gótica de Terror* por decir algunos.

Cetrería: La cetrería es la actividad de cazar con aves rapaces entrenadas, especialmente con halcones, azores y otras aves de presa para la captura de especies de volatería o de tierra. Biológicamente se trata de una simbiosis entre hombre y animal, una relación en la que ambas especies se benefician.

### Medievalia

Este más que un colectivo es un club creado esencialmente para Jóvenes calculadamente a partir de los 10 años en adelante, son un grupo educativo y formativo, que trata de propagar los valores (tipos de valores). Hacen una fusión tanto cultural como deportiva con sus campamentos en los cuales hacen varias dinámicas en donde buscan fortalecer la confianza individual y el trabajo en equipo. Son como tipo boy scouts donde hay cursos, actividades, juegos y dinámicas enfocados al desarrollo Integral de los jóvenes, talleres formativos, paseos culturales, juegos de rol, competencias y torneos en donde se les premia su esfuerzo con preseas o medallas. Una de sus principales sedes es en el parque Alameda del Sur, DF. Los talleres que ofrecen son: Esgrimir una espada con Técnica Medieval en la modalidad de softcombat, espadas, mazos, escudos, hachas, dagas, y tiro con arco. La directora General de este proyecto es Alma Armenta.

## Asociación de Combate Medieval de la Ciudad de México A.C.

Es una organización creada para fomentar el deporte y la cultura del periodo histórico medieval, a través de la enseñanza y práctica de diversas artes como la música, danza, combates y todo lo relacionado con ello, instruidos por profesionales en cada ramo, con la finalidad de formar personas conscientes de su entorno con base en la historia y las actividades físicas.

Ellos procuran que este combate sea visto como un deporte de alto rendimiento y representar este deporte junto con la cultura medieval en México mediante la difusión, enseñanza y apoyo a todas aquellas personas interesadas en ello con base en talleres, cursos, clases, seminarios y clínicas impartidas por los mejores en su área a nivel mundial, así como eventos culturales y torneos dentro y fuera del país.

Directora General: Verónica Ricalde. Ubicados Av.3 #125 Col. Educación, Del. Coyoacán Ciudad de México.

## Sociedad Tolkiendili de México, Ac

La Sociedad Tolkiendili de México, AC, es una organización sin fines de lucro que tiene como objetivo estudiar y difundir la obra del escritor John Ronald Renuel Tolkien, buscan alentar la creación artística y la reflexión sobre diversos temas, a partir de las creaciones de dicho escritor inglés. Para cumplir dichas metas agrupa a los interesados en indagar cualquiera de las múltiples facetas de la obra de Tolkien para que compartan su interés por medio de grupos de discusión, elaboración de ensayos y textos literarios, dramatizaciones, composición musical, conferencias, exposiciones pictóricas y cualquier otro tipo de proyectos artísticos y culturales. Se han involucrado con propuestas culturales que permitan la difusión y el disfrute de los textos de J.R.R. Tolkien. Esta A.C prácticamente lo que hacen son reuniones cada mes para platicar de las obras de Tolkien, hacen debates. Tienen su propia lotería, hacen dragones con aserrín.

## Mundo Medieval

Esta literal es una empresa cultural de artistas, músicos, bailarinas y actores, en donde realizan eventos de creacionismo, de fantasía e Historia medieval. También hacen eventos privados y llevan haciendo más de diez años. No son una agencia con representantes o mánager, son un equipo con líderes formado por los mismos participantes del elenco de Mundo Medieval.

Tienen la ventaja que viajan a España, Praga y Alemania donde aprenden e investigan desde museos, festivales y mercadillos y traen artistas de Europa a sus eventos. A comparación de los demás eventos Mundo Medieval logra convocar más público. Las actividades dependen de las temáticas que manejan, por ejemplo, en la villa medieval las actividades que hay son las justas a caballo, torneo de hierro, danzas medievales, música folk medieval y Celta, cetrería, exhibición de Aves. Arquería y torneos de espadas. En la villa vikinga existen los combates de vikingos, danzas paganas, show performance con fuego, cervezas e hidromiel artesanal, área de juegos, mercadillo y tabernas. El bosque encantado es más enfocado al tema de la fantasía, en eventos de esta temática encuentras: orcos y brujas, hadas y elfos, el árbol de los deseos, dragones y faunos, noche de fantasía y Mercadillo mágico.

## Kiílbál-paáx coven de la música de trueno

Son un grupo de arte escénico que ameniza todo tipo de eventos sociales, corporativos y familiares, ya sea como compañía de música y danza o bien como ensamble musical. El género que este grupo baila es etno fussion music & Dance, fusionan música, danza y re-creacionismo.

Este colectivo me llamó la atención porque es algo parecido con lo que quiero lograr con cofradía, fusionar las artes escénicas, ambientación y diseño escenográfico para Eventos, y también son una escuela de danza.

## Dragones reales circo de fuego / dragones reales producciones

Son una pareja de artistas circense que su principal atracción son los trucos y malabares que hacen con fuego, son artesanos y venden en los festivales medievales, han salido en televisión, también han intentado hacer eventos con temática medieval, y dan clases de manipulación con fuego.

Estas fotografías las tome en el evento organizado de dragones reales “Torneo Femenil Valkirias - Full Contact Medieval”

Dicho evento no cumplió con las expectativas ya que fue en un lugar muy apartado, y no hubo mucha audiencia, la falta de organización y logística fue muy notoria.

## Guerreros del aire

Es un grupo de exhibición y manejo de rapaces, recreacionismo medieval, vuelo en paracaídas, exhibiciones escolares, pláticas y seminarios en universidades. Ellos se presentan en un evento que se realiza cada fin de mes en Teotihuacán.

## CAPITULO II. INDUSTRIAS CULTURALES y ESTUDIO DE CASO

En este capítulo hablaré de las industrias culturales que fueron pieza clave para el desarrollo de este proyecto, es importante tener claro que es una industria cultural y también cuales han abordado el tema de la fantasía medieval.

El concepto de Industria Cultural fue desarrollado por Theodor Adorno y Max Horkheimer, hace referencia a un conjunto de sectores encargados de la creación, producción, exhibición, distribución y/o difusión de servicios y bienes culturales, tales como el arte, el entretenimiento, el diseño, la arquitectura, la publicidad, la gastronomía y el turismo. El concepto de sector nace a finales de los años setenta. A posteriori, el concepto de Industrias Culturales no se entiende como tal hasta finales de los años noventa, y así se desvincula del mercado, tal y como se hacía antes.<sup>10</sup>

El concepto "industria cultural" se definía de forma singular, y después se empleó de forma plural para englobar diversas disciplinas artísticas y culturales reconociendo, pienso, su valor económico. Entendido como "sector" comienza a finales de los 70 (cuando Adorno y Horkheimer ya habían muerto). Es sólo hasta la parte final de la década de los 90 que se entiende como algo independiente del mercado, desvinculándolo, parece, definitivamente. Es decir, se entiende que no se rige bajo la ley de "oferta y demanda". En su primer momento, las industrias culturales consisten en aquellos segmentos del quehacer cultural dedicados a la producción de bienes y servicios, de manera industrial, de forma continua (v.gr., radio) o como soporte (v.gr., libro), que difunden contenidos o productos simbólicos, generados sobre la base de la creatividad humana y que expresan valores y representaciones sociales. En su segundo momento, las industrias culturales requieren de canales de distribución, cuyo coste es proporcionado o por el Estado o por el intercambio económico o por la sociedad civil y el tercer sector.<sup>11</sup>

George Yudice menciona que las industrias culturales funcionan por medio de la producción de bienes, servicios, radio, libros para difundir creaciones de carácter simbólico

---

<sup>10</sup> T. Adorno y M. Horkheimer. (1988). *"La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas"*. Buenos Aires: Sudamericana.

<sup>11</sup> Yúdice, George. (2002). *"El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global"*. Editorial Gedisa, Barcelona.

inspirados en la creatividad humana; por lo consiguiente es la distribución de esa obra que tiene un costo que es asumido por una, o varias opciones.

La provisión estatal apunta a públicos que se conciben como ciudadanos o clientes políticos. El estado se enfoca a quienes legalmente poseen la nacionalidad de un país que obtiene un apoyo con intereses políticos en ese territorio, aunque no necesariamente son nativos de ese país.

El intercambio económico busca aumentar el número de consumidores, que generan el lucro para las empresas productoras, distribuidoras y publicitarias. También hay mercados informales donde la actividad económica y cultural puede escaparse del monitoreo del estado y del sector empresarial formal. A menudo, la piratería se da en estos mercados informales. Los creadores, distribuidores y publicistas tienen una relación de compraventa de bienes y servicios con el consumidor dentro de canales formales establecidos, un intercambio económico. La sociedad civil procura fomentar la participación en la autogestión social. Suele considerarse el segundo tipo de distribución como el mercado propiamente dicho, pero no por eso hay que aceptar que cada tipo se dé por separado de los otros, o que sólo haya un tipo de mercado. Por ejemplo, hay maneras directas (subsidios) e indirectas (tarifas) en que el estado ayuda u obstaculiza la actividad en los mercados supuestamente libres. En forma semejante, el Estado puede colaborar con el tercer sector para fortalecer mercados culturales como los artesanales. O la sociedad civil (festivales comunitarios, conciertos populares, reuniones de todo tipo, venta de casa en casa, etc.) se convierte en el lugar mismo del trueque mercadológico. El generador de recursos es la misma sociedad civil la cual genera sus propios espacios de difusión y consumo de bienes y servicios culturales; un ejemplo de ello son los bazares, festivales, ferias y centros culturales en el que el público y los creadores son el detonante para la producción cultural. El autor apuesta por el mercado en sí, es decir, en el intercambio de los bienes y servicios culturales que se da en el capitalismo y en la producción entre creadores y consumidores de manera directa.

El autor afirma que se pueden dar de manera combinada la obtención de recursos. El estado puede aportar apoyos económicos directamente a un sector más formal como son las fundaciones sin fines de lucro o empresas que organizan actividades de recaudación de fondos como las televisoras, la infraestructura que diseña los espacios de exhibición y

difusión para que los creadores den a conocer sus productos y servicios en eventos como festivales, donde suele haber un trato directo entre creador y consumidor.

Existe la distribución del mercado en donde hay subsidios y tarifas en que el estado ayuda u obstaculiza la actividad en los mercados supuestamente libres. De igual manera el estado puede colaborar para fortalecer mercados artesanales, también la sociedad civil, entiéndase: festivales comunitarios, conciertos populares, reuniones de todo tipo y venta de casa en casa, se convierte en el mismo lugar un trueque mercadológico es decir el intercambio de productos y la necesidad del dinero.

Los tres tipos de distribución y de mercado son:

1. Estado = mercado nacional.
2. Distribución económica = mercados internacionales.
3. Distribución mediante sociedad civil = mercados locales o regionales.

Las industrias culturales se relacionan a las prácticas artísticas, ahora se siguen escribiendo poesía, pintando lienzos y creando instalaciones artísticas, componiendo, tocando música, actuando, filmando películas, coreografiando, bailando profesionalmente, y así creando las otras artes y medios culturales se ha transformado lo que hoy en día se conoce como el sector cultural. Todo se relaciona con la economía política dentro del medio de las telecomunicaciones, el desarrollo urbano, los usos cívicos y sociales de la cultura y los nuevos medios.

Las manifestaciones artísticas, entendidas como elementos que forman parte de la cultura se ven afectadas por aspectos políticos, las nuevas tecnologías y el desarrollo de las sociedades donde se crean y consumen.

El sector cultural se está reestructurando en tres categorías integradas: La primera categoría se encuentran las industrias culturales propiamente dichas, por ejemplo, libros, música, radio, cine, televisión, publicidad y prensa, cada una de las cuales se alimenta recíprocamente y ya empiezan a enlazarse en fusiones multimediáticas e interactivas de televisión, computadora e Internet; ahora son las redes sociales, estas industrias culturales tienen un contenido artístico y divulgativo generado en diversos formatos y plataformas que se sustentan recíprocamente y generan una interacción mayor con el consumidor.

La segunda etapa se encuentran las artesanías, los festivales, los museos, el folclore, las artes visuales, y las artes escénicas, reunidas en algo común que es el turismo, a su vez mantiene relación con las industrias de transporte, la hotelería y los programas universitarios especializados en el estudio del patrimonio nacional y local. Las actividades artísticas y culturales conectadas con el turismo, estimulan el sector económico y propiciando el apoyo a la investigación y difusión del patrimonio nacional, así como también tangible e intangible. La tercera etapa podría destacarse las artes aplicadas que reúne al diseño industrial y a la moda, desde la fotografía hasta la publicidad. Las actividades creativas comerciales como son: impresos, diseño gráfico, moda y fotografía, enfocadas a crear los productos y servicios para difusión en el consumo masivo. Hay una evidente correlación entre la introducción de nuevas tecnologías y el crecimiento de los mercados culturales, pues ellas hacen posible la diseminación en gran escala a lo largo y ancho del mundo. La introducción de la estereofonía y de la grabadora de cinta magnética en los años 50, primero de dos canales y luego de cuatro en 1958 y 8 en 1967 (los estudios de grabación aumentarían el número de canales hasta 48 en los años 70) estimuló la venta de discos.

Las nuevas tecnologías propician (como en su tiempo los avances tecnológicos dentro de la industria musical) mayor crecimiento en mercados culturales debido a que facilitan la difusión mundial de contenidos y, en consecuencia, aumenta el número de consumidores potenciales.

Aquí es donde entran los jóvenes que se vinculan a la organización de estos festivales, como los ya mencionados, ya que participan activamente en la industria digital, y constantemente se están actualizando, ejemplo, al iniciar este trabajo de titulación a la fecha, ya hay nuevas redes sociales como tick tock y ya estos jóvenes la utilizan como herramienta de difusión para sus proyectos, de esta manera marcan tendencia como activos tecnológicos, algunos estudios los llaman techseter.

Techsetters es un concepto usado por la industria digital y por investigaciones académicas para denominar a los jóvenes que marcan tendencias como activos tecnológicos en el marco de la sociedad de la información.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Néstor García Canclini. (2013). "Jóvenes creativos: Estrategias y redes culturales". México: Juan Pablos Editor. pág. 155

Los techsetters son aquellos jóvenes que hacen un gran uso de la tecnología en la actual sociedad de la información, es decir, en esta época de uso masivo de redes sociales, web, internet.

El tercer tipo de estudio del consumo presta menor atención a la rentabilidad, la ciudadanía o el clientelismo y enfoca la manera en que los consumidores se crean y recrean en sus actividades culturales. Siguiendo a Stuart Hall (1980), los que estudian el consumo en este registro discernen entre la codificación (es decir, los mensajes implícitos cifrados por los productores) y la descodificación (la interpretación de los mensajes por los públicos según sus propias necesidades).<sup>13</sup> Hall, menciona un tipo de estudio de consumo que se aleja de aspectos económicos y se centra en los efectos que experimentan quienes consumen actividades culturales, es decir, se enfoca a un aspecto cualitativo. Quienes se dedican a ese tipo de estudio hacen una diferencia entre lo que comunica el productor/creador y lo que entienden quienes reciben ese mensaje de acuerdo con un contexto específico.

Por ejemplo, gracias a estas redes sociales, podemos hacer un registro cualitativo de que tanto gusta el contenido, que es lo que quiere el espectador, quienes consumen este tipo de eventos, y su experiencia en las actividades de estos mismos, dando a entender lo que comunica el productor y lo que el receptor entendió.

Hay un tipo de estudio de consumo que se aleja de aspectos económicos y se centra en los efectos que experimentan quienes consumen actividades culturales, es decir, se enfoca a un aspecto cualitativo. Quienes se dedican a ese tipo de estudio hacen una diferencia entre lo que comunica el productor/creador y lo que entienden quienes reciben ese mensaje de acuerdo con un contexto específico.

Lo que se viene esbozando hasta aquí puede entenderse según el principio de la diversidad. Según lo que apunta Yúdice: La diversidad no se limita a la multiplicidad de productos en el mercado; rebasa la oferta diferenciada al comprender tres tipos de diversidad que remiten a: entidades territoriales (países y colectividades grandes, medianos y pequeños), operadores empresariales (grandes, medianos y pequeños), y modelos institucionales (mercado puro; servicio público; tercer sector o empresas sin fines de lucro). La diversidad y la multiplicidad de escalas son una condición para cualquier estrategia de

---

<sup>13</sup> Yúdice, George. (2002). *“El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global”*. Editorial Gedisa, Barcelona.

desarrollo sustentable de mercados culturales. Ello incluye a minorías étnicas, pequeños países, los modelos institucionales de servicio público y de tercer sector, y las pequeñas y medianas empresas (pymes), que suministran fuente de empleo y de renta para amplios segmentos de la sociedad, amenazados por los procesos de concentración económica transnacional.<sup>14</sup>

Se hace una diferencia entre diversidad y multiplicidad, por ejemplo: La existencia de muchos humanos es una muestra de lo múltiple.

Hay grupos humanos con diferentes características culturales, esto ejemplificaría la diversidad, entre otras, de pensamientos.

En este fragmento expone lo diverso en tres niveles: geográfico; mercantil privado; gobierno y sociedad civil. Considera necesario contemplar estos elementos, incluyendo las muchas minorías existentes en cada nivel, para lograr mercados culturales sustentables.

Es sabido es que hay un divorcio entre los que se preocupan de economía y los que se preocupan de cultura. La ciencia de la economía es refractaria a temas “blandos” como la cultura. Según David Throsby, a los economistas les importa sólo la “productividad, la tecnología, las transiciones industriales, Los niveles de inversión, los flujos de capital, etc.” (2001: 62). No obstante, el mismo Throsby señala varias maneras en que la cultura afecta a la economía. En primer lugar, la cultura es factor determinante en las preferencias de los individuos, si bien en sentido más amplio que en la teoría de Gary Becker (1996); de ahí que el comportamiento de grupos y empresas sea conformado por sus valores e identidades; en la medida en que la cultura determina la velocidad con que se toman las decisiones puede afectar a la eficiencia, la innovación y la adaptación; la cultura es un factor principal en cuestiones de equidad. A pesar de la mínima consideración que se merece la cultura en tanto determinante de preferencias racionales en la teoría económica, Throsby señala que muchas características de los objetos y procesos a ser estudiados no pueden determinarse en términos de preferencias, pues son cualitativamente diferentes. No se trata sólo del comportamiento de individuos y ese comportamiento no es siempre racional, como presupone la teoría económica. Muchas características culturales no pueden traducirse a un

---

<sup>14</sup> Yúdice, George. (2002). *“El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global”*. Editorial Gedisa, Barcelona.

sistema de medición monetario y los sentimientos colectivos no pueden disgregarse para determinar cómo un individuo evalúa un objeto o un proceso (2001: 32).<sup>15</sup>

En este fragmento dice el autor que los interesados en temas económicos no consideran importante el aspecto cultural, en comparación con los temas que menciona en el texto. Sin embargo, se menciona la existencia de vías para ver de qué forma la cultura afecta a la economía: influye en las preferencias de los individuos y éstas afectan aspectos tales como la innovación, producción o adaptación de las empresas. Se comenta que el comportamiento humano no siempre es racional, y sólo puede entenderse desde el punto de vista cualitativo; por ello no es posible entender muchas características culturales desde una visión monetaria, pero los sentimientos colectivos tampoco pueden separarse para saber de qué manera un individuo evalúa un fenómeno externo.

Throsby propone, pues, tener en cuenta a la cultura como factor colectivo y a menudo irracional que en la medida que genera innovación contribuye al desarrollo humano (2001: 69 y 94). De hecho, es justamente este papel de la cultura en la innovación que ha sido caracterizado como el motor de acumulación de la nueva sociedad de la información (Castells 1997) o de la nueva era histórica del acceso (Rifkin 2000). La transformación de la creatividad en motor de acumulación es también uno de los fundamentos de una nueva división internacional del trabajo cultural (Yúdice 2002c).<sup>35</sup>

Varios autores mencionan que este régimen de acumulación se extiende al campo cultural, en el cual las empresas transnacionales poseen los derechos tanto de la mayoría de los contenidos producidos hoy en día como de los repertorios musicales y audiovisuales, resultado de la compra de derechos o de las fusiones y adquisiciones (Oliva, 2001). Se ha argumentado que es sobre todo en el campo cultural donde se “cierra la brecha” entre los países del norte y los latinoamericanos, pero se trata de cerrarla en el consumo y no en la producción. Esta actualización mediante el consumo es justamente lo que las industrias culturales buscan. Se trata de captar la atención de los espectadores y usuarios mediante el entretenimiento para vendérselo a los sponsors (Piscitelli, 2001). Ya la publicidad en televisión había logrado convertir esa atención en lucro, pero la expropiación del valor del trabajo que hacemos al atender e interactuar en Internet es todavía más explotable. Explica Tiziana Terranova que la “nueva economía” de las punto-com se sustenta mediante una

---

<sup>15</sup> Yúdice, George. (2002). *“El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global”*. Editorial Gedisa, Barcelona.

doble explotación: de los artistas, diseñadores, programadores, etc. que laboran 12 horas por día o más a cambio de acciones (stock options) cuyo valor se desploma cuando los accionistas se cansan de invertir en empresas que no rinden retorno, y de los usuarios, que co-laboran manteniendo chats y otras actividades que los portales solicitan bajo la apariencia de una "oferta" gratuita cuando en realidad son los usuarios que la regalan (2000, 36).<sup>16</sup>

El llamado "régimen de acumulación" también afecta a la cultura debido a que en este sector también se ha vuelto muy importante la posesión de derechos sobre alguna creación, principalmente a manos de grandes empresas. Esto propicia un "cierre de brecha" en el campo cultural que se limita sólo al consumo, y no a la creación. Así, las industrias culturales tratan de explotar la atención captada de los usuarios mediante entretenimiento que pueden vender a patrocinadores, y este modelo ofrece mayor lucro en internet mediante la explotación de los creadores, por un lado, y por el otro de los usuarios que interactúan con servicios que se ofrecen como gratuitos pero que en realidad se mantienen con la actividad e información de los mismos usuarios.

Retomando a los jóvenes y su relación con las tecnologías y los géneros fantásticos, teshsseter, los jóvenes se construyen en la sociedad red y se asumen como el grupo social que con mayor intensidad se posición en un contexto de innovación tecnológica en permanente recreación y dinamismo. Entre las principales características que van delineando las nuevas generaciones están; un incremento significativo del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC); la ampliación de la conexión móvil a través del teléfono celular y de los iPads; una cultura de la habitación y de itinerantes digitales las redes sociales como espacios primordiales de sociabilidad y aprendizaje, diversión y trabajo, de creatividad, participación y crítica social.<sup>17</sup>

Sucedes que estos jóvenes, en su mayoría todo lo consumen de manera digital, la parte negativa de este acceso tan rápido es que hay mucho contenido ilegal, películas, libros, canciones que puedes descargar gratuitamente. De alguna manera, en efecto se tiene acceso a este contenido de manera más rápida, y llega a muchas partes del mundo, pero las

---

<sup>16</sup> Yúdice, George. (2002). " *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*". Editorial Gedisa, Barcelona.

<sup>17</sup> Néstor García Canclini. (2013). " *jóvenes creativos: estrategias y redes culturales*". México: Juan Pablos Editor. pág. 155

industrias cinematográficas, literarias y musicales se han enfrentado a este problema, el robo de contenido.

Para poder competir, los países se ven obligados a insertarse en un mercado que va más allá de las fronteras nacionales, modificando las estructuras culturales y de públicos guiadas por ideas de uniformización (aspectos legales, tecnológicos y administrativos) y mediante la diferenciación (adaptar contenidos a contextos culturales de otros públicos potenciales para hacer más asimilable el producto inmaterial), es decir, se valen de la necesidad de búsqueda de identidad para explotar los mercados locales y, en el campo de la cultura, es un recurso altamente explotado. Se siguen protocolos similares, pero con contenidos diferentes, como en el caso de las películas de Hollywood donde sólo se adaptan a lo que se cree son los gustos de moda en otras latitudes (pienso en el caso de incluir a más actrices/actores de origen latino en producciones estadounidenses, o la producción de películas bélicas) y esto evidencia su éxito en los ingresos que perciben del extranjero gracias a sus producciones cinematográficas, y los ingresos menores en su país de origen también demuestran las consecuencias de no atender el mercado nacional. Tener poca gente trabajando en muchos mercados locales abarata costos y aumenta las ganancias para las transnacionales, estas empresas se adaptan a los mercados locales, pero no hacen partícipes activos a dichos mercados más allá de ser consumidores.<sup>18</sup>

Una cultura digital convergente para la producción cultural que está siendo construida entre los campos culturales más tradicionales y otros más novedosos, a partir del surgimiento de la web.<sup>19</sup>

Hay una cultura digital convergente, es decir, una nueva forma de entender y consumir la cultura donde se unen diversas cosas, las formas de producción cultural "tradicionales" con aquellas que en las que se emplea la tecnología digital. Sucede que estos jóvenes por medio de estas redes aparte de relacionarse también es su manera de entender, descifrar la cultura.

Los jóvenes techsetters que se experimentan diversos estilos de vida e innovaciones que llevan al desarrollo de organizaciones bajo el modelo de red la red; la red funciona como

---

<sup>18</sup> Yúdice, George. (2002). " *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*". Editorial Gedisa, Barcelona.

<sup>19</sup> Néstor García Canclini. (2013). " *Jóvenes creativos: estrategias y redes culturales*". México: Juan Pablos Editor. pág. 156

un nodo de agregación, asociación y contagio creativo estético alrededor de proyectos de emprendizajes (empresariales o puramente creativos) multidisciplinares (artísticos y creativos y o artísticos funcionales).

Jóvenes emprendedores que usan la tecnología para organizarse en algo así como una gran telaraña donde se agregan diferentes colaboradores, propiciando un ambiente multidisciplinario, para crear proyectos educativos cuya meta sea aumentar la producción en una empresa o mejorar procesos; proyectos creativos artísticos, o creativos con una función utilitaria.<sup>20</sup>

En su producción cultural, los jóvenes se enfrentan obstáculos (brechas digitales) en relación con los accesos a internet y la banda ancha, la adquisición y renovación de equipo y la formación en competencias tecnológicas. La producción cultural, principalmente entre los jóvenes, no es fácil porque no cualquiera puede tener acceso a internet de calidad, dispositivos adecuados y los conocimientos necesarios para utilizar esos dispositivos, así como las diversas herramientas digitales disponibles que puedan ser usadas para crear y compartir dicha producción.<sup>21</sup>

Identificamos como un problema central la desigualdad social y la precariedad laboral que atraviesan los jóvenes, pero también captamos las diversas estrategias creativas que han desarrollado para sobrevivir en este contexto adverso y de crisis económica y social.

Pese a los problemas sociales, económicos y laborales que son parte de un problema serio, sobre todo para los jóvenes, estos creadores han generado diversas formas de salir adelante. También hay que entender la situación actual, estos jóvenes se han visto es problemas para encontrar un empleo estable, tienen que buscar soluciones y buscar los medios para subsistir.

Podemos, pues, pensar en la cultura como recurso, que es mucho más que una mercancía: constituye el eje de un nuevo marco epistémico donde la ideología y buena parte de lo que Foucault denominó sociedad disciplinaria (por ejemplo, la inculcación de normas en instituciones como la educación, la medicina, la psiquiatría, etcétera) son absorbidas dentro de una racionalidad económica o ecológica, de modo que en la "cultura" (y en sus resultados)

---

<sup>20</sup> Yúdice, George. (2002). *"El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global"*. Editorial Gedisa, Barcelona.

<sup>21</sup> *ibidem*

tienen prioridad la gestión, la conservación, el acceso, la distribución y la inversión – la sostenibilidad a fin de cuentas.<sup>22</sup>

La cultura como recurso puede compararse con la naturaleza como recurso, sobre todo porque ambas se benefician del predominio de la diversidad. Pensemos por un momento en la biodiversidad, incluido el saber tradicional y el conocimiento científico derivados de ella. Según la “Convención sobre la Diversidad Biológica”, ésta debe ser fomentada y conservada a fin de “mantener su capacidad de desarrollo para satisfacer las necesidades y aspiraciones de las generaciones del presente y del futuro” (“Convention 5”). Si se tiene en cuenta la propensión de la empresa privada a buscar ganancias a todo costo, la tendencia de las naciones desarrolladas a sacar ventaja de los países en vías de desarrollo, la mayor legitimidad del conocimiento científico por sobre el saber tradicional, la creciente contaminación del medio ambiente, etcétera, entonces la cuestión principal y más acuciante pasa a ser la administración de recursos, conocimientos, tecnologías, así como los riesgos implícitos que pueden definirse de incontables maneras.<sup>23</sup>

Así, la cultura se puede ver como recurso, es decir, como algo más allá de un producto de consumo inmediato puesto que forma parte elemental de un conocimiento preciso donde ideas y normas se ven, ahora sí, asimiladas dentro de la lógica económica/ecológica. Así entonces, en la cultura se priorizan aspectos como la gestión, conservación, acceso, distribución e inversión para hacerla sustentable.

Se ve a la cultura como un recurso similar a la naturaleza que también es un recurso y que, a mayor diversidad, ofrece mayores beneficios. Por ello, es preciso mantener dicha diversidad (saber tradicional y conocimientos científicos) para que se logre un desarrollo con miras a satisfacer necesidades inmediatas y a futuro.

Los jóvenes techsetter ven a la cultura como un modelo de negocio utilizando estos medios para poderla producir, reproducir y distribuir, aprovechando esta diversidad, priorizando esta gestión, inversión y distribución, haciéndola más sustentable, ya que esta nueva generación tiene ya muy metida en su mente esta cuestión de la sustentabilidad, y

---

<sup>22</sup> Yúdice, George. (2002). *“El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global”*. Editorial Gedisa, Barcelona.

<sup>23</sup> íbidem.

claro está por las condiciones en las que están viviendo, que es irónico ya que los aparatos electrónicos para su realización se utilizan mineras y son producto de explotación, pero ese es otro tema, estos jóvenes al tener acceso a todo este contenido tienen ese deseo e iniciativa de crear algo, de juntarse, y sumándole que no tienen un trabajo estable y están buscando sus medios para subsistir, ven estos como opción reproducir estos contenidos realizando artesanías, ropa, serigrafía, peluches, etc. Mercancías alusivas a temáticas específicas (fantástico medieval) y aquí es donde topamos la problemática antes mencionada, descargan imágenes o vectorizan esas imágenes sin pagar una licencia, y los que tienen mucho más iniciativa se aventuran a formar sus propios colectivos culturales, en donde venden igual sus productos, en el caso de los músicos venden su música, igual sus artesanías, cobran por conciertos., y ya los aún más aventurados o también ambiciosos realizan festivales.

Las empresas privadas buscan obtener beneficios económicos de todo, pero este proceso genera desigualdad en la que se prioriza el conocimiento científico sobre el tradicional, se abusa de países con economías emergentes y se vuelve vital la administración de recursos, saberes y tecnologías, así como el comprender los peligros potenciales de estas prácticas.

En principio, a la cultura, según el autor, no se le ve como responsable directa de problemas que pongan en riesgo a la vida, aunque, por ejemplo, existan daños al medio ambiente o alteraciones en las formas de vida tradicionales causadas por el turismo. Los empresarios comenzaron a ver a la cultura como algo que debía ser protegido y apoyado con inversiones; preservando tradiciones culturales que favorezcan la biodiversidad; invirtiendo, tomando en cuenta desigualdades de raza y género para fortalecer a las sociedades y así favorecer el desarrollo económico y político.

Comenta también que hay riesgo de caer en contradicciones tales como el peligro de provocar un cambio radical en comunidades no occidentales si éstas adoptan el derecho occidental para salvaguardar su cultura y conocimientos debido a que esto implicaría aceptar lo que se conoce como principio de propiedad, según entiendo, la posesión por parte de unos pocos de algo bajo propiedad intelectual o derechos de autor. Quizá el riesgo radica también en que las prácticas culturales ya no serían vistas como patrimonio de toda una comunidad, sino de quienes las registraron y, por tanto, legalmente amparados para explotarla. La cultura

se vería como un producto más, como algo susceptible de ser comercializado, es decir, perdería su carácter de inalienable. Por ello la gestión de la cultura, es decir de su manejo integral, es vital.

Es imposible que podamos atender a todos los aspectos y vectores que mueven el campo cultural. Se pueden hacer muchas preguntas: ¿Cuánto dinero ha de invertirse en recabar la información que potencie la capacidad de nuestras producciones para posicionarse en diferentes mercados? ¿Cuánto entonces no se utilizará en estudiar otras categorías de valor que los colectivos manejan sobre sus manifestaciones y procesos culturales? ¿Cuánto utilizaremos en comunicar o contrastar la información con los agentes vinculados a las diferentes manifestaciones y formas de asignación de valor? ¿Cuánto habría que gastar en detectar las prácticas que logran articular integralmente las diversas lógicas? <sup>24</sup>

Como gestores, pienso que el autor ve preciso cuestionar para delimitar el campo de acción que, por ser tan amplio, resulta inabarcable dentro de la cultura. Por ello sugiere analizar cosas como cuánto se debería invertir para conocer los elementos que permitirían aumentar las probabilidades de éxito de una producción cultural en diferentes mercados; cuánto se debe invertir para conocer otros elementos de valor que diversos grupos de creadores usan dentro de sus propios procesos culturales; cuánto invertir para divulgar y/o comparar información con actores relacionados con otras manifestaciones (supongo culturales) y el valor asignado por ellos a lo que hacen; cuánto invertir para conocer casos de éxito que han logrado mayor equilibrio (o menos desigualdad).

Partiendo de lo básico de un sistema de información cultural según Durán Salvatierra y Yúdice se concluye lo siguiente:

La inclusión es imposible, pero ha de ser el derrotero. Creo que hoy en día ya hay una apertura y más con las nuevas generaciones, sobre el tema de inclusión. La informalidad y la enorme diversidad de los sectores vinculados a la cultura dificulta la sistematización de la información, y no siempre lo informal es comparable a realidades más estructuradas. Hay mucha informalidad con respecto a la cultura por la diversidad, y esto dificulta la sistematización de información por más organizadas que estén. La gestión cultural es entre otras cosas una herramienta esencialmente política y de persuasión. Sirve, de muchos

---

<sup>24</sup> Yúdice, George. (2002). *"El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global"*. Editorial Gedisa, Barcelona.

modos, para dar poder o quitarlo. Para dar presencia o negarla. Para inducir a la toma de decisiones, a la sensibilización y la selección de determinados aspectos y no otros. Esta es la parte sustantiva que debe discutirse de forma transparente: cuál es la agenda política. Esta pregunta ha de ser planteada y contestada explícitamente para que la gestión cultural sirva a todos.<sup>25</sup>

En este caso en cuanto al proyecto Cofradía Corazones de Roble, sirvió como herramienta de persuasión y lograr una sensibilización con el enfoque del proyecto.

La información cultural orientada a fundamentar la toma de decisiones sólo puede operativizarse si se reconocen de antemano los intereses estratégicos y se buscan los conocimientos técnicos y conceptuales que hagan posible discernir la información necesaria para defender esos intereses. Entre más compleja la realidad, más necesario será que el esfuerzo de organización de la información sea precedido de una premisa estratégica como hipótesis. Para poder tomar las decisiones es necesario conocer de antemano los intereses del proyecto, tener los conocimientos tanto técnicos y conceptuales para entender la información y defender los intereses.<sup>26</sup>

Un sistema que busque la inclusión deberá dar espacio a la posibilidad de discusión abierta, al cuestionamiento y a la ampliación de referencias en relación con los dos ejes mencionados: 1) que la captura de la realidad está sesgada por quienes diseñan y gestionan los sistemas y 2) que un sistema de información es un útil de potenciamiento, un instrumento de poder. Cuando se busca la inclusión se debe dar espacio al dialogo, al debate y a la retroalimentación. Para promover el debate público y la participación, hay que establecer mecanismos para abrir los sistemas de información a la diversidad cultural: estos mecanismos pueden ser metodologías participativas, consultas a expertos tanto de corte académico como a expertos gestores o emprendedores pragmáticos del campo que toman decisiones a pulso u otros recursos que propicien la pluralidad de fuentes, sensibilidades y generadores de información. Como cubrir todo es prácticamente imposible, las selecciones han de ser transparentes y negociadas en las dimensiones en la que se definen finalmente: la política, según las cuotas de poder y las negociaciones de las partes; y la estratégica,

---

<sup>25</sup> íbidem.

<sup>49</sup> íbidem

vinculada al logro de objetivos específicos ante problemas concretos. Es importante hacer mecanismos de información por medio La investigación-acción participativa (IAP) es un método de investigación y aprendizaje colectivo de la realidad, basado en un análisis crítico con la participación de los grupos y actores implicados, orientada a estimular la práctica transformadora y el cambio social. El hecho de que los sistemas de información deben esencialmente orientar la buena inversión en términos del mercado es sólo una de las líneas de interés posibles. Otro tipo de valoraciones y objetivos pueden o deben integrarse. El objetivo de un sistema de información podría formularse en los siguientes términos: incorporar y potenciar progresivamente la capacidad de negociación de los diferentes actores: individuos, colectividades, países, regiones. Especialmente aquellos menos vinculados al poder en relación con aquellos estados y empresas que lo detentan. El objetivo sería producir y circular conocimiento para mejor jugar e incidir en el campo. Para dar más poder a agentes que hoy juegan en desventaja y mucha. No es posible consensuar absolutamente una agenda común de los agentes de la diversidad cultural, pero la gestión y la información sirven en la medida que hacen posible o facilitan la contestación y negociación de los diversos intereses que se mueven y entretajan en el campo de la cultura transformándolo y dándonos múltiples sentidos en la diversidad. La sostenibilidad se da en ese proceso de contestación y negociación.<sup>27</sup>

No es posible llegar a acuerdos para una agenda común de los funcionarios de la diversidad cultural, sin embargo, gracias a la gestión y la información hace posible facilitar la contestación y convenio de los intereses. Que se mueven y entretajan en el campo de la cultura que evoluciona y da diferentes sentidos de la diversidad. Si la sostenibilidad se basa en la sobrevivencia y prosperidad de lo diverso, debe producirse una alianza entre el estado, el sector privado y el tercer sector para apoyar a las pequeñas y medianas empresas, que son las que a su vez apoyan la producción y disfrute de las manifestaciones culturales regionales y locales.<sup>28</sup>

Para que se siga sosteniendo la diversidad debe existir una relación entre los tres sectores (estado, sector privado y tercer sector (entidades sin ánimo de lucro) y las pequeñas y medianas empresas, estas son las que apoyan la producción y disfrute de las

---

<sup>27</sup> Yúdice, George. (2002). *"El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global"*. Editorial Gedisa, Barcelona.

<sup>28</sup> íbidem

manifestaciones culturales regionales y locales. En este caso yo podría poner de ejemplo al colectivo cofradía corazones de roble, como una pequeña empresa que busca la producción y manifestación cultural, por ende, debemos tener una relación con estos tres sectores para poder lograr los objetivos. Se piensa en la información sistematizada como parte fundamental del quehacer cultural y, para ello, se debe considerar que: es imposible la inclusión total, aun así, debe ser el camino a seguir; no se puede sistematizar información debido a la existencia de la informalidad (donde participan agentes no siempre comparables a contextos más organizados) y enorme diversidad de participantes relacionados con la cultura; la gestión se entiende como herramienta de poder que permite persuadir, apoyar a un sector e ignorar otros, generar conciencia, y debe tenerse claros los intereses políticos para que la gestión cultural sea útil a la mayoría; para que la información sirva para tomar decisiones deben tenerse en cuenta los intereses fundamentales y adquirir conocimientos precisos para proteger dichos intereses (o sea, qué se quiere lograr y cómo hacerlo partiendo de una hipótesis clara); para lograr un sistema con inclusión, es importante favorecer el diálogo, el debate, los cuestionamientos, teniendo en cuenta que la realidad no será objetiva (estará sesgada) a causa de quienes diseñan y operan los sistemas y que un sistema de información es también un instrumento de poder; el debate puede ser promovido mediante la apertura de la información a la diversidad cultural, esto se logra mediante consultas con expertos, gestores o personas que no tienen una preparación formal y diseñando métodos de participación, todo con miras a generar información plural, pero enfocándose a dos factores para su implementación dado que no es posible abarcar todo: política (negociaciones de poder y acuerdos) y estratégica (objetivos concretos ante problemas concretos); los sistemas de información deben orientar inversiones productivas, aunque esto no excluye otros intereses; el objetivo de un sistema de información debe ser la incorporación y estimulación de negociaciones entre los diferentes participantes culturales: individuos, colectividades, regiones, dando énfasis a aquellos que están desvinculados del poder en comparación con quienes lo poseen, se debe generar un equilibrio a través de la producción y difusión del conocimiento; la gestión y la información permiten responder y negociar a los diferentes intereses culturales propiciando así la diversidad de pensamiento logrando que el campo cultural sea sostenible; por último, si es verdad que la sostenibilidad se basa en lo diverso, es importante que haya alianzas entre Estado, sociedad civil y la iniciativa privada para apoyar a

las empresas pequeñas y medianas que son, en teoría, las que tienen una incidencia directa en la producción y goce de las manifestaciones culturales locales y regionales.

## 2.1 La Fantasía y su Influencia en los medios audiovisuales

Definición de un medio audiovisual: Los medios audiovisuales, que combinan imágenes y sonido, comunican un mensaje hacia un receptor que puede ver y escuchar el mensaje en cuestión. Entre los medios audiovisuales más destacados se cuentan la televisión, el cine e internet, quien se ha incorporado a la categoría en las últimas décadas. Como sabemos, al inicio solamente era posible ver imágenes a través del séptimo arte, conocido popularmente como cine mudo, que actores como Charles Chaplin hicieron tan populares, hasta 1920. Cuando la imagen y el sonido se unen se estará creando una realidad sensorial original que disparará diversas experimentaciones como ser: la complementariedad (ya que cada uno aporta su singularidad), la armonía (a cada sonido le corresponderá una imagen que lo acompaña) y el refuerzo (porque los significados que cada uno per se expresa se ven potenciados por la combinación).<sup>29</sup>

La tecnología va avanzando cada vez más, claro que en ese tiempo fue una novedad el ponerle sonido a las películas y con el tiempo con los efectos especiales. Las películas gracias a los efectos y al trabajo escénico de los actores logran poder adentrarte a la película.

### Medios audiovisuales en la fantasía

El cine histórico ha encontrado en algunos temas con atractivo cultural, histórico y popular el cual explotan su estilo artístico.

Por ejemplo: *Espartaco* de 1960 dirigida por Stanley Kubrick, este relato está basado en uno de los líderes de esclavos rebeldes, que según la historiografía romana dirigió la III Guerra Servil (73 -71 A.C.). Espartaco ha pasado a la historia por ser una de las mejores películas épicas de todos los tiempos, sino la mejor. Debido al paso de los años. y también por

---

<sup>29</sup> Florencia, definición ABC: *Medios Audiovisuales* 2013, Marzo 2018, Sitio web: <https://www.definicionabc.com/comunicacion/medios-audiovisuales.php>

ejemplo *Troya* del año 2004 dirigida por Wolfgang que llevó al cine una versión más realista de *La Ilíada de Homero*, relatando la caída del mítico reino de Troya a manos de invasores helenos.

El cine comercial ha explotado el aspecto visual, y las historias digeribles, dándole prioridad por sobre el aspecto histórico serio, bien fundamentado. En la actualidad la principal fuente de conocimiento histórico es el medio audiovisual, el cine y la televisión. De esta forma la Antigüedad en general han sido los escenarios históricos que recreados por la industria del cine han transportado a millones espectadores de todo el mundo a estos lugares. Además, se ha creado una inclinación por asociar lo fantástico con la Edad Media, con gran éxito en la literatura y que ha sido llevada al cine y la televisión.

Barrio Juan Antonio menciona que es la principal fuente de conocimiento histórico, difiero ya que en mi opinión el cine comercial es la de más fácil acceso, la más atractiva por ser digerible y cautivadora debido a los efectos especiales, pero no siempre es confiable. Nos dice que "se ha creado una vertiente fantástica asociada a la Edad Media", es decir, no se ha retomado, o adaptado, sino inventado a partir de la literatura de corte fantástico siendo la tv y el cine sus principales plataformas de difusión. De nueva cuenta se ve la importancia de la literatura con dicha temática, ahora con el streaming es seductora con mayor influencia a nivel global, y con mayor aceptación a un público globalizado, que incluso se puede interactuar y comentar por medio de estas plataformas digitales.

En el cine épico y fantástico sus principales fuentes de inspiración ha sido la literatura, es por eso que es importante recalcar la importancia de la industria de la literatura, como también el arte de contar historias ficticias tomando elementos históricos y fantásticos, ya que a partir de ahí el cine épico tuvo otra fuente de material para explotar sabiendo que, previamente, había captado el interés de un público lector (con cierto poder adquisitivo y nivel cultural). Considero que los personajes históricos y de literatura fantástica que se toman atreves de los mitos y leyendas que se contaron de generación en generación con el paso del tiempo fueron de suma importancia para representar el ideal de un héroe y del caballero. Y al referirme al cine épico me refiero a ese que habla de un pasado idealizado, con héroes luchando por ideales al lado de seres imaginarios retomados de mitos y personajes históricos o inventados para esa historia.

Además los lectores de los grandes éxitos literarios garantizaban una fidelidad y lealtad que seguiría con pasión las producciones cinematográficas y televisivas. La calidad de algunas producciones ha atraído además a un nuevo público, no lector de las obras originales y quedar fascinados por la calidad y los efectos especiales de estas producciones audiovisuales. Por tanto, es incuestionable que la transmisión de conocimientos de la Historia y de fenómenos históricos que pueden tener el público pero a su vez está condicionada por las imágenes recibidas a través del lenguaje cinematográfico.

Por una parte, la industria del cine de temática épica y fantástica vio su éxito asegurado en la producción de cintas basadas en obras literarias que ya contaban con un público lector fiel. Sería comparable, pienso, al éxito que suelen tener artistas que coverean canciones clásicas de bandas legendarias o bandas ya conocidas, esas que ya tienen un público leal. El cine, con toda su capacidad de poder asombrar mediante efectos especiales y condensar en un lapso breve historias extensas haciéndolas atractivas y digeribles para un sector, quizá, no lector, pero sí interesado en la fantasía, en estimular su imaginación, generó un nuevo público cuyos referentes culturales serían directamente influenciados por lo visto a través del cine. La Edad Media ha estado presente en el Séptimo Arte desde que nació, y llega a millones de exportadores.

Juana de Arco hoy en día es un ejemplo de la emancipación de la mujer de sus roles sociales tradicionales y ha inspirado a varias mujeres.

En los años treinta se produjo el primer apogeo del cine épico en Hollywood, siendo *The Crusades –Las cruzadas–* (1935) de Cecil B. De Mille la primera gran película sonora ambientada en la Edad Media.<sup>30</sup>

Las cruzadas ha sido tema de inspiración para videojuegos, historietas, libros, y cortos de ficción histórica como por ejemplo *Assassins Creed*, influencia que llego a tal grado que varios jóvenes han empezado a practicar Parkour.

Robin Hood es un clásico en este género, el famoso forajido del bosque de Sherwood es uno de los personajes más sonados y queridos de la cultura popular.

---

<sup>30</sup> *ibidem*

En los primeros momentos de la Baja Edad Media en Inglaterra como en otros lugares de Europa, estaban sometidos por el señor feudal, este tenía pretensiones abusivas y sometían a los campesinos, y ante esta situación de abusos se presenta el héroe Robin Hood, el que le roba a los ricos para darle a los pobres.

El espacio japonés ha tenido un importante reflejo en calidad cinematográfica en las obras de un autor tan significativo como Akira Kurosawa. El mundo occidental cristiano ha sido el más representado, posiblemente porque la sociedad occidental es la que más relación ha establecido entre la Edad Media y su propia Historia.<sup>31</sup>

La filmografía de Kurosawa resalta la severidad con la que retrata la naturaleza humana y sus contradicciones. Sus personajes son antihéroes que luchan frente a situaciones adversas, pero que no se dejan vencer por el fatalismo en el que están inmersos.

Una buena parte de la mitología medieval ha consolidado en una serie de temas trasladados al cine como el ciclo artúrico, los caballeros medievales, las cruzadas, Juana de Arco y Francisco de Asís.<sup>32</sup>

Es clara la influencia de temas del folklore medieval y mitos en las películas, que bien o mal ha sido catalizador para dar a conocer la historia de estos personajes y conocer de estos mitos.

Uno de los argumentos que ha atraído constantemente tanto a productores, directores, guionistas y a los propios espectadores es esa visión estereotipada de la Edad Media, porque la sitúan en un largo periodo oscuro, durante todo el siglo XIX realizaron escritores, filósofos, políticos, etc., ambientándolo en un periodo que consideraron tenebroso, oscuro, de tinieblas, superstición, etc.

La parte negativa es que algunas películas están muy estereotipadas y no muestran realmente como fue esa época, claro, tienen que hacer que la película se venda, y por ende llegan a lo absurdo. Pero ahí depende del espectador querer informarse e investigar por su cuenta.

---

<sup>31</sup>Barrio Barrio, Juan Antonio, *«Cine e historia. Una aproximación desde una perspectiva docente: la Edad Media»*, Monografías Aula Medieval, 6 (2017),

<sup>32</sup>Ibidem

Fue la imaginación gótica y romántica del siglo XIX, la que ha alimentado la cultura popular y ha servido para seguir desarrollando una idea trivial y banal sobre la Edad media con elementos inclinados a la imaginación gótica y romántica como el bosque, la peste, las ballestas, las brumas, las lanzas, los escudos, las gestas, los torneos, el santo grial, los caballeros de la mesa redonda, contemplado desde las salas de cine.

Ha sido muy romantizado el tema del medioevo porque en el siglo XIX fusionaron la imaginación gótica y la romántica con temas muy comunes y reales de aquella época creando así una falsa idea de la edad media, para así lograr un buen marketing, en efecto estéticamente es muy atractivo visualmente.

El cine se volvió una ventana hacia otra época que pudimos comparar con la nuestra, ver la antigüedad con asombro; aquello que es ajeno a nosotros tanto por distancia temporal como cultural con curiosidad y fascinación sin el riesgo que implicaría vivirla realmente, sin perder las comodidades que ahora gozamos.<sup>33</sup>

En efecto, lo que nos venden tanto las películas como en los eventos, nos venden la parte agradable y cómoda, porque si realmente viajáramos en ese tiempo, nos enfrentaríamos a las problemáticas que en ese tiempo se enfrentaba. La peste, la hambruna, las guerras, las calles sucias llenas de excremento, el olor a suciedad porque no se bañaban, el mismo machismo. Por ejemplo es como ver una película de terror o de acción, vemos monstruos,, demonios, gente que muere en guerras, invasiones de extraterrestres, de alguna manera vivimos y sentimos esos sucesos que, de otro modo, nos serían desconocidos, o de experimentarlos, nos costarían la vida, sin el riesgo de sufrir directamente sus efectos; los únicos que lo padecen son los personajes.

El aspecto espiritual de los personajes también queda casi olvidado y, pienso, todo conflicto intelectual que pudiera tener. Lo que importa es ver el mundo arder, grandes efectos especiales y entretener sin estimular reflexiones o sentimientos profundos en el público. Esto funciona porque, en mi opinión, estamos cada vez más acostumbrados a no reconocer nuestras emociones o ideas, a no afrontar la realidad cotidiana, sino a huir de ella, y el cine es un medio ideal para lógralo, junto con la música digerible, parques de diversiones, bares,

---

<sup>33</sup>Ibidem

fiestas, excesos que estimulan los sentidos, no la razón. Otra característica interesante de estas producciones caballerescas de Hollywood es que cuentan con una impronta femenina acentuada, tanto por el papel que juegan las mujeres en el filme, como por la elección de actrices con una «acentuada femineidad» como Elizabeth Taylor, Ava Gardner, Joan Fontaine, Deborah Kerr o Sophia Loren. De esta forma el binomio armas-amor, aventura-amor queda perfectamente complementada recayendo en el personaje masculino la tarea aventurera y guerrera, y concentrándose el personaje femenino en la peripecia romántica o amorosa, en ocasiones prácticamente en solitario.

Esto puede parecer extraño, pero no lo es, ya que, al carecer de una Historia Medieval propia, Estados Unidos ha evocado a partir del cine su inexistente Historia Medieval, centrada prácticamente en un ideal de caballería, que no es ajeno en absoluto, a su propia cultura, que a través de la literatura inglesa había nutrido tantos personajes y romances históricos que habían contribuido a difundir en los Estados Unidos el culto a los héroes medievales y a su propio código de honor. La forma en que Hollywood, tradujo este mundo de la caballería al cine, según Vito Attolini, fue a través de un figurativismo incierto pero generoso con las fuentes icónicas del pasado mediante una gran libertad inventiva, educada con un gusto que anticipaba el postmodernismo de los ochenta, mediante una imaginería con una suerte de prerrafaelismo filtrado a través de las páginas patinadas de la revista de moda Vogue.<sup>34</sup>

Es importante mencionar a uno de los primeros cortos que trata el tema fantástico se llama: *LA FÉE AUX CHOUX (El hada de los repollos)*.

Series Con Temática Fantástica: De la época medieval podemos destacar entre las numerosas producciones realizadas para la televisión, *The Adventures of Robín Hood* (1955), *The Legend of Robín Hood* (1968), *Marco Polo* (1982), *Ivanhoe* (1982), *Robín of Sherwood* (1984), *Arthur the King* (1985), *Joan of Arc* (1991), *Charlemagne, la prince a cheval* (1993), *Cadfael* (1994), *Desideria e l' arme l' lo del drago* (1994), *Ivanhoe* (1997), *// cuore e la spada (Tristan e Isolda)* (1998), *Merlin* (1998), *Dark Ages* (1999), *Añila* (2001), *The Mists of Avalon* (2001), *Princess of Thieves* (2001), *Francesco* (2002), *Merlin and the Queen* (2004), y en nuestro país *Pedro I el Cruel* (1988) y *Ré quem por Granada* (1990).

---

<sup>34</sup> O'SHEA, Stephen. "Los Catáros. La Herejía Perfecta". Barcelona, 2002, p. 25.-23

El Señor de los Anillos y Juego de Tronos han acercado a más gente al tema medieval fantástico, quizá hasta a la literatura y a la historia. Y sí, a nivel masivo son éstas las producciones que han tenido mayor impacto. Tal vez por tantos efectos especiales que dejan poco o nada a la imaginación; nos muestran un producto pre digerido, fácilmente asimilable. Pero pueden generar confusión si se les aborda a la ligera.

Sí, también es cierto que es gracias a los medios audiovisuales que se puede llegar a un público mayor y diverso, y que es éste quien recurre a dichos medios para satisfacer una necesidad que va más allá de conocer una adaptación de una obra literaria, lo hacen para pertenecer a un círculo social, vieron esas películas y serie porque sus amistades ya lo habían hecho.

Las redes sociales en la conformación de grupos y realización de eventos con temática fantástica y medieval

Las redes sociales son muy multifacéticas, los diferentes grupos para reunirse se enteran por medio de las redes sociales, así crean un canal de comunicación, formando una estructura social de interacción. Representa a los individuos y también cómo interactúan entre ellos. Esta tecnología, ha revolucionado a las masas a tal grado que la sociedad permite agruparse en grandes comunidades digitales, y en el que pueden interactuar e inclusive debatir sobre distintos tópicos o temas, y claro uno de estos temas es lo fantástico medieval.

Grupos y comunidades actuales

En plataformas de streaming son DISNEY PLUS NEFLIX, HBO, Amazon y Paramount porque son las que más comentan. En redes sociales en estos momentos son TIKTOK por sus videos cortos y fáciles de editar la interacción es inmediata, INSTAGRAM por la cuestión visual y es un poco más amable, WHATS APP porque ya se crean grupos de debate e inclusive clases; Telegram en el cual se crean grupos de debate y suben series y películas de manera ilegal, y twitch que permite realizar transmisiones en vivo, en el que tiene como competidor a youtube tiene como función principal la reproducción de videojuegos en línea.

Actividades de los grupos involucrados en imaginarios fantásticos

Es muy común ver tipo de juegos de roll, es una actividad que estos grupos recrean, consiste en que una persona hace el papel de algún personaje y tiene que interpretar ese papel. Es un juego interpretativo y narrativo en el cual los jugadores asumen un rol (papel) de personajes un en el cual tratan de recrear la historia o trama en el que interpretan sus diálogos y describen sus acciones.

Soft Combat, deporte en el que se enfrentan entre sí utilizando armas acolchadas que simulan armas blancas, de distintas épocas. Este deporte se originó inicialmente en los juegos de rol en vivo, las armas utilizadas en softcombat representan armas de la Antigüedad, Edad Media y Edad Moderna. Incluso hay torneos.

La forja, un proceso de manufactura que implica dar forma al metal, recrean espadas y armas de series, películas, escudos y armaduras.

Los contenidos producidos en las nuevas plataformas encontramos por ejemplo en tiktok los contenidos son hacer lipsing, retos de baile, fragmento de canciones, tutoriales, o hablar de historia o de algún libro. En instagram, fotos y promociones de eventos y los reels que son videos cortos para hacerle competencia a tiktok. En las platafomas de streaming películas y series de distintos géneros y por supuesto de fantasía medieval.

En cuanto las relaciones entre las redes y nuevas tecnologías con las formas anteriores de organizar eventos fantásticos, la difusión ha cambiado, antes de las redes sociales se hacían difusión por medio de carteles y volantes, antiguamente eran redes sociales como myspace, y facebook, ahora es por medio de tiktok e instagram, y al describir el contenido va incluido el hasta # para hacerlo más viral, se busca hacer trendintopic, retos, mostrando sus cosplay, su trabajo como artesanos, o el mismo evento y lo que hacen dentro del evento, y ahora en tiktok está un trend que se llama “ñoños meidevales” donde suben dinamicas caracterizados como elfos principalmente y cada que suben un contenido ponen el #hashtag “ñoños medievales.

En Latinoamérica existen estos festivales: En Argentina hay un evento Terra avsdralis VI en la ciudad de Buenos Aires grupos de recreación histórica reunió a varios grupos de recreación histórica, show musicales en vivo, paseo de artesanos, gastronomía, y bebidas típicas medievales, también participaron luchadores de combate medieval que realizaron un torneo entre los equipos que formaran parte del evento, este paseo por la edad media en los

distintos momentos de la historia, en la que fueron representados los legionarios romanos, los vikingos, templarios, reconstruyen aquellas legendarias peleas con reglamentos, protección física y con armas sin filo.

En Uruguay realizaron un evento que se llamó el festival de Aradia en el castillo Pittamiglio las flores en Montevideo, es una experiencia temática donde se recrea la fascinante cultura de la Edad Media, con actividades y costumbres tradicionales de la Europa Feudal, de más de un paseo, feria expo de artesanos, que trabajan desde la vieja escuela, materiales como el hierro, madera, hierbas, y vidrio, realizaron música en vivo, microteatro, artes circense, duelos, combates medievales, arquerías, cetrería con aves rapaces y recreaciones históricas. En el que el ministerio de turismo fue declarado de interés turístico.

En Europa: en el castillo de Malbork al noroeste de la capital de Varsovia, Polonia, cada año ressignifica enfrentamientos medievales para una audiencia de miles de personas que pagan por trasladarse al pasado durante tres días, donde se presencian actividades como tiro al arco, ballesta, justas, y competencias de combate, al que acuden unos diez mil turistas, cientos de polacos que son miembros de hermandades regionales de antiguos caballeros también participan, en el que duermen en tiendas de campaña, y en campamentos separados, ubicados alrededor del muro del castillo.

### Producciones Animadas

Fantasía heroica o fantasía épica es un subgénero del género fantástico, se caracteriza por la presencia de seres mitológicos o fantásticos, la ambientación ficticia de carácter medieval, antiguo y un fuerte componente mágico y épico. Aunque llegue a confundirse equivocadamente con la ciencia ficción, Se trata de un tipo de relato fantástico cuya acción transcurre en un mundo imaginario, donde la magia es eficaz. Una característica común a gran parte de las obras de fantasía épica contemporánea es la presencia del héroe, lucha contra todo tipo de adversidades y para probar sus capacidades emprenden largos viajes donde encuentran aventuras y desventuras y se dan con objetos mágicos y guerras.

Igualmente, la fantasía es un género que se encuentra en la gran mayoría de los animes es un género demasiado ampliado, pero la fantasía es eso que hace a los animes

increíbles y mágicos. Magia, princesas poderosas caballeros, dragones, dioses inmortales, descendiendo de los cielos o simplemente historias ambientadas en un mundo medieval. Berserk, Spice and Wolf, Claymore, Nanatsu No Tazai, Arslan Senki, Magi, por mencionar algunos.

### Primer Corto Animado Con Temática Fantástica

Lotte Reiniger una maestra absoluta, se especializo en la técnica de animación siluetas, diseñadas, dibujadas, recortadas y articuladas por ella con un asombroso lujo de detalle. Es un trabajo único, con un antecedente de siluetas javanesas y no tuvo continuadores, aunque ella continuó con esta técnica en otros proyectos.

### 2.2 Influencia de lo fantástico en el comic

El término cómic es utilizado para designar a aquellas formas de relato gráfico que se arman en base a dibujos encuadrados en viñetas, también es conocido como historieta, El cómic es una forma de arte que se ha popularizado especialmente en el siglo XX, aunque podemos encontrar varios antecedentes de esta forma de relato en otros tiempos de la historia.

El cómic es un subgénero literario que va acompañado de ilustraciones. Y puede ser definido como un relato que se arma principalmente en base a dibujos o imágenes. El cómic se bosqueja normalmente en viñetas dentro de las cuales sucede un acto o diálogo y cada viñeta representa un momento específico de la situación contada, también puede representar diferentes situaciones. En los cómics podemos encontrar un sinfín de temáticas y modos de representar cada escena.

### Comic con Influencia Medieval / Fantasía

La Edad Media está presente en el cómic al igual que en otras manifestaciones expresivas y artísticas de gran difusión. De hecho, el cómic tiene influencias de otras manifestaciones, como la literatura y el cine. Dentro del cómic, la presencia de la Edad Media ha sido una de sus constantes a lo largo del tiempo, pero este medio no se ha visto libre de

la visión tópica del medievo que tiene la sociedad. Un mundo visto a menudo de forma equivocada como época oscura, en la que se mezclan en el imaginario colectivo caballeros, castillos y hasta dragones, y como un entorno inmutable a pesar de sus diez siglos de desarrollo. La visión más común responde normalmente al código caballeresco, fruto de las literaturas tardo medieval y romántica; y la imagen de una época oscura y misteriosa, llena de peligros.

El cómic, como fenómeno de masas, se sustenta, entre otros temas, del concerniente a la edad media y también se alimenta y aporta a otras exposiciones artísticas masivas como la literatura. El cómic ha caído en el mismo error de perpetuar una idea errónea que la sociedad tiene, creada a partir de la industria del entretenimiento (y no pocos prejuicios históricos) acerca de la Edad Media, misma que se ha expuesto como el periodo de mayor decadencia en la historia de la humanidad, olvidando que fueron mil años de historia, y sólo enfocándose a escasos elementos de ese periodo, mezclando fantasía con realidad.

No hay que dejar de lado que estamos contemplando de productos de la creatividad humana, esencialmente de pasatiempo y de ficción, en los que sus creadores tienen la libertad para la creación y el progreso de sus obras. Y es notoria la repetida utilización de la recreación de la época medieval como atmósfera, que esto muestra un beneficio social por esta época que puede ser muy utilizable didácticamente, como en mi caso muy particular ya que aparte de la gestión yo me dedico al teatro, y en las clases me intereso mucho cuando veíamos teatro medieval y las obras de esa época, y todo su contexto social. El género del cómic histórico se compone de historietas que se puede apreciar que checan la ambientación y asisten con dureza la historia, pero también es muy notorio la combinación de personajes reales con ficticios. Que de alguna manera si pueden utilizarse como una herramienta didáctica. Se echa mano de dos elementos fácilmente identificables por la sociedad: caballeros y misterios, estas por lo que estamos viendo son algunas piezas clave para estas historias, al compararlas con las historias de superhéroes, nos dice que debemos ver estas historias siendo conscientes de lo absurdo de las mismas, es decir, no tomarlas como verdades históricas, si sirven de apoyo didáctico, pero también para despertar la curiosidad e investigar por cuenta propia. Según la teoría literaria se dice que una obra debe ser verosímil para que tenga éxito, es decir, que no debe ser real, sino potencialmente realizable, al menos, en el universo que se desarrolla la historia que se nos narra en otras

palabras: que parezca verdadero, aunque no lo sea, para Todorov esto quiere decir que no genera conflictos dentro de la realidad de los personajes, los sucesos son naturales en su propio universo literario.

La imagen de la Edad Media que transmite en el cómic tiene más de mito que de realidad. Es la imagen del caballero que recrean escritores románticos como Walter Scott, heredero de las novelas de caballería tardo medievales y que se prolonga a nuestros tiempos. Igualmente encontramos esa melancolía del pasado medieval en el desarrollo del neogótico y aparece un hilo conductor común en casi todos ellos que es la aventura y los tópicos del héroe medieval que son valor, honor, honestidad, lealtad, amistad, caballerosidad, destreza, fuerza, virilidad, etc... La Edad Media es vista como un periodo misterioso donde se desarrollan teorías sobre cátaros o templarios en conjunto con la tradición oral de demonios, brujas y duendes. Se trata de una época tan ajena a nosotros como la mesopotámica, pero de la que al tiempo conservamos impresionantes restos arquitectónicos y enraizadas tradiciones, dando como resultado un cóctel muy atractivo.

Con *El Príncipe Valiente* asentó junto con el cine lo que llamaríamos como el subgénero de las aventuras medievales, aunque las fuentes de los comics son muy variadas, aparece un hilo conductor que trata temas del ideal del caballero (valor, honor, honestidad, lealtad, amistad, caballerosidad, destreza, fuerza y virilidad). Sumándole que la edad media es vista como una época oscura (cuando fue todo lo contrario en realidad), esto fusionado con el aire de misticismo, asociándolo con demonios, brujas ( que en esa época no se habla del paganismo ni nada del ocultismo porque fue una época donde la iglesia tenía mucho poder), duendes y hadas (parte del folklore europeo), y sumándole su arquitectura románica y yo agregaría arquitectura gótica, que crea este ambiente adecuado para fomentar la imaginación, es claro que es una época muy lejana a nosotros pero queda arraigadas tradiciones y leyendas, ocasionando una combinación atractivo. Se tiene un conocimiento muy distorsionado de la época medieval, lo que lo hace una interpretación que contradice los hechos históricos.

Cómics como *El Capitán Trueno* manifiesta el enfoque de la sociedad que de la época. El autor de una obra de creación no tiene la obligación de asegurar la credibilidad, aunque sería desea para enriquecer la obra.

Quien crea historias no tiene obligación alguna de incluir elementos verdaderos (no es lo mismo verdadero que verosímil), pero que serían deseables, según el autor, para enriquecer una obra literaria/cinematográfica/de entretenimiento. Las historias medievales, deberían incluir alguna lección que invite a ser una mejor persona, a actuar por un bien común; es decir, que tenga un carácter parrenético, que exhorte a una acción, positiva quizá, para beneficio de la sociedad. Así en la mayoría de las obras, no solo se cae en la ironía sino directamente en lo absurdo.

Uno de los primeros comics podríamos mencionar a: Astérix el Galo que es una serie de historietas cómicas creada por René Goscinny (guion) y Albert Uderzo (dibujo), apareció por primera vez el 29 de octubre de 1959 en la revista Pilote antes de ser publicadas como álbum. La serie fue creada en el barrio de Bobigny (Sena-San Denis), Francia.

Astérix vive alrededor del año 50 a. C. en una aldea ficticia al noroeste de la Galia, la única parte del país que no ha sido conquistada aún por Julio César, también personaje de la serie.

“Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste, todavía y como siempre, al invasor. Y la vida no es fácil para las guarniciones de legionarios romanos en los reducidos campamentos de Babaorum, Aquarium, Laudanum y Petibonum”.

La resistencia de estos aldeanos se debe a la fuerza sobrehumana que adquieren tras beber una poción mágica preparada por su druida Panorámix. Muchos libros de Astérix tienen como trama principal el intento del ejército romano de ocupar la aldea y evitar que el druida prepare la poción o de conseguir algo de ella para su propio beneficio. Estos intentos son frustrados siempre por Astérix y Obélix. Otros aldeanos importantes son Asurancetúrix (el bardo), Abraracúrcix (jefe de la aldea) y su esposa Karabella, Ordenalfabetix (el vendedor de pescado), Esautomátix (el herrero), Edadepiédrix (el más viejo de la aldea) e Ideafix, el perro de Obélix. Hay otros muchos personajes recurrentes en la serie, como los piratas, los comerciantes fenicios o Cleopatra.

## 2.3 Influencia medieval y fantástica en los videojuegos

Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo conoce como controlador de videojuego, o mando, y varía dependiendo de la plataforma.

### Influencia medieval fantástica

El Medioevo ha sido una constante fuente de inspiración en los videojuegos tanto en su vertiente histórica como en la revisión de los mitos más destacados de esa época o incluso a través de la reutilización de los mundos de fantasía ambientada en mundos mágicos inspirados, a su vez, en la Edad Media mitológica.

La influencia de la literatura fantástica ha llegado también a los videojuegos, vemos en esta plataforma otra vez esa combinación de elementos históricos, sucesos reales y aparte personajes históricos importantes y los fusionan con leyendas del folklore europeo, con misterio y también la arquitectura, ya que en varios videojuegos los escenarios se llegan apreciar.

Todo ello teniendo en consideración que nos centramos por completo en la Edad Media desde un punto de vista Occidental. La Edad Media, tanto desde el punto de vista histórico como el legendario y literario, ha sido fuente de inspiración para muchos elementos de la cultura pop contemporánea, tomando muchas veces como base las visiones idealizadas de la literatura caballeresca y construyendo un imaginario medieval.

Cuando se habla de Edad Media siempre pensamos inmediatamente en Europa, cuando en esa época en otras partes del mundo también sucedieron cosas interesantes, y claro también hubo un intercambio cultural y esto sirvió de influencia para estos videojuegos. En Japón y China tienen representadas su época feudal con películas donde se ve muy marcado el personaje del samurái. Mostrando que esta época ha servido de mucha

inspiración dentro de esta época contemporánea siempre tomando de base el ideal del caballero y creando un imaginario colectivo.

El enorme crecimiento del desarrollo independiente de videojuegos a partir de los dispositivos móviles y la auto publicación en línea han creado una manera de impulsar los grupos aislados que pueden ejecutar una idea y hacerla llegar a un gran público por medio de la red.

Gracias a las nuevas tecnologías, han surgido videojuegos en línea tanto para computadora como para dispositivos móviles sin tener una gran producción, creando un impulso de grupos aislados y llegaron sin intermediarios directamente a grandes masas, y lograron esto gracias a las redes sociales, porque llegaron directamente a este círculo y de alguna manera crearon una comunidad.

### Final Fantasy

Es una franquicia de medios creada por Hironobu Sakaguchi y desarrollada por Square Enix (antes conocida como Squaresoft), esta franquicia se centra en una serie fantástica y ciencia fantástica de videojuegos RPG. La serie comenzó en 1987 con el videojuego homónimo, desarrollado por Hironobu Sakaguchi. Desde entonces la serie se ha extendido a otros medios, incluyendo películas animadas, anime, medios de comunicación impresos, entre otros. La trama constituye en un grupo de héroes jóvenes, que luchan contra el mal, mientras enfrentan problemas personales y exploran sus personalidades y relaciones con otros personajes. Los nombres de personajes y escenarios provienen de diferentes nombres de lenguajes, culturas y mitologías alrededor del mundo y de la cultura popular.

Esta franquicia es todo un éxito y es muy importante ya que redefine la fantasía, y definió toda una época, cada juego que sale es innovador, el diseño y animación va evolucionando, Sus cinemáticas y la manera de contar la historia era algo que nunca se había visto a ese nivel, después de dos décadas es considerado como uno de los mejores juegos de la historia.

## 2.4 Lo fantástico en las artes escénicas

Dentro de las artes escénicas también ha tenido mucha influencia este tema de lo fantástico. Conviene considerar la influencia que ha podido ejercer el Séptimo arte en el siglo XX como medio de transmisión de conocimientos para millares de millones de individuos en todo el mundo. Un conocido e importante político español reconocía en sus memorias que «El cine fue la universidad de la vida». Aquí describiré una de las primeras puestas en escena.

### El anillo del nibelungo

Una de las primeras películas fue *El anillo del nibelungo* (Alemania) dirigida por Richard Wagner. (Der Ring des Nibelungen) Fecha de estreno: 16 de agosto de 1876 es Un ciclo de cuatro óperas épicas compuestas por Richard Wagner y basadas en figuras y elementos de la mitología germana. Estas óperas son: El oro del Rin (Das Rheingold), La valquiria (Die Walküre), Sigfrido (Siegfried) y El ocaso de los dioses (Götterdämmerung); todas ellas forman parte del Canon de Bayreuth. El Anillo es un trabajo de extraordinaria escala que Wagner tardó más de un cuarto de siglo en escribir en su extensa longitud una representación entera del ciclo que se extiende durante cuatro noches de ópera, con un tiempo total de quince horas. La escala de esta historia es épica y sigue las luchas entre dioses, héroes y varias criaturas mitológicas acerca del epónimo anillo mágico que otorga dominación sobre el mundo entero. El drama y la intriga continúan a través de tres generaciones de protagonistas, hasta el cataclismo final en El ocaso de los dioses. Wagner creó la historia del Anillo fusionando elementos de diversos mitos y cuentos folclóricos germanos y escandinavos. Mezclando estas fuentes tan dispares en una historia coherente, Wagner introdujo varios elementos contemporáneos. Uno de los principales temas del Anillo es la lucha del amor, que se asocia también a la naturaleza y la libertad, en contra del poder asociado a la civilización y la ley.

En este capítulo hable del tema de las industrias culturales, y las diferentes áreas de la industria cultural que han tratado el tema de la fantasía medieval, como los medios audiovisuales, series, producciones animadas, comics, cortos animados, y videojuegos. Es notorio el gusto por el género de la fantasía, porque es como si te transportaran a lugares

fuera de los que conocemos, ya que es una forma de camuflar la realidad en algo más atractivo y atrayente proyectamos ese espíritu de aventura, sientes las luchas y que haces magia. Te acercan tanto a la oscuridad como a la luz. Llegas a sentir que estás ahí, con los personajes. Dejas de leer o de ver la película y sigues con la sensación de continuar en ese mundo, lejos del tuyo. De alguna manera te proyectas con estas historias y por eso el éxito comercial en las industrias culturales. Que influyen en jóvenes y emprendedoras que están en este proceso organizativo de los festivales se les algunos autores los llaman jóvenes techsetters, gracias a estas industrias los jóvenes emprendedores han encontrado un nicho de público.

## 2.5 Industrias Culturales / Jóvenes Tecnología y Fantasía

Es importante mencionar las influencias que han surgido para querer realizar este tipo de festivales, y una de las principales influencias ha sido a partir de la literatura. Dentro de la industria cultural han surgido no solo libros, sino también comics, videojuegos, películas, series, etc. Que ha provocado querer revivir, experimentar este tipo de épocas, queriendo imitar escenas, inclusive el vestuario. Y este público es el que consume no solo esta industria sino también tiene la necesidad de ir a este tipo de festivales recreacionistas. El querer sentirse parte de y jugar un juego de rol. El interés no es nuevo, y puede que haya aumentado ese interés en buena medida gracias a la globalización, internet ayudó en parte a que este fenómeno se popularizara. Surgiendo así una relación entre jóvenes, la fantasía y la tecnología.

Los jóvenes crean y se constituyen en una sociedad red y se asumen como el grupo social en un contexto tecnológico que está en constante recreación y actividad y una de sus principales características que van delineando las nuevas generaciones están en un incremento significativo del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y desenvolviéndose en una conexión móvil a través del teléfono celular y de los iPads; es una cultura de la habitación y de itinerantes digitales donde las redes sociales son espacios primordiales de sociabilidad y aprendizaje, diversión y trabajo, de creatividad, participación y crítica social.

Estos jóvenes al ser de esta generación tecnológica utilizan estos medios digitales como herramienta para poder organizarse, para contactar, para darle difusión a sus

actividades. Según Néstor García Canclini en su artículo Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales, Los jóvenes Techsetters son los que están en el rango de edad de 20 y 35 años, La generación millennial que es la generación que creció con este avance de la tecnología, siendo esta una generación adaptable.

Techsetters es un concepto usado por la industria digital y por investigaciones académicas para denominar a los jóvenes que marcan tendencias como activos tecnológicos en el marco de la sociedad de la información.<sup>35</sup>

Me atrevería a decir, que los llamados influencers, llegan a millones de espectadores ya que son personas que recomiendan la gastronomía, la moda, la literatura y el consumo de medios audiovisuales además de visitar lugares, Un influencer es una persona que como dice la palabra, influye en las decisiones que tomas, hasta en tu manera de pensar, en una comunidad determinada.

Un influencer es un profesional que debido a sus conocimientos y habilidad en un sector, se convierte en un fiable promotor de un producto o servicio para el público en general. Sus opiniones son tomadas en cuenta debido a la fiabilidad y la confianza que le otorgan sus seguidores, tienen una gran habilidad comunicativa, conocimiento sobre una temática, capaz de generar confianza y reciprocidad, tienen contacto con sus seguidores, tienen consistencia en su discurso, tienen habilidad para contar historias con una imagen o un vídeo, son capaces de crear tendencia con actualizaciones en sus canales o redes sociales.

Por eso los creadores de contenido se asesoran y crean un plan de trabajo, utilizan estrategias de marketing, investigan y respaldan su información. Al compartir sus experiencias enganchan un público porque la audiencia se identifica con estas anécdotas. El público es el que decide que ver y que no, ya que el público se convierte en tu jefe. Ahora con las transmisiones en vivo el público comenta al momento de la transmisión aquí ya no hay intermediarios, la interacción es directa e inmediata. Aparte de monetizar con sus videos venden sus productos.

Por mucho que algunos profesionales o aficionados a las redes sociales utilicen la etiqueta de *#influencer*, realmente es un título reservado a muy pocos y las grandes marcas

---

<sup>35</sup> Rafael Almeida. (2017). *Influencers La nueva tendencia del marketing online*. 20 marzo 2020, de EDITORIAL BASE

lo saben. Como veremos más adelante, no se trata únicamente de analizar el número de seguidores de que disponen, ya que una campaña de influencers de rango medio bien organizada y planificada puede ser mucho más efectiva que muchos personajes mediáticos o fake influencers con centenares de miles de seguidores. El trato por parte de las marcas hacia los influencers suele ser bastante personalizado y adaptado a sus canales, con un enfoque de comunicación cercano y especializado. Las marcas buscan el equilibrio entre su creatividad y la transmisión del correcto mensaje que desean reflejar a sus consumidores. De hecho, cuando los clientes de a pie realizan menciones a la marca o a los productos mientras los consumen, con las frases elaboradas por el departamento de marketing y comunicación de la empresa, entonces podemos decir que nuestro mensaje ha calado y que hemos llegado a nuestro objetivo. Es decir, que el cliente objetivo compre, consuma y recomiende el producto con el mismo discurso que hemos utilizado para convencerlo y realizar el proceso de compra.<sup>36</sup>

Para que llegues a ser un/una influencer es un trabajo de mucha constancia, es muy importante tu contenido, que voy a decir, que postura tengo ante ciertas situaciones, ser influencer es que los seguidores están al pendiente de lo que haces, de lo que recomiendas, de lo que consumes, de cómo reaccionan ante situaciones o noticias recientes, y hoy en día las marcas o patrocinadores, están al pendiente de los influencer, investigan quienes son, cuál es su público, y entonces personalizan y adaptan la publicidad según el canal.

El influenciador suele ser identificado como una persona de confianza de nuestro entorno o conocida, que imaginamos que nos indicará lo que es mejor para nosotros, allanando el camino. Y no es una figura surgida en el siglo XXI. Miles de años atrás ya encontramos influenciadores. Desde el alimento filosófico para el alma, véase Sócrates, Jesús de Nazaret o Buda, hasta líderes políticos que se presentaron inicialmente como tal, pero que resultaron ser unos dictadores sanguinarios como Mussolini o Hitler. Personajes seguidos y escuchados por millones de personas, sin ser cuestionados muchas veces. La humanidad siempre ha necesitado un faro que la guíe. El papel del influencer está en guiar a sus seguidores por un mundo lleno de productos, colores, sabores, beneficios, precios, y

---

<sup>36</sup> Rafael Almeida. (2017). *Influencers La nueva tendencia del marketing online* 20 marzo 2020, de EDITORIAL BASE Sitio web: [http://www.rafaelaalmeida.com/Influencers\\_1er\\_capitulo.pdf?fbclid=IwAR2H2wDvqsDRacmvUmx1Cil\\_OSypLXg45vI13U2isiLtkdGyDDVy-ZuvfRE](http://www.rafaelaalmeida.com/Influencers_1er_capitulo.pdf?fbclid=IwAR2H2wDvqsDRacmvUmx1Cil_OSypLXg45vI13U2isiLtkdGyDDVy-ZuvfRE)

aconsejarlos dónde comprar o lugares que visitar, entre otras opciones que les ofrece el hipnótico mundo de las marcas y sus ávidos publicistas y responsables de marketing y comunicación.<sup>37</sup>

Los techsetters son aquellos jóvenes que hacen un gran uso de la tecnología en la actual sociedad de la información, es decir, el uso masivo de las redes sociales que permiten en esta época expandir distintos canales de información así como estilos de llegar al público, se les conoce popularmente como influencers, es una persona que destaca en una red social que utiliza como canal de comunicación, por ejemplo, YouTube, Instagram, Facebook y ahora recientemente por Tiktok, y expresa distintas opiniones sobre un tema concreto, ejercen una gran influencia sobre muchas personas que la conocen.

Son los verdaderos protagonistas en la era digital que poco a poco han sido desplazados por los medios tradicionales y que ahora son conocidos como los creadores de contenido que generan ahora toda la producción cultural, estas personas dictan un discurso al público que los observa de manera virtual, influyen a una gran masa de internautas que repercute a la sociedad, tienen gran impacto en el público, a estos techsetters lo que les interesa son el número de suscriptores, ya que a mayor seguidores mayor influencia. Algunas personas en el medio medieval expresan opiniones basados en la cultura y el entretenimiento y ejercen una opinión sobre un tema, sea películas, series, comics, música etc, a un grupo de personas aficionadas al entretenimiento medieval, generando así un dialogo o debate, porque en estos círculos existe la necesidad de expresar e interactuar sus opiniones y gustos, también compartir su formación profesional, actividades y creaciones artísticas en estas redes sociales y aplicaciones como son Tiktok, Facebook e Instagram.

Esta tecnología de la información permite a los influencers dar difusión a las actividades artísticas y eventos dedicados a lo fantástico medieval.

Los consumidores jóvenes tienen una característica de consumo cada vez mayor en dispositivos móviles, para conectarse a internet e interactuar principalmente en redes socio digitales donde hallan entretenimiento, trabajan solos o en equipo, socializan, se informan y

---

<sup>37</sup>Rafael Almeida. (2017). *Influencers La nueva tendencia del marketing online* 20 marzo 2020, de EDITORIAL BASE Sitio web: [http://www.rafaelaalmeida.com/Influencers\\_1er\\_capitulo.pdf?fbclid=IwAR2H2wDvqsDRacmvUmx1Cil\\_OSYPXg45v113U2isILtkdGyDDVy-ZuvfRE](http://www.rafaelaalmeida.com/Influencers_1er_capitulo.pdf?fbclid=IwAR2H2wDvqsDRacmvUmx1Cil_OSYPXg45v113U2isILtkdGyDDVy-ZuvfRE)

aprenden sin tener que salir de su habitación. Aunque suelen permanecer poco tiempo en un sitio en particular, es decir, exploran, vagan virtualmente de un sitio a otro, de un enlace a otro. Estos jóvenes se han visto en este medio (medieval) y está llegando una nueva generación por medio de las nuevas tecnologías, ya que los organizadores de eventos utilizan las redes sociales formando una comunidad al generar un público.

Una cultura digital convergente para la producción cultural que está siendo construida entre los campos culturales más tradicionales y otros más novedosos, a partir del surgimiento de la web.<sup>38</sup>

Hay una "cultura digital convergente", es decir, una nueva forma de entender y consumir la cultura donde se unen diversas cosas, supongo que las formas de producción cultural "tradicionales" con aquellas que en las que se emplea la tecnología digital.

El influencer aunque de su punto de vista no necesariamente son las correctas ya que debe de tener un bagaje cultural, una investigación documentada, de modo que caería en una información sesgada y errónea desinformando a la audiencia, también llega a ver personajes que influyen en el comportamiento de la audiencia, también hay influencers que con solo una opinión pueden provocar un linchamiento mediático virtual y crear daños a una persona, compañía, empresa y gobierno. Hoy en día está más regulado y controlado el contenido que se maneja en las redes sociales, ya no puedes publicar información con contenido violento o mostrar fotos y nombres de las personas, solo que sea para hacer una denuncia.

En mi caso se realizó un colectivo cultural enfocado a la promoción de la literatura fantástica, así también a favor del medio ambiente. Primero se postearon artículos e información alusiva al tema de la fantasía y música, de tal manera que se formó un público. Posteriormente contacté personas que les gusta lo mismo que a mí, empezamos a organizarnos para convivir, así fue como logramos tener seguidores con el tiempo fui prestando mis servicios y artículos de productos culturales, nos surgió la inquietud de crear

---

<sup>38</sup> Rafael Almeida. (2017). *Influencers La nueva tendencia del marketing online*. 20 marzo 2020, de EDITORIAL BASE

Sitio web:

[http://www.rafaelaalmeida.com/Influencers\\_1er\\_capitulo.pdf?fbclid=IwAR2H2wDvqsDRacmvUmx1Cil\\_OSYpLXg45v113U2islLtkdGyDDVy-ZuvfRE](http://www.rafaelaalmeida.com/Influencers_1er_capitulo.pdf?fbclid=IwAR2H2wDvqsDRacmvUmx1Cil_OSYpLXg45v113U2islLtkdGyDDVy-ZuvfRE)

nuestro propio evento, contactamos a los artistas, los colectivos, todo esto fue por medio de la red social Facebook y la aplicación Whatsapp.

Al iniciar este proyecto nos ha costado un poco de trabajo, ya que estamos en un medio donde hay personas que empezaron antes que nosotros, son grupos que en este medio ya ubica, y ya tienen su público, el colectivo en si es nuevo, a comparación de los años que ya tiene el medio medieval. En el evento de Tierra Media sí se logró los objetivos en el evento y convocamos gente y a pesar de ser nuevos causamos un impacto, al grado que personas de este medio vinieron al evento. No sabemos si a vigilar o simplemente por gusto. En la página la llenamos de contenido de autores y de información alusivo al tema de la fantasía y el medio ambiente. Sí ha gustado el contenido, tanto que por medio de la página se nos han acercado para preguntarnos sobre tal contenido y hasta proponernos temas. He de decir que las redes sociales han sido una buena herramienta para darnos a conocer poco a poco y estar en contacto con nuestro público. El objetivo de cofradía es poder realizar una gestión cultural, fomentar y reconocer las prácticas culturales, la creación artística, la generación de nuevos productos, realizando acciones y tomar decisiones abordando y haciendo un estudio y comprensión de un fenómeno social y poner en práctica de estrategias y propuestas para llegar a una posible solución. Siguiendo los principios fundamentales de la gestión que son: participación, organización y democracia, sin perder el carácter cultural que se enfocado al reconocimiento de la identidad, historia y las prácticas culturales de las comunidades.

Los festivales de fantasía medieval realizan actividades artísticas en sus eventos con la finalidad de vender productos, generar ganancias con sus mercancías y vender boletos, así como los artistas difunden sus propuestas creativas artesanales, el público es el consumidor que compra un boleto para el espectáculo.

La tradición y el entretenimiento es el principal objetivo de estas actividades y también la obtención de una lucrativa rentabilidad mercantil, este objetivo financiero es enmascarado a través de la imagen identitaria. De igual manera al querer profundizar en las raíces culturales e históricas pretenden recrear un pasado, pero gracias a la industria de la cinematografía se mueve a la representación imaginaria y deriva al final a un simple entretenimiento.

La debilidad de los eventos de fantasía medieval es la burda interpretación de la antigüedad y la calidad histórica que no contribuye de manera documentada ni conmemorativa estos festivales, no importándoles informar o dar conferencias sobre el tema.

Recrean batallas medievales como si fuera en el pasado una lucha entre reinos mostrando un combate cuerpo a cuerpo con espadas y armaduras y también realizan combates escénicos, que son coreografías y llegan a dramatizar una historia, pero solo es una historia muy redundante. Debería haber actividades escénicas que aborden los cuentos mitos y leyendas medievales en el escenario, las personas involucradas no todos son profesionales en el área artística y solo se muestra un espectáculo simple que se basan en el cine y en las series.

El circo de fuego muestra un espectáculo de malabares y tragafuegos no obstante los eventos medievales carecen de protección y de seguridad, no tienen a la mano primeros auxilios dentro de sus eventos ya que confían en que los artistas no corren riesgo y que saben conducir el espectáculo.

La industrial cultural de los festivales fantástico medieval es una gran comunidad de artistas, creadores, artesanos, y organizadores, sin embargo en la participación no son incluyentes en un escenario, aunque tengan herramientas técnicas y profesionales sobre una actividad artística no cuentan con el apoyo de los organizadores, solo una comunidad reducida obtiene ese derecho por lo tanto excluye a jóvenes y adultos, quitándoles la oportunidad de mostrar sus obras artísticas, el costo de la entrada de un evento medieval por lo general es costoso lo cual quiere decir que no permite la entrada a cualquier público.

### CAPITULO III Medievalismo y estudios culturales medievales

El fortalecimiento de la Historia como una disciplina científica, quedó claro que el medievalismo y los estudios medievales eran dos formas distintas de encarar esta era. El primer concepto refiere a un constructo mítico trazado en torno a la Edad Media, que entrega cierta idea o metáfora de esta que puede o no apartarse de su fidelidad histórica; el segundo, en tanto, refiere al acercamiento académico y riguroso a esta era, que sí pretende mantener la fidelidad histórica. Podemos entender entonces el término de fantasía medievalista como un tipo de fantasía que recoge determinados elementos históricos, culturales o literarios de la Edad Media (entre otros), los transforma estética e imaginativamente y los presenta refractados y codificados bajo sus propias leyes de funcionamiento interno en una obra literaria.

La edad media hoy en día la identificamos como una época oscura, ya que se pensaba que era un período de ignorancia, cuando era todo lo contrario, fue una época muy importante ya que hubo muchos descubrimientos y fundo las bases del renacimiento. Se encontraba en su apogeo el feudalismo, la religión, y la política basada en herederos y tronos.

El neomedievalismo, este término refiere a una suerte de medievalismo posmoderno, que ya no se sostiene en verdaderas fuentes medievales, sino en el propio imaginario medievalista, de por sí transformad, naturalmente, esto implica una distancia aún mayor a la referencia histórica y cultural de la Edad Media, podría sostenerse que la mayor parte de obras de fantasía contemporáneas que presentan un mundo secundario que remite al Medioevo son, en efecto, neomedievalistas, pues no se han inspirado tanto en la literatura o elementos socioculturales generales del período histórico como en la construcción previa que se ha hecho de estos aspectos en diversos medios, como videojuegos, juegos de rol o las propias novelas medievalistas. La académica medievalista Helen Young acierta al señalar que las taxonomías que pretenden sistematizar el vínculo entre fantasía y medievalismo son problemáticas por el riesgo de simplificación, que no permitiría abordar las múltiples maneras en que determinado texto puede conectar con el medievalismo considero que las taxonomías sí son útiles para ayudar a formar una comprensión inicial en el inexperto. Y, entre ellas,

quisiera destacar en particular las de Michael D.C. Drout, especialista en literatura medieval y en la obra J.R.R. Tolkien, por su claridad.

Esto quiere decir que las diferentes clasificaciones en esta era moderna que mencionan como mediomedievalismo son todas aquellas que se involucra el cine como películas con referencias históricas y otras de fantasía, los videojuegos como el jugador principal que sigue una historia mágica en el que duendes, caballeros y elfos obtienen recompensas hasta terminar el juego, en la series de streaming en que la disputa entre reinos y herencias combinadas con dragones y guerreros crean en el espectador como si fuera real.

Michael Drout plantea tres tipos de fantasía medievalista, según la manera en que se relacionan con este constructo o con los propios elementos de la Edad Media. En el primer tipo, no se hace mención explícita a la referencia, pero tampoco se pretende ocultarla en el texto. Este es el caso de la obra de J.R.R. Tolkien en ella, nunca se nos presenta declaradamente las fuentes literarias anglosajonas o nórdicas en las que el autor se basó en numerosos pasajes de su historia, sin embargo, todo lector con un mínimo bagaje en ellas apreciará estas influencias claramente en el texto. Ejemplos de ello, se encuentran en la construcción reformulada del personaje de Éowyn a partir de las valquirias en la literatura nórdica, o de los rohirrim a partir de los anglosajones históricos, con interesantes agregados por ejemplo, su vínculo con los caballos.

El segundo tipo refiere a una mención explícita tanto de las fuentes como de las eventuales transformaciones efectuadas en ellas, lo que puede dar origen a tratamientos metaficcionales. Este es el caso de la serie *The Once and Future King* 1958 de T.H. White, que constante y declarativamente señala que su fuente es la materia artúrica y, en particular, el trabajo de Thomas Malory. Otro caso, naturalmente desconocido por Drout, es el de la novela *El fuego verde* 2016, de la mexicana Verónica Murguía, probablemente la autora de fantasía medievalista más destacada de Latinoamérica. En esta obra, se menciona explícitamente la existencia del poema anglosajón *Beowulf* y de la materia artúrica, ambas tradiciones literarias de las que se apropia su protagonista.

El tercer tipo, finalmente, refiere a aquellas inspiraciones en textos neomedievalistas de todo tipo antes que en fuentes medievales propiamente tales. Este es el caso, como se

señaló anteriormente, de buena parte de la producción de fantasía épica contemporánea, por lo que quizá no sea necesario nombrar ejemplos particulares.<sup>39</sup>

En latinoamericana, el neomedievalismo es un ideal de este momento histórico en el que las personas interiorizan ser parte de esa construcción histórica plasmada en el imaginario medievalista desarrollado en obras de fantasía en la actualidad las industrias culturales juegan un papel importante en la construcción simbólica imaginaria de ser parte de la comunidad como lo fueron los reyes, los caballeros, las doncellas y nos apropiamos de lo más agradable y estético de esta Edad Media.

### 3.1 Las Políticas Culturales en el medio medieval fantástico

El modelo que promueve más la diversidad y tiene el apoyo a las expresiones artísticas específicas, pero genera políticas aleatorias según las preferencias de los donantes privados de parte de emprendedores o de la ciudadanía depende económicamente de los ingresos que pueda generarse por medio de la taquilla, así como de las decisiones y la capacidad financiera de los donantes. Entre sus debilidades están la merma de capacidad de intervención del Estado en cuestiones de interés general y que los proyectos de excelencia o riesgo dependan de su capacidad de encontrar apoyos privados. Por último, hay que señalar que es difícil estimar el costo que supone para el gobierno

Las políticas culturales han dado lugar a diversas definiciones: Yúdice y Miller sostienen que “se refiere a los apoyos institucionales que canalizan la creatividad estética y las formas de vida colectivas” y “está contenida en instrucciones de carácter regulatorio y sistemático”. García Canclini la define como “el conjunto de intervenciones realizadas por el Estado, las instituciones civiles y los grupos comunitarios organizados a fin de orientar el desarrollo simbólico, satisfacer las necesidades culturales de la población y obtener consenso para un tipo de orden o de transformación social”.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Artículos de literatura de fantasía,, *Fantasia y Medievo: entre la imaginación y el imaginario*, 2019, Sitio web: [https://arboloria.weebly.com/fantasia/fantasia-y-medioevo-entre-la-imaginacion-y-el-imaginario?fbclid=IwAR2ukwMewS7cqeActS1KtNe\\_Rj6BOtYQakFRCcWf27rlnwi9RE8-DW8tNE](https://arboloria.weebly.com/fantasia/fantasia-y-medioevo-entre-la-imaginacion-y-el-imaginario?fbclid=IwAR2ukwMewS7cqeActS1KtNe_Rj6BOtYQakFRCcWf27rlnwi9RE8-DW8tNE)

<sup>40</sup> Observatorio de Cultura *Modelo de políticas culturales*, Kulturaren Euskal Behatoria, 2018 Pp. 1-21 [Modelos de políticas culturales 2018.pdf \(euskadi.eus\)](#)

Debemos tomar en cuenta que las decisiones estratégicas suelen tener también un componente político claro, aunque hayan sido previamente contrastadas o consensuadas con los agentes culturales y se haya consultado a la ciudadanía, claro está que es lo que debiera ser, lo dicho no significa que las decisiones sean arbitrarias; se basan en información objetiva, en el conocimiento de especialistas a quienes se consulta o en asesoramiento especializado según sea el tema y tienen en cuenta las opiniones y propuestas que vierte tanto el sector como la ciudadanía de hecho, la mayor parte de las reflexiones y planes estratégicos suelen contar con procesos de consulta y participación abiertos.

Aunque se deba admitir que esas opiniones de expertos pueden estar del lado de intereses económicos, un modelo económico de mercado y de una carga política y de interés ideológico.

Las políticas culturales de la Ciudad de México se orientan hacia la capacidad de construir comunidad. Los sectores sociales menos favorecidos, los ubicados en contextos de marginalidad y exclusión, es la población de atención prioritaria con quienes se busca desatar un proceso de construcción que exprese y reconozca su identidad y fomente a su creatividad.

Las políticas culturales han sido diseñadas desde la perspectiva de los derechos culturales, con el propósito de establecer un referente fundamental para implementar procesos organizativos, de planeación, fomento y desarrollo propios de una capital social. Así, la organización del campo cultural de la ciudad se debe al interés de los ciudadanos por participar en las acciones de su entorno cultural y social, por vivir una experiencia más arraigada en lo público y por usar la ciudad como espacio de creatividad, recreación y goce.<sup>41</sup>

En este contexto las políticas culturales de la ciudad deberían apoyar a la inclusión y la libertad de las expresiones culturales en cada barrio y comunidad o por lo menos que se permita el desarrollo organizativo de los colectivos, compañías y grupos culturales que intervienen en las calles con dos propósitos definidos acercar el público una expresión artística a la comunidad en la que viven y que puedan intervenir ya que ellos conocen de primera mano la identidad y la pluralidad del lugar y la segunda que perciban un justa

---

<sup>41</sup> Rueda Ramos Jainite, *Política Cultural de la Ciudad de México*, subdirectora de la Evaluación y del Seguimiento de Programas, Secretaría de Cultura del Distrito Federal de México. 10 agosto 2022, Obs. Agenda 21 culture Sitio Web: [Política cultural de la Ciudad de México](http://Política cultural de la Ciudad de México), | Good Practices ([agenda21culture.net](http://agenda21culture.net))

remuneración económica por el esfuerzo de realizar el trabajo sino lo puedo absorber el gobierno que permita la colaboración de la ciudadanía en ofrecer una cantidad percibida por el taller, función si no es por la taquilla que sea por los productos ofrecidos por los artistas que por lo regular son artesanales.

En esta línea las políticas culturales nacionales deben apoyar a la creación, producción, distribución, y acceso a diversos bienes y servicios culturales, múltiples agencias gubernamentales participen en el desarrollo de políticas, estructuras de producción de bienes y servicios en el que el público pueda asistir al disfrute de las expresiones artísticas.

La financiación es el espejo de las políticas culturales. Su componente más palpable por ser el que materializa las estrategias y los programas. La cuestión fundamental se dirige al análisis del nivel de influencia los gobiernos en la financiación de la cultura.

La administración presta servicios directamente a las subvenciones, becas premios e incentivos al consumo, instrumentos de financiación, asesoría, orientación y acompañamiento empresaria, ayudas en especie, deducciones a particulares a través del IVA y las distintas deducciones a empresas a través del Impuesto en las asociaciones civiles.

Estas subvenciones en el que no existe un aparato regulador autónomo y el presupuesto son cada vez más reducidas, es ocupado por gobiernos federales, estatales y municipales como logros en las regiones y se transforman en votos para los partidos políticos y dejan a un lado a la cultura al final en las campañas y elecciones, y al no haber una continuidad se pierde lo poco construido en las políticas culturales.

Néstor García Canclini menciona que la política y cultura dos campos adversarios para muchos políticos, para artistas e intelectuales. Los políticos suelen dar por supuesto que la sociedad tiene problemas más apremiantes, sobre todo en tiempos de austeridad, de modo que prefieren dejar las demandas culturales de sectores tan pequeños, cuyas actividades interesan a las minorías y repercuten poco en los movimientos del electorado, se resuelvan en la competencia entre grupos, tendencias y organismos privados.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> García Canclini N, Políticas Culturales y crisis de desarrollo, un balance latinoamericano. En Políticas Culturales en Latinoamérica, Grijalbo, 1987 Pp. 13-61, México, D.F Véase en: [García Políticas culturales y crisis de desarrollo.pdf \(udg.mx\)](#)

Entendemos como políticas culturales el conjunto de actividades realizadas por el Estado, las instituciones civiles y los grupos comunitarios organizados en orientar el desarrollo simbólico de la población y obtener consenso para un tipo de orden o de transformación social.

Las políticas no se deben de convertir en la cultura burocrática, en la reproducción de discursos y en la sistematización ideológica a conveniencia sino en la política cultural de los creadores en el que lo estético, lúdico y simbólico sea el intercambio comunicacional a través de la producción de bienes y servicios de los artistas a través del público y decidan lo que representan y lo que se identifican en base a su desarrollo individual y comunitario.

La producción de mercancías entraña importantes contradicciones desde su construcción esencial hasta sus manifestaciones históricas concretas, las cuales llevan inexorablemente al estallido violento en las crisis de la reproducción del capital. El capitalismo es el primer modo de producción en el que las relaciones sociales de producción que lo forman se articulan mediante el cambio de mercancía y, específicamente, de las relaciones monetario-mercantiles. Todas las crisis del siglo XX comenzaron con la caída brusca de los valores de las acciones en la bolsa. Para Keynes, esta situación era la manifestación de un problema de confianza de los agentes sobre los rendimientos futuros de sus inversiones que los llevaban a tomar posiciones conservadoras en el presente. El Estado puede ayudar a que una crisis sea más grande al no intervenir. Un caso claro es el mercado financiero, el cual, al basarse en la especulación, que a su vez se fundamenta en la información imperfecta y la incertidumbre, es notablemente irracional y volátil.<sup>43</sup>

La solución neoliberal a la crisis no puede verse como el triunfo de una determinada teoría sobre otra por su capacidad de explicar el fenómeno y servir de base para el diseño de políticas económicas. Fue un impulso del capital financiero internacional a la capacidad de respuesta del trabajo ante el fundamentalismo de mercado, principalmente al europeo. Los trabajadores con buenos empleos, en términos generales, no tienen tiempo para detenerse y ver el cuadro de la situación socioeconómica y política de sus sociedades, o sencillamente no les importa. La naturaleza del capitalismo sin cambiar el capitalismo, no se puede esperar que el mercado haga lo que no puede hacer. Las crisis son un fenómeno objetivo y cíclico del

---

<sup>43</sup> Gutierrez Quintanilla A, *Las crisis económicas: Un acercamiento teórico* Economía y Desarrollo, Universidad de la Habana, año XLVIII, vol. 158, N°1, enero-junio, 2017 pp. 6-1 1 véase: [Redalyc.Las crisis económicas. Un acercamiento teórico](#)

capitalismo y aunque no se pueden eliminar sí se puede limitar su tamaño y efectos, y esto no lo puede hacer, en una economía de mercado, otro agente que el Estado.

Las crisis económicas siempre son devastadoras para la población no importando la causa que podría ser un conflicto bélico, una pandemia o derivado del sistema financiero lo que perjudica en la economía es no contar con el suficiente dinero para comprar productos de canasta básica, la falta de empleo, carestía en el sector productivo y un sinnúmero de problemáticas sociales que recae en las distintas clases sociales en el que puede ser de poca duración o por un buen largo tiempo y para satisfacer las necesidades principales los creadores, artistas y la industria cultural es la más perjudicada por ser un sector irrelevante para la clase política, en el que el consumo sea la mayor prioridad relacionado con el gasto público.

La democracia es una de las formas más defendibles y atractiva en el que los ciudadanos puedan participar en la toma de decisiones en un amplio conjunto de esferas políticas, económicas y sociales<sup>44</sup>.

El modelo neoliberal está comprometido con la vida política, económica e iniciativa individual, una sociedad laissez-faire o de libre mercado es el objetivo clave, junto con estado mínimo. La idea de que el estado y el gobierno están conjuntamente unidos a la creación directa de oportunidades económicas y de bienestar social.

Es necesario, siguiendo la idea de García Canclini, que las políticas culturales se democratizen y se abran a las innovaciones y los cambios debidos a eso que llamamos globalización.

Hoy reconocemos que los procesos culturales son espacios donde se construye la unidad simbólica de cada nación y las diferencias entre las clases, donde cada ciudad organiza la continuidad y las rupturas entre su memoria y presente. Pero la cultura es además el territorio donde los grupos sociales se proyectan hacia el futuro, donde elaboran práctica e imaginariamente sus conflictos de identidad y realizan compensatoriamente sus deseos. Por esto mismo, gran parte de lo que llamamos cultura no tiene utilidad práctica. Como lo viene revelando la antropología desde hace décadas, todos los pueblos invierten

---

<sup>44</sup>Gutiérrez Quintanilla Ayuban, Las crisis económicas. Un acercamiento teórico, Departamento de Desarrollo Económico, Facultad de Economía, Universidad de La Habana, Cuba, Economía Y desarrollo, año XLVIII, vol. 158, N°1, enero-junio, 2017, pp. 1-6.

esfuerzo, tiempo y dinero en fiestas y de producción de objetos superfluos, en pintarse el cuerpo y decorar su entorno, en muchas actividades que no tienen otro fin el goce estético y el enriquecimiento de la comunicación. La mayoría de estas prácticas son efímeras: no permanecen como monumentos, ni producen réditos económicos acumulables. Importa el gasto que se realiza en ellas por lo que significa como placer y experiencia.<sup>45</sup>

Actualmente presenciamos la existencia del discurso democrático y la importancia de la participación ciudadana en los asuntos públicos asentado en las instituciones políticas restringen dicha participación y dificultan la comunicación entre la clase dirigente y sus electores.

Al parecer esa representación ciudadana se encuentra secuestrada por la clase política en conveniencia de un electorado que votarán por su continuidad puede ser que una clase política esté interesado en ciertos proyectos al destino de la cultura, pero dificulta otras minorías que no tienen una representación clara y quedan marginadas. Parece que el voto popular es una ficha de cambio en que el perjudicado es la ciudadanía que no tiene el suficiente acceso a las políticas de interés público.

William Nelson quien sostuvo que un sistema político democrático favorece a la imparcialidad al obligar a los ciudadanos a presentar sus propuestas en términos que puedan ser aceptables por todos, si es que quieren ganar para tales propuestas una adhesión mayoritaria, una tendencia a la toma de decisiones imparciales.<sup>46</sup>

Cuando el sistema representativo, tal como se conoce, fue diseñado de presupuestos muy diferentes a los que hoy se predominan tanto en la política pública como en la opinión general. Ahora el sistema que el actual sistema representativo fue fundado presupuestos contradictorios al mantenerse que una mayor discusión pública conducía fundamental al predominio de las pasiones sobre la razón, este sistema fue creado para distanciar y cortar los canales de comunicación con la ciudadanía y sus representantes.

---

<sup>45</sup> García Canclini, *Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance un balance latinoamericano, en políticas culturales en América Latina*, México, DF, Grijalbo, Pp. 13-61.

<sup>46</sup> Gargarella Roberto, *Crisis de representación y constituciones contra mayoritarias*, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Pp.1-21, Ver: William Nelson, *On Justifying Democracy*, London 1990.

La clase política dominante prevalece por la pasión, sus gustos y preferencias culturales que supuestamente la mayoría tiene en ese disfrute y reduce el compromiso de querer un debate público. El presupuesto gastado en un gusto particular que puede convertirse en un placer mayoritario. Ahora podría existir una presión en las masas en su preferencia, pero relegado a otras experiencias colectivas que requieren ese disfrute y goce, por lo regular una minoría en el acceso cultural.

El compromiso es lograr un flujo equilibrado de bienes y servicios, e incrementar la movilidad de los artistas y los profesionales culturales, medidas de trato preferencial a fin de facilitar el flujo equilibrado de bienes y servicios, y se promueve la libertad de desplazamiento para los artistas y profesionales culturales, las políticas y medidas refuerzan progresivamente la cadena de valor de la creación, producción, distribución/difusión y acceso. Las industrias culturales pueden ser un blanco importante para políticas que se orienten hacia un desarrollo que sea a la vez económica y culturalmente sostenible; las iniciativas políticas para apoyar el crecimiento de estas industrias pueden generar beneficios a largo plazo en términos económicos, sociales, culturales, y medioambientales.

La implementación de un festival cultural requiere de un presupuesto por todos los artistas involucrados, una alternativa es realizar una feria cultural.

Las ferias, con sus tenderetes móviles, sus mercancías variadas y sofisticadas, concurrentes que acuden únicamente por divertimento, con sus espectáculos, primero en las plazas, luego en tablados, o a cubierto, se han reducido, en determinadas épocas, a proporcionar diversiones a la población; un medio de dar salida a los «artículos producidos por la inventiva de los obreros campesinos», de acercar a los pueblos las mercancías que no estaban a su alcance. Por el contrario, en la Edad Media, cuando las comunicaciones eran tan difíciles y peligrosas, cuando los lugares en los que se podía encontrar los artículos de lujo o de primera necesidad eran tan escasos y alejados entre sí, las ferias, esas grandes reuniones de gentes de todos los países que acudían a ellas en caravanas, necesariamente tenían un objetivo de aprovisionamiento y eran florecientes.

Esos inmensos mercados, las ferias, se instalaban en aquel entonces en un espacio libre, a las puertas de las tiendas o recinto antiguo, agrupándose en un espacio muy limitado. La apertura de las ferias se anunciaba por el repique de campanas y el tropel de personas

que aflúan a sus enclaves. Los mercaderes o comerciantes gozaban de múltiples privilegios; su persona sólo puede ser detenida y sus fardos decomisados por las personas de estaciones de tienda, vigilantes o inspectores<sup>47</sup>

Las diversas ferias y festivales es una serie de prácticas que no resultan plausibles durante el curso normal del año. En primer lugar, logra que los ciudadanos se muevan por la ciudad. Se expanden, de esta forma, las fronteras del espacio urbano experimentado, haciendo posible la circulación por sectores de la ciudad que se encuentran fuera de los circuitos cotidianos de los habitantes, o que son percibidos como ajenos a quienes los visitan en el contexto del festival. También hay desplazamientos de la propia oferta cultural. Sobre todo, a través de la programación que algunos eventos disponen para tener presencia en los barrios de la ciudad, ferias y festivales activan dinámicas de participación cultural que no tienen lugar en los días normales, ofreciendo acceso a ciertos sectores sociales que prácticamente no cuentan el consumo cultural entre sus actividades cotidianas. Se trata de experiencias que buscan subsanar, a través de la oferta cultural, una trama urbana accidentada por efectos de la segmentación, fragmentación y marginalización de determinadas poblaciones; el vínculo estrecho que se establece entre quienes venden y quienes compran productos culturales adquiere un espesor singular en el contexto de las ferias, permitiendo un encuentro cara a cara que despliega nuevos sentidos a las prácticas de consumo cultural.<sup>48</sup>

Las ferias culturales es un acontecimiento social que permite integrar el público asistente en adquirir la producción realizada por artesanos. La interacción entre el público asistente y las expresiones artísticas de un lugar particular es la mayor manifestación simbólica que se pueda presentar. Al mismo tiempo el intercambio de ciertos productos realizados por residentes del lugar propicia un cambio significativo que es el bienestar de una región.

---

<sup>47</sup> Cuellar, M.<sup>a</sup> del Carmen, Parra Concha, *Las ferias medievales, origen de documentos de comercio* Universidad de València, 2001, pp. 103-117.

<sup>48</sup> Pinochet Cobos, Carla. "*La construcción de lo público en ferias y festivales culturales. Apuntes etnográficos sobre consumo cultural y ciudad*". Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 11(2), 29-50, 2016. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.mavae11-2.cpf>

La diversidad es un concepto que va más allá de la integración educativa. Es un principio de vida, de relación, de valor y convivencia. Asumir el principio de la diversidad humana es respetar y aceptar al otro en tanto que ser libre e independiente, cultura, en sentido amplio, estoy pensando en costumbres, valores, creencias, organización, lengua, formas de vida de un pueblo, grupo humano o persona. Estamos pensando en algo vivo, dinámico, variante y adaptativo, en un modo de afrontar las relaciones y los problemas cotidianos.<sup>49</sup>

La creatividad como construcción social aparece en los cambios y eventualidades que enfrenta la historia. La creatividad es la capacidad de resolver situaciones por las que el conocimiento, los métodos y las técnicas ya existentes nos son las adecuadas y pueden experimentar formas que no se habían pensado e incluso experimentado formas artísticas y expresar lo que ve y siente por otro lado, la creatividad es entendida como invención de nuevas ideas junto a la obtención de algo a partir de ellas.

Por esta razón la novedad en personas creativas es una inspiración intuitiva adquiriendo una experiencia por transmisión cultural combinada en la construcción social del individuo en consecuencia en factores como el análisis interpretativo en su entorno.

### 3.2 EL ESTUDIO DE CASO COMO UNA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN

El estudio de casos se pretende encontrar nuevas evidencias o situaciones de un fenómeno, la diferencia de lo que se está estudiando con su universo, la formulación de nuevas teoría de la realidad social, lo que se busca es encontrar las respuestas a preguntas en un escenario y momento dado, de ahí que no son formulaciones de verdades universales. El enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo de la investigación. Actualmente, ambos enfoques pueden formar parte de un mismo estudio o de una misma aplicación de dicho proceso, lo cual se denomina enfoque integrado multimodal. Desde hace algunos años se cree que ambos enfoques utilizados en conjunto enriquecen la investigación.

El proceso de construcción de conocimiento siguiendo la metodología cualitativa es inductivo; es decir, que las etapas no son excluyentes sino que operan en un verdadero proceso de raciocinio, de lo particular a lo general, de manera interactiva, sin separar

---

<sup>49</sup> En Torre S. y Violant, V. *Diversidad Cultural y creatividad. Creatividad aplicada*. Barcelona, (2003).

tajantemente la caracterización de la situación, el diseño metodológico, la recolección, la organización, el análisis y la interpretación de los datos, sino que la información se organiza y analiza en forma continua, con el fin de garantizar la representatividad y validez de los datos y orientar, a su vez, la búsqueda de nuevas evidencias que profundicen la comprensión del problema, que lo aclaren o lo caractericen con mayor precisión. Los métodos de investigación cualitativa son adecuados para la generación de la teoría, ya que el investigador construye o trata de completar el conocimiento.

La investigación cualitativa ha ganado un amplio reconocimiento como enfoque válido y valioso. La metodología de investigación cualitativa es aplicable a una gran variedad de paradigmas de investigación -positivista, enfoque interpretativo y crítico-, dentro de los cuales hay muchos métodos de investigación como la investigación de la acción, los estudios de campo, etnografía y los estudios de casos. Todos estos métodos tienen un elemento común en la investigación cualitativa que consiste en recabar datos en forma de palabras e imágenes, que después serán analizadas mediante diversos métodos que no incluyen la estadística ni la cuantificación de ningún tipo.<sup>50</sup>

Uno de los principales prejuicios asociados a los estudios de casos es que sus conclusiones no son generalizables estadísticamente. Sin embargo, es claro que los estudios de casos no representan a una muestra de una población o de un universo concreto, por lo que no pueden ser generalizables estadísticamente, sino a proposiciones teóricas, ya que el objetivo del investigador es ampliar y generalizar teorías -generalización analítica- y no enumerar frecuencias -generalización estadística. Es así como el propósito de esta herramienta de investigación es comprender la interacción entre las distintas partes de un sistema y de las características importantes de éste, de forma tal que el análisis realizado pueda ser aplicado de manera genérica.

Esto quiere decir que un estudio de caso es una pregunta empírica que investiga un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de vida real, sobre todo cuando se analiza los límites entre el fenómeno y contexto no son claramente evidentes. En otros términos, usar el método de estudio de caso para cubrir las condiciones contextuales deliberadamente podría ser muy pertinente a su fenómeno de estudio. Esta primera parte de nuestra lógica de

---

<sup>50</sup> Castro Monge Edgar, *El estudio de casos como metodología de investigación y su importancia en la dirección y administración empresas*, Revista Nacional de Administración Julio-Diciembre 2010, Pp 31-54

diseño ayuda por consiguiente que entendamos los estudios de caso continuando la distinción de las otras estrategias de investigación que se han discutido. Finalmente, los estudios pueden intentar tratar con el fenómeno y el contexto, pero su habilidad de investigar el contexto está sumamente limitada. El diseñador de la encuesta, por ejemplo, constantemente se esfuerza limitar el número de variables ser analizadas.

Los componentes de Diseño de Investigación Para los estudios de caso, cinco componentes de un plan de la investigación son sobre todo importantes: una pregunta de estudio, sus proposiciones, su unidad de análisis, la lógica que se une los datos a las proposiciones, y el criterio por interpretar los resultados de las preguntas de estudio las preguntas de investigación parte del quién, que, donde, cómo, la estrategia de estudio de caso más apropiada para las preguntas cómo y por qué, su tarea inicial es clarificar precisamente la naturaleza de su pregunta de estudio en esta consideración para llevar a cabo los resultados y un análisis del estudio.

### 3.3 Análisis de contenido: Un acercamiento a la investigación cuantitativa en base a un cuestionario.

El cuestionario se compone de uno o más enunciados o preguntas. Llamamos preguntas a todos los enunciados independientemente de su forma de expresión. Lo cuestionarios pueden ser estructurados y libres, todas las preguntas están predeterminadas, estas pueden ser abiertas o cerradas. La guía de la entrevista es un cuestionario no estructurado: una lista de asuntos que orienta al investigador, sin determinar previamente el número de preguntas que se formularan en la entrevista.<sup>51</sup>

El trabajo de campo asume las formas de la exploración de la observación del terreno, la entrevista, la observación participante y el experimento. La observación y la exploración se caracterizan con el contacto directo del objeto de estudio, del modo que trabajan el antropólogo, el arqueólogo, el sociólogo y el geógrafo. La entrevista se usa como base para el censo cuando el trabajo abarca prácticamente toda la población estudiada, la investigación de campo se apoya en los documentos para efectos de planeación del trabajo e interpretación de la información recolectada por otros medios.

---

<sup>51</sup> Garza Mercado Ario, *Manual de técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales y humanidades*, el Colegio de México, 2009 Pp 282 a 291.

El enfoque cualitativo se identifica en las ciencias sociales con el cuestionario estructurado con precisión, el experimento, la estadística y la expresión numérica del informe; el enfoque cualitativo con la observación, la entrevista focalizada, las historias de vida la variedad y el análisis de contenido de los documentos y la expresión verbal.

Las características de la investigación cualitativa, este enfoque se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes acerca de los fenómenos que los rodea, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones o significados; es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente la realidad; la investigación cualitativa se centra en la comprensión de una realidad considerada desde sus aspectos particulares como fruto de un proceso histórico de construcción y vista a partir de la lógica y el sentir de sus protagonistas.<sup>52</sup>

La investigación cualitativa es ideal para proyectos donde se requiere un estudio más profundo vista a través de los individuos que la afrontan, esta es la principal contribución del enfoque cualitativo a la investigación, rescatar las particularidades, el aspecto único de los sujetos que perciben un determinado fenómeno, acción o evento en el marco interpretativo las investigaciones que se enmarca en el constructivismo social deben de privilegiar metodologías del tipo hermenéutico; por tanto, en esta investigación utilizare el enfoque narrativo interpretativo para guiar la investigación.

La narración se vuelve la forma por la cual se puede llegar al conocimiento que se encuentra en lo subjetivo es decir, en lo profundo del pensamiento, puede entenderse de dos modos: la primera es la forma en la que se estructura la experiencia y se expresa como un relato. La segunda como la manera en que se construye la realidad a partir de la recopilación, la descripción y el análisis de diversos datos biográficos.

---

<sup>52</sup> Reyes Cruz M, Hernández Mendoza E, Yeladaqui Ramírez Brenda, *Como elaborar tu proyecto de investigación*, editorial Manda, 2011, Pp 203 a 210 México, D.F.

### 3.4 Proyecto Festival Tierra Media.

Tenía la iniciativa de realizar un evento alusivo a la Edad Media, ya que es un tema y época que siempre me ha llamado la atención. Había hecho una investigación de todos los que han hecho este tipo de eventos. Notando que cada uno hace el evento según sus conocimientos, gustos y aficiones, es así decidí hacer un evento con temática fantástico-medieval ya que es uno de mis géneros favoritos dentro de la literatura.

Para hacer este proyecto e ir más allá de lo expuesto en otros proyectos con temática fantástico medieval lo vinculé con la literatura, y los libros que elegí para este proyecto fueron: El hobbit y El señor de los anillos de J.J. Tolkien, porque ha sido denominado como el “mejor libro del siglo XX”.<sup>53</sup>

Tolkien es un narrador magistral y satisface el deseo humano básico de transformar los acontecimientos a menudo caóticos, irracionales e incoherentes de las historias de nuestras vidas en un todo coherente y significativo (lo que no quiere decir, sin embargo, que tengamos un final feliz para todos los protagonistas). Consigue esto con gran habilidad, de modo que los lectores muchas veces no se dan cuenta de la filosofía que subyace en sus textos, aunque sienten el “consuelo” de la narración, disfrutan de los momentos de suspense y aprecian la belleza de su lenguaje.<sup>54</sup>

Juntamos al fandom<sup>55</sup> de este autor como también de las películas, hubo la participación de proyectos enfocados a los juegos de rol<sup>56</sup> y de la recreación con materiales contemporáneos de las armas empleadas en la Edad Media y réplicas de armas presentes

---

<sup>53</sup> Torreiro Casimiro, (2001). “Apoteosis de la aventura” diciembre 2018, de EL PAIS recuperado en: Sitio web

:[https://elpais.com/diario/2001/12/21/cine/1008889202\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2001/12/21/cine/1008889202_850215.html)

<sup>54</sup> Perú, la republica, 2013, 20 de marzo 2019, de Revista de Letras Recuperado en <https://www.pressreader.com/peru/peru-la-republica/20130114/282544425659289>

<sup>55</sup> Fandom es un término de origen anglófono procedente de la contracción de la expresión inglesa "Fan Kingdom" que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular.

<sup>56</sup> Un juego de rol o JDR (traducción típica en español del inglés role-playing game o sus siglas RPG, literalmente «juego de interpretación de roles») es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando el papel de un personaje jugador (término generalmente abreviado con la sigla «PJ»).

en los libros como las creadas para la adaptación cinematográfica de la obra literaria de Tolkien. Otras actividades lúdicas que se presentaron fueron: Concurso Cosplay<sup>57</sup> danza, un concierto de música que marcaron la fantasía y la obra de Tolkien.

En octubre del 2016 se buscaron varios espacios y se realizó una lista de posibles lugares y visitamos esos espacios. En algunos pedían bastantes requisitos, otros ponían bastantes limitaciones. Hasta que visitamos una de las opciones que fue la casa de cultura Bonfil Batalla (Iztapalapa), y al llegar al espacio nos pareció un lugar adecuado para el proyecto, para nuestra mala suerte la encargada del espacio se fue e iban a hacer las vacaciones de invierno, y hasta enero la encontramos.

Al acabar las vacaciones, en enero 2017 fuimos de nuevo al lugar, y encontrar a la directora de la casa de cultura y le platicamos nuestra propuesta a la cual le dio luz verde, porque era también fanática de los libros de J.R.R Tolkien, la fecha tentativa fue en abril, mes que, como había dicho anteriormente se celebra el día internacional de la lectura, y la directora del espacio buscaba que hacer para esa fecha, la única condición que nos puso fue que los participantes a los talleres también fueran parte del evento. Ya que nos dieron el permiso empezamos a realizar la difusión y convocatoria para artistas y expositores.

## Búsqueda del espacio

Octubre del 2016 estuve buscando varios espacios pero sin ninguna suerte ya que en algunos espacios pedían bastantes requisitos, otros ponían bastantes limitaciones, había hecho una lista de posibles espacios.

Una de mis opciones era la casa de cultura Bonfil Batalla ubicado en Iztapalapa, al llegar me pareció un lugar adecuado para dicho evento, porque para mí fue el lugar indicado para mi mala suerte la carga del espacio se había ido y ya iban a hacer las vacaciones de invierno, y hasta enero la iba a encontrar.

---

<sup>57</sup> Término "cosplay" aplica a cualquier uso de disfraz de juegos roles fuera del escenario además diseñar o confeccionar el traje, independientemente de su contexto cultural. Las fuentes favoritas para esto incluyen cómics, anime, manga y videojuegos.

Al acabar las vacaciones, enero 2017 fui de nuevo al lugar, y si estaba la directora de la casa de cultura y le platique mi propuesta a la cual le dio luz verde, porque era también fanática de los libros de J.R.R Tolkien, aparte como mi fecha tentativa era en Abril, mes que, como había dicho anteriormente se celebra el día internacional de la lectura, y la directora del espacio buscaba que hacer para esa fecha, la única condición que me puso fue que incluyera dentro de las actividades juegos de rol, ya que dentro de la casa de cultura dan taller de juegos de rol, a lo cual no me opuse.

Ya que me habían dado el permiso empezamos a realizar la difusión y convocatoria para artistas y expositores.

El espacio se eligió porque se encuentra en una zona fuera de los espacios culturales comunes. La intención fue llevar fuera de los espacios céntricos, una actividad para un sector de la población que normalmente no puede acceder a los centros culturales que se ubican en la zona centro, o en el Estado de México.

#### Objetivos particulares del proyecto festival tierra media

- Contactar a las propuestas artísticas, lúdicas y culturales que contribuyeran a la realización del evento que se relacionaran con el propósito del evento
- Mostrar la diversidad de fenómenos artísticos y culturales desarrollados en la Edad Media.
- Mostrar la influencia que tuvo en Tolkien en algunos artistas.
- Dar espacio a artistas que su influencia ha sido la edad media.
- Fantástico Medieval
- Fomentar la lectura

## ¿Por qué hacer tierra media?

Se encontró que tanto asociaciones civiles como el público en general no habían encontrado el punto de conexión entre la obra literaria de Tolkien y su visión contemporizada vivida por las nuevas generaciones. Fue un esfuerzo por conciliar diferentes posturas, además, para generar un espacio de sana convivencia más allá de las élites académicas que evidenciaron un cierre tajante ante las personas no expertas en la obra de Tolkien y la Edad Media. Asimismo, se pensó en generar un espacio de encuentro entre el ámbito académico con las inquietudes, primordialmente juveniles, de personas que gustan caracterizarse como un personaje histórico o ficticio, mejor conocida como "cosplay". De igual forma, se concibió esta idea para dar cabida a proyectos culturales que no habían tenido la oportunidad de mostrar su trabajo en otros eventos de naturaleza análoga al Festival Tierra Media; proyectos no sólo enfocados a la difusión de la música, danza y de difusión de la historia bélica medieval; sino de creaciones artesanales, mismas que no siempre, por su especialización y mercado específico, logran hallar un nicho dónde promocionar lo que hacen y, con ello, obtener recursos económicos para seguir financiando su propuesta y poder vivir de la misma. También fue importante reunir a ese tipo de público porque esto permitió la interacción y sana convivencia entre sectores un tanto divididos por prejuicios sobre las adaptaciones fílmicas. Asimismo, permitió que un público poco conocedor se nutriera de personas más enteradas sobre detalles acerca de la vida y obra de J.R.R. Tolkien, propiciando así, una retroalimentación cultural entre sectores de la población diferentes a nivel cultural, económico y geográfico dentro de la Ciudad de México y otros estados del país. La obra de J.R.R. Tolkien es importante porque fue el escritor que revivió y adaptó lo medieval a nuestro tiempo. Además, como el mismo dijo, buscó crear una mitología para Inglaterra, fue quien abrió brecha para dar vida a la fantasía en la literatura del nuevo siglo. La literatura de Tolkien fue pilar y guía para escribir más sobre la literatura fantástica, como por ejemplo el creador de *Juego de Tronos*.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Es una serie de televisión estadounidense de fantasía medieval, drama y aventuras creada por David Benioff y D. B. Weiss para la cadena HBO. Está basada en la serie de novelas Canción de hielo y fuego, del escritor estadounidense George R. R. Martin, cuyo primer libro se titula Juego de tronos. La serie está ambientada en los continentes ficticios de Poniente y Essos, y recorre distintos arcos narrativos en los cuales participan un gran número de personajes. Su primer arco narrativo se centra en las violentas luchas dinásticas entre varias familias nobles por el control del Trono de Hierro del continente de Poniente y sus Siete Reinos; el segundo abarca los intentos de

Tolkien creó un universo que influyó en toda la literatura de fantasía y, sin duda, ha tenido una gran influencia no sólo en su "estilo" sino en toda su "vida", ha comentado el autor que la primera vez que leyó sus obras fue con 12 o 13 años.<sup>59</sup>

El género fantástico es pilar para el resurgimiento de una nueva literatura fantástica con toques medievales, Tolkien abrió un espacio para el resurgimiento de la literatura fantástica medieval. Además, escribió su obra para darle una literatura mítica a su país cuando ya la tenía, por ejemplo, a los pictos y los anglos que invadieron su país. Además, antes con los romanos había problemas, Adriano, emperador romano, quiso armar un muro para proteger intereses romanos, pero no pudo.

Y claro esta hay muchos fans de este autor sumándole que por la realización de las películas hubo un boom sobre este tema, y muchos que no conocían la obra de J.R.R Tolkien lo voltearon a ver. Cabe aclarar que este fan se logró juntar como consecuencia de este evento, más que por una convocatoria formal.

En varias ocasiones hemos hablado de que J.R.R. Tolkien se ha convertido en uno de los autores más vendidos y leídos del siglo XX. El éxito (y la promoción y publicidad) películas han ayudado enormemente a dar a conocer a nuestro querido profesor a gran parte del público. Hoy hemos encontrado en la edición electrónica del Boston Herald algunos datos que, realmente, son impresionantes: de 2000 a 2004 se han vendido, sólo en EE. UU., cerca de 25 millones de ejemplares de El Señor de los Anillos y El Hobbit, generando cerca de 50 millones de dólares de beneficio para la Houghton Mifflin (editora de la obra de Tolkien en EE. UU.). El número de libros relacionados con la obra de Tolkien se ha incrementado, además, con la publicación de otros libros relativos a las películas de Peter Jackson. Esta editorial tiene en estos momentos 106 títulos relacionados de un modo u otro con Tolkien y su obra. Uno de los detalles más alabados recientemente a la Houghton Mifflin ha sido la edición de la última versión de El Señor de los Anillos, la edición más lujosa y corregida de la historia. Además de corregir más de 400 errores (aprobados por el propio Christopher

---

recuperar el mismo Trono por parte de los herederos de la antigua dinastía gobernante, la casa Targaryen, quienes fueron exiliados a Essos; la tercera crónica es la creciente amenaza del invierno, las criaturas legendarias y pueblos feroces que habitan más allá del Muro que separa a los Siete Reinos de Poniente de las gélidas tierras del Norte, donde no se había establecido ningún tipo de gobierno.)

<sup>59</sup> La vanguardia. (2012). George R.R. Martin: *"sé cómo va a acabar 'Canción de hielo y fuego'"*. 2019, de LA VANGUARDIA recuperado en: <https://www.lavanguardia.com/libros/20120723/54328654668/george-r-r-martin-se-como-acaba-cancion-hielo-fuego.html>

Tolkien), esta edición se presenta en un formato que hará las delicias de los coleccionistas (pese a su precio de \$100). Ya os hemos hablado de este libro, aunque seguimos sin noticias de si se editará algo similar en español. El artículo del Boston Herald sigue hablando de cifras de taquilla de las películas, de las ventas en vídeo y DVD, de las exposiciones en museos. Podéis echarle un vistazo en el enlace que os hemos dado previamente.<sup>60</sup>

Hay que tomar en cuenta que principalmente son *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, las obras más populares de dicho autor, las que sirvieron como puerta de entrada para conocer y compartir gustos literarios, fílmicos y de entretenimiento que tienen que ver con toda la obra de Tolkien, (y evidentemente, con la Edad Media por su influencia tangible en el legado literario de Tolkien), no tan conocida por el grueso de la población que supo de dicho autor por las obras literarias ya mencionadas.<sup>61</sup>

La importancia radica en la oportunidad que da la obra de J. R. R. Tolkien, y el renovado interés que despertó la serie de adaptaciones al cine de algunas de sus obras literarias, para reunir, en un mismo espacio, temas como la literatura fantástica, historia e influencia de la Edad Media. Son obras que, además, despertaron un nuevo interés por la cultura de la antigüedad. De igual forma, permite reunir el gusto por el cosplay y diversas actividades lúdicas, convocar a un público diverso en cuanto a edad, ubicación geográfica, gustos y condición socioeconómica diversa. Permite, asimismo, ir más allá de los diferentes eventos relacionados con la Edad Media y la literatura de corte fantástico, generalmente separados, o escasamente abordados con profundidad, realizados por otras organizaciones, generando un espacio donde es posible acercar a un público más amplio a la literatura y la cultura medieval que forman parte de los pilares de nuestro presente, propiciando el desarrollo intelectual, creativo y lúdico de los ciudadanos.

---

<sup>60</sup> El Fenómeno. (2004). *Cifras de ventas de J.R.R. Tolkien*. 19 marzo 2019, de El fenómeno recuperado: <https://www.elfenomeno.com/info/ver/13697/titulo/Cifras-de-ventas-de-J.R.R.-Tolkien>

<sup>61</sup> Ibidem

## Conclusiones

Los festivales y eventos medievales fantásticos contemporáneos se relacionan con el querer recrear y hacer lo más parecido a esa época, quienes organizan en México este tipo de eventos, son las industrias culturales y está presente la fantasía medieval en diferentes industrias creativas, estas han servido de influencia para hacer dichos eventos. Hablé de lo que son los jóvenes teschetter (influencers), que utilizan las nuevas tecnologías para dar a conocer su trabajo.

Esta investigación parte de la observación y análisis de estos festivales medievales fantástico contemporáneos, siendo muy notorio algunas problemáticas en la organización empezando con la mezcla de ideas, conceptos y hasta culturas muy diferentes, también se descuida la logística, y se termina haciendo un evento improvisado y sin organización orientándose solamente en la cuestión monetaria. Estas cuestiones me llevaron a realizar esta investigación para conocer cómo se desenvuelven estos festivales como industrias culturales.

La necesidad de recrear festivales con esta temática tiene mucho que ver con la influencia dentro de la industria cultural. Principalmente por los libros y películas, de esta temática que llaman mucho la atención, por los estímulos para la imaginación, son una ventana a historias de vida esperanzadoras; otra forma de asimilar lo real. Contar historias es algo que la humanidad ha hecho desde hace milenios, han tenido carácter formativo, sirven para generar un sentido de pertenencia. Los festivales con esta temática son reinterpretaciones de estas dos industrias (cinematográfica y la literaria). Como en mi caso, el crecer viendo estas historias fomento en mí poder proyectar ese gusto por la fantasía más allá de la lectura.

También que hubo una visión totalmente opuesta a la admiración por lo medieval, tanto que se le tachó de ser la edad oscura, antes de llamarse edad media. La edad media hubo muchos descubrimientos, la edad media duro mucho tiempo y hubo muchos cambios, era una época donde la iglesia tenía mucho poder. Las brujas, demonios y duendes eran tema prohibido, siempre se asocia esta época como una época llena de misticismo, pero la brujería era tema prohibido.

El proceso del trabajo al realizar tierra media en los festivales recreacionistas, el proceso fue parecido, se empezó creando un grupo de personas con gustos similares, nuestra promoción principal fue por redes sociales, aunque nuestro colectivo no es tan masivo como los otros. Por ejemplo “mundo medieval” tienen todo un grupo de staff, colaboran muchas personas, en el caso de “dragones reales” son un matrimonio que ya lleva más de 10 años y tienen muchos contactos, y empezaron en mundo medieval por ende tienen mucha convocatoria, “Kamelot” tiene la gran ventaja que ya cuenta con un espacio propio y tiene su propio staff, a diferencia de cofradía corazones de roble, “medievalia” hace campamentos y nosotros aún no contamos con mucha convocatoria y no tenemos experiencia para poder organizar algo así, y bueno, aparte no es algo que queramos hacer, “sociedad tolkiendili” ya llevan ya tiempo de juntarse y ellos no hacen muchos eventos, y solo hablan de un solo tema, Tolkien, Kiilbal-paáx coven, ya han hecho pequeños eventos, su ventaja es que como coven se han presentado en varios eventos tanto de kamelot como de mundo medieval, así que son ya conocidos, aparte que ya cuenta con un espacio para hacer sus eventos. Nuestro proceso, pese a contar con las redes sociales, costó mucho trabajo porque éramos nuevos en este medio y no contábamos con un equipo de trabajo ni económico, tampoco contamos con un espacio propio, y no tuvimos los recursos para realizarlo como lo queríamos y no teníamos todo un equipo de trabajo.

Las ferias culturales medievales son una representación de lo que fuera en su momento la Edad Media con artículos que recrean ese pasado como la caballería, las princesas, las hadas, los castillos una gama de estilo fantástico que pueden tomar un paseo a un escenario histórico o extraído de lo imaginario para diversión de sus invitados.

Las ferias permiten una gran cantidad de artistas disfrazados o por los asistentes a la feria en él puede haber actos musicales y teatrales con expresiones de arte, artesanía, comida a la venta. Algunos pueden involucrar elementos de fantasía, elfos y magos, hadas alentando al público asistente a usar disfraces que representen varias épocas este ritual puede terminar con un desfile o baile en el que puede involucrarse el elenco oficial y el espectador.

Las organizaciones que se encargan de los eventos medievales se enfocan en lo privado a través de un espacio amplio que se trasponla en el espacio público pero lo gubernamental no ve como característica que fueran de interés de una masa que podría

corresponder tal vez por ser una cultura extranjera que fue apropiada y no es muy aceptado en pocas excepciones ya que solo es una representación de una historia, estos festivales se realizan al aire libre para mayor libertad. Los festivales son una celebración de un evento conmemorativo que se asocia a la religión o la cultura. Y la feria es una reunión de actividades comerciales, culturales y de entretenimiento por lo regular es más aceptado por una comunidad y tienen un sentido de pertenencia incluso puede generar nuevas tradiciones, el público ya no sería un espectador sino participativo, incluyente, educativo, lúdico y hasta de entretenimiento ya que se acerca a la gente a pesar que no se asocia ni con la religión, ni la cultura, ni conmemoración específica y es una reunión que lleva a cabo entretenimiento o de actividades comerciales, su fin era eso por la precariedad que existía, una Edad Media que seguía una religión dominante en su momento y que no permitía ciertas libertades, la feria sería una práctica que rompe paradigmas y nuevas formas creativas. Con el paso del tiempo se fue transformando en una actividad social, cultural conmemorativa en el que la celebración y atracciones son el distintivo.

## BIBLIOGRAFÍA

- <sup>1</sup> En Torre S. y Violant, V. Diversidad Cultural y creatividad, Creatividad aplicada. Barcelona, (2003).
- <sup>1</sup> Reyes Cruz M, Hernández Mendoza E, Yeladaqui Ramírez Brenda, Como elaborar tu proyecto de investigación, editorial Manda, 2011, Pp 203 a 210 México, D.F.
- ADORNO, Theodor. Culture Industry Reconsidered. En: New German Critique. No. 24/25 p. 12-13.)
- Aguilar, C, Para conocer el impacto del cine de romanos realizado en España vid. Romanos en España, en MONTERDE, J. E. (Coord.). Ficciones Históricas... pp. 205-214. 21 SOLOMON, J., Peplum. El mundo antiguo... p. 24.
- Ángeles Olguín Raúl, 2022. El cine de animación japonés como industria cultural, consumo, estética y valores: tres películas japonesas en la recepción y análisis de jóvenes y adultos, trabajo recepcional que para obtener el título de licenciado en arte y patrimonio cultural. Universidad Autónoma de la Ciudad de México.
- ATTOLINI. V. (1998) Cine e Historia. Las imágenes de la historia reciente. Madrid. p. 20.
- ATTOLINI. V. (1998), Immagini del medioevo el cinema. Bari., pp. 6-7. 20-21
- Barcel Miquel, Sanroma Manuel, (2008). La ciencia ficción - El Big Bang, pp 39-41.
- Barrera Luna Raul, (2013). El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales.
- Barrio Barrio Juan Antonio (2005) La edad media en el cine del siglo XX. Universidad de Alicante.
- Bonet, L.; Schargorodsky, H. (enero, 2011). Tipologías y modelos de gestión de festivales, La gestión de festivales escénicos. Conceptos, miradas, debates. Barcelona: Gescènica, p. 41-87
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.
- Escandell Montiel Daniel (2017), Del Cid y la Zarrampla: el imaginario caballeresco español en los videojuegos, Monografías Aula Medieval. pp. 109-123.
- GARCÍA FERNÁNDEZ, E. C, (1993) O"SHEA, Stephen. Los Cataros. La Herejía Perfecta. Barcelona, 2002, p. 25.-23

- Garza Mercado Ario, Manual de técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales y humanidades, el Colegio de México, 2009 Pp 282 a 291.
- George Yúdice (2002). *Cultura Mercado y Economía*.
- Grimson Alejandro (2010), Cultura, identidad: dos nociones distintas, Universidad Nacional de San Martín y CONICET.
- Gutierrez Quintanilla A, Las crisis económicas: Un acercamiento teórico Economía y Desarrollo, Universidad de la Habana, año XLVIII, vol. 158, N°1, enero-junio, 2017 pp. 6-1 1 véase: Redalyc.Las crisis económicas. Un acercamiento teórico
- Gutiérrez Quintanilla Ayuban, Las crisis económicas. Un acercamiento teórico, Departamento de Desarrollo Económico, Facultad de Economía, Universidad de La Habana, Cuba, Economía Y desarrollo, año XLVIII, vol. 158, N°1, enero-junio, 2017, pp. 1-6.
- Herrero Cecilia, Juan (2000). Estética y pragmática del relato fantástico: las estrategias narrativas y la cooperación interpretativa del lector, Ed. Universidad de Castilla-La Mancha ISBN 978-84-8427-079-9. pp 84-85.
- Néstor García Canclini, P Ernesto (2013) Jóvenes creativos. Estrategias y redes culturales, Editorial Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) pp. 155 a 175.
- Políticas para la creatividad Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas ONU, 2010.
- T. Adorno y M. Horkheimer. (1944-1947) La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas. En Dialéctica del iluminismo. Edit. Sudamericana, Buenos Aires, 1988.
- Todorov Tzvetan (1980) Introducción a la literatura fantástica.
- Yúdice, George. (1999) La industria de la música en el marco de la integración América Latina - Estados Unidos, Integración económica e industrias culturales en América Latina. Eds. Néstor García Canclini & Carlos Moneta. México: Grijalbo, 115-161.
- Yúdice, George. 2002. El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global. Editorial Gedisa, Barcelona.

## MATERIAL DE REVISTA

- Barrió Juan Antonio (2017). Cine e historia. Una aproximación desde una perspectiva docente: la Edad Media, (Septiembre 2018) Monografías Aula Medieval.  
Sitioweb:[http://parnaseo.uv.es/AulaMedieval/aM\\_es/StorycaWeb/Descargas/10\\_Barrio.pdf](http://parnaseo.uv.es/AulaMedieval/aM_es/StorycaWeb/Descargas/10_Barrio.pdf)
- Campos, G. (2017) "Déjà Lu: La literatura fantástica, revisitada", en: Revista Luthor, Nº1. Gallo León, José Pablo y Játiva Miralles María Victoria (Septiembre 2017), Cómico y Edad Media: del escenario a la didáctica, Monografías Aula Medieval. Sitio web: [http://parnaseo.uv.es/AulaMedieval/aM\\_es/StorycaWeb/Descargas/09\\_GalloyJativa.pdf](http://parnaseo.uv.es/AulaMedieval/aM_es/StorycaWeb/Descargas/09_GalloyJativa.pdf)
- Cuellar, M.<sup>a</sup> del Carmen, Parra Concha, *Las ferias medievales, origen de documentos de comercio* Universidad de València, 2001, pp. 103-117.
- García Canclini N, Políticas Culturales y crisis de desarrollo, un balance latinoamericano. En Políticas Culturales en Latinoamérica, Grijalbo, 1987 Pp. 13-61, México, D.F Véase en: [Garcia Politicas culturales y crisis de desarrollo.pdf \(udg.mx\)](#)
- Gargarella Roberto, *Crisis de representación y constituciones contra mayoritarias*, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Pp.1-21, Ver: William Nelson, *On Justifying Democracy*, London 1990.
- González Salvador (1984), De lo fantástico y de la literatura fantástica, Marzo 20, 2019 [Anuario de estudios filológicos](#). Sitio web: [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/3684/0210-8178\\_7\\_207.pdf?sequence=1](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/3684/0210-8178_7_207.pdf?sequence=1)
- Observatorio de Cultura *Modelo de políticas culturales*, Kulturaren Euskal Behatoria, 2018 Pp. 1-21 [Modelos de politicas culturales 2018.pdf \(euskadi.eus\)](#)
- Observatorio de Cultura *Modelo de políticas culturales*, Kulturaren Euskal Behatoria, 2018 Pp. 1-21 [Modelos de politicas culturales 2018.pdf \(euskadi.eus\)](#)

## MATERIAL POR INTERNET

- Alberto ABRUZZESE2004, «Cultura de Masas» CIC (Cuadernos de Información y Comunicación), 9, 189-192.  
<file:///C:/Users/HP/Downloads/ecobCIYC0404110189A.PDF.pdf>
- Anónimo. (2008). *Justas medievales*. Febrero del 2018, de Asociación española de fiestas y recreaciones históricas, Sitio web:  
[https://earchivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/11030/PFC\\_Alejandro\\_Alonso\\_Munoz.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://earchivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/11030/PFC_Alejandro_Alonso_Munoz.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Artículos de literatura de fantasía,, *Fantasia y Medioevo: entre la imaginación y el imaginario*, 2019, Sitio web: [https://arborloria.weebly.com/fantasia/fantasia-y-medioevo-entre-la-imaginacion-y-el-imaginario?fbclid=IwAR2ukwMewS7cgeActS1KtNe\\_Rj6BOtlYQakFRCcWf27rlnwj9RE8-DW8tNE](https://arborloria.weebly.com/fantasia/fantasia-y-medioevo-entre-la-imaginacion-y-el-imaginario?fbclid=IwAR2ukwMewS7cgeActS1KtNe_Rj6BOtlYQakFRCcWf27rlnwj9RE8-DW8tNE)
- Bembibre Cecilia, Sitio: Definición ABC, (julio 2010). Septiembre 2017, Sitio web:  
<https://www.definicionabc.com/comunicacion/comic.php>.
- Blog Literario – Universidad Icesi (2009), Abril 2019
- Domínguez Chávez Humberto y Carrillo Aguilar Rafael Alfonso, (2007), Febrero 2019.
- Eduardo Alejandro (2017), Marzo 2019 La historia de los videojuegos GP Sitio web:  
<https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- El Fenómeno. (2004). *Cifras de ventas de J.R.R. Tolkien*. 19 marzo 2019, de El fenómeno. Sitio web: <https://www.elfenomeno.com/info/ver/13697/titulo/Cifras-de-ventas-de-J.R.R.-Tolkien>
- El Portal de la Literatura Fantástica y la Ciencia Ficción (2013). Julio 2020, Literatura Fantástica en cifras. <http://literfan.cyberdark.net/Recursos/Estadistica2013.htm>
- En Torre S. y Violant, V. *Diversidad Cultural y creatividad, Creatividad aplicada*. Barcelona, (2003).
- Escandell Montiel, Daniel Monografías Aula Medieval, “*Del Cid y la Zarrampla: el imaginario caballeresco español en los videojuegos*”, (2017), Sitio web:  
[http://parnaseo.uv.es/AulaMedieval/aM\\_es/StorycaWeb/del-cid-y-la-zarrampla-el-imaginario-caballeresco-espanol-en-los-videojuegos/](http://parnaseo.uv.es/AulaMedieval/aM_es/StorycaWeb/del-cid-y-la-zarrampla-el-imaginario-caballeresco-espanol-en-los-videojuegos/)

- Florencia (31/10/2013). Marzo 2018 Medios Audiovisuales. Sitio: Definición ABC. Ucha. URL: <https://www.definicionabc.com/comunicacion/medios-audiovisuales.php>
- Jesús Jiménez, (25/08/2013). Marzo 2018
- La gestión cultural: Singularidad profesional y perspectivas de futuro (2001). Alfons Martinell Sempere Titular de la Cátedra Unesco Presidente de Interarts Recuperado en: [https://oibc.oei.es/uploads/attachments/75/La\\_Gestion\\_Cultural\\_-\\_Singularidad\\_profesional\\_y\\_perspectivas\\_de\\_futuro.pdf](https://oibc.oei.es/uploads/attachments/75/La_Gestion_Cultural_-_Singularidad_profesional_y_perspectivas_de_futuro.pdf)
- La vanguardia, 2012. Junio 2019, Sitio web: <https://www.lavanguardia.com/libros/20120723/54328654668/george-r-r-martin-se-como-acaba-cancion-hielo-fuego.html>
- Perú, la republica, 2013, 20 de marzo 2019, de Revista de Letras, Sitio web: <https://www.pressreader.com/peru/peru-la-republica/20130114/282544425659289>
- Pinochet Cobos, Carla. “La construcción de lo público en ferias y festivales culturales. Apuntes etnográficos sobre consumo cultural y ciudad”. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 11(2), 29-50, 2016. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.mavae11-2.cpf>
- Portal ciencia y ficción, Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional, Historia de los ordenadores y videojuegos,( 2009 – 2021) Marzo 2019, Sitio web: [www.portalcienciayficcio.com](http://www.portalcienciayficcio.com).
- Prado Juan José Y Viramontes. (2016), Julio 2018, Sitio web: <http://festivalmedieval.com.mx/>
- Rueda Ramos Jainite, Política Cultural de la Ciudad de México, subdirectora de la Evaluación y del Seguimiento de Programas, Secretaría de Cultura del Distrito Federal de México. 10 agosto 2022, Obs. Agenda 21 culture Sitio Web: Política cultural de la Ciudad de México, | Good Practices (agenda21culture.net)  
Sitio web: <http://www.icesi.edu.co/blogs/biblioteca/2009/07/31/%C2%BFpor-que-la-literatura-fantastica-hace-que-los-jovenes-lean/>  
Sitio web: [https://www.huffingtonpost.es/jesus-jimenez/la-fantasia-es-una-droga-b\\_3485106.html](https://www.huffingtonpost.es/jesus-jimenez/la-fantasia-es-una-droga-b_3485106.html)  
Sitioweb:<https://www.um.es/campusdigital/Libros/textoCompleto/historia/04valdeon.pdf>

- Torreiro Casimiro 2001, Diciembre 2018, de EL PAIS recuperado en: Sitio web:[https://elpais.com/diario/2001/12/21/cine/1008889202\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2001/12/21/cine/1008889202_850215.html)
- Vestal Andrew. «The history of Final Fantasy». (2006), Agosto de 2017. 2018 - 2021 Square enix co., ltd. All Rights Reserved. Sitio web: <http://www.finalfantasy.com>.
- <https://concepto.de/edad-media/#ixzz7IID4OMSJ>

**SABADO 14 DE MARZO**  
*Festival de Primavera*

Tanya Zahli Mariah Pizote Prieto Café



5:00 pm



lisistrata Hazbel Zulaihah Ali Ignis



Saidi Valeska Aifa Makomy Cassandra

TE ESPERAMOS A PARTIR DE LAS 17HRS EN CALLE MIRAVALLE  
208 ESQUINA VICTOR HUGO A 3 CALLES DE METRO PORTALES  
(SALIR DONDE EL FLUJO VEHICULAR VA DIRECCION AL CENTRO)  
ACCESO \$ 60 P/P

**Problemas en el Harem**



Kiilbal Paax  
y  
Kösem Hernandez

Música Viva  
Danza

Show de Arquería  
Combate Escénico

Café  
Cooperación 140.00  
Incluye un Snack

El Pizote Prieto

1 de Junio 7 PM  
Reserva 5513399862



Flyer de dragones reales



Foto del día del torneo en evento de Iztapala por parte de Dragones reales

## “Festival Tierra Media”

### Volantes del evento



Este fue el diseño del volante, fue diseñado por cofradía y fue el que se repartió.



Este fue el flyer que me atreveré a decir impuesto por la casa de cultura. Del cual ni siquiera nos consultaron.



Ensamble musical “*Daoine Sidhé*” Ensamble musical con raíces musicales folklóricas y temas del neopaganismo moderno, con notas y acordes medievales y renacentistas. Aquí el ensamble hizo algo muy dinámico que fue interactuar con el público ya que tuvimos problemas de audio.



Codex festivos, improvisaron gaitas. Fue una verdadera sorpresa para nosotros ya que este grupo de música son muy conocidos por el medio medieval. Los trajeron Riannon Folk.



Rhiannon Folk Dance recibiendo su reconocimiento pese a los problemas que tuvimos con el sonido, el público quedó contento con este grupo de baile.



Participante que viajo desde Toluca, Estado de México.



Los semifinalistas del concurso



La premiación del primer,  
segundo y  
tercer lugar.



El concurso cosplay fue la última actividad, se retrasó bastante, por los administrativos de la casa de cultura. Nuestro colectivo ya tiene experiencia en este tipo de actividades, por lo cual había decidido que haya jueces en este concurso, pero la directora de la casa de cultura impuso su autoridad y decidió que los votantes fuera el público por medio de aplausos sumándole que estaba empezando a llover, y la gente asistente se quería ir así como todos los participantes.



Público del evento

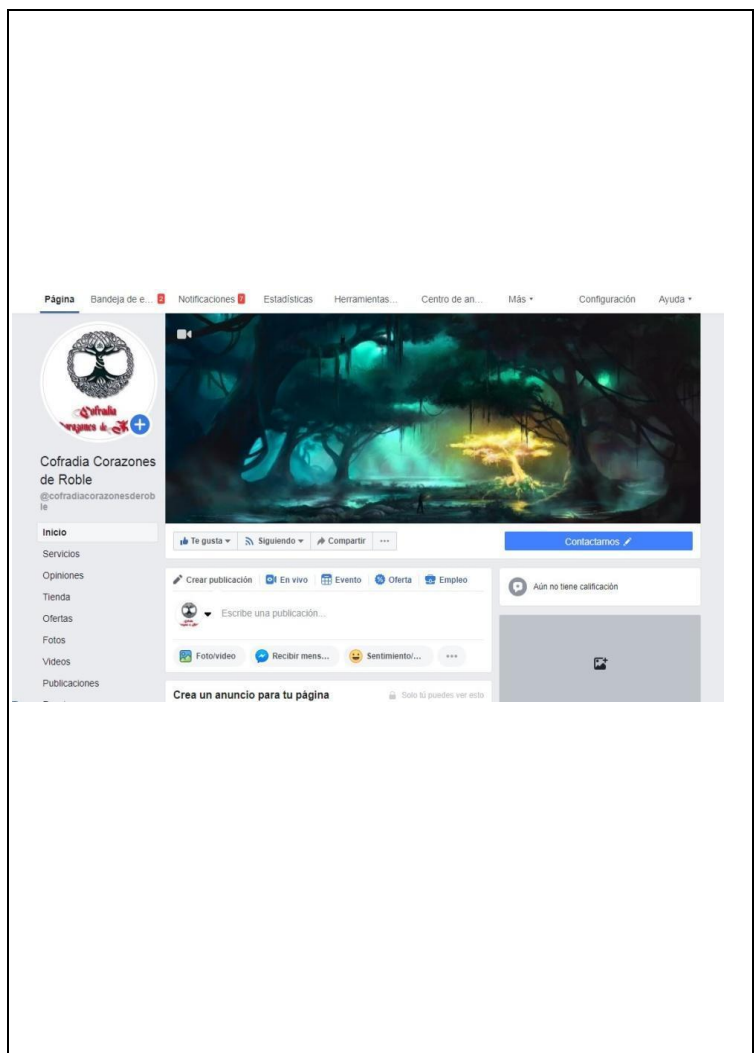


Presentación de Soft combat:  
"Mirmidones" Dando una demostración  
de lo que es el Soft Combat.



Quedamos sorprendidos que llegaron  
varios medios a cubrir el evento incluido  
Capital 21.

## Cofradía Corazones De Roble



Todo colectivo cultural está conformado por personas con diferentes conocimientos, lo cual, favorece el aporte de diversas ideas, visiones distintas acerca de un mismo punto. Cofradía Corazones de Roble se apoya en un grupo diverso, multidisciplinario, enfocado a desarrollar y promover actividades que tengan como directriz la Edad Media, abordada desde las más variopintas disciplinas artísticas, así como actividades lúdicas que estén relacionadas con dicho periodo histórico. Esto favorece la inclusión de diversas disciplinas y visiones de dicho periodo para nutrirlo y, con ello, permitir que cada evento tenga algo que sea atractivo para un público cada vez más amplio.



La primera propuesta del logo, me basé prácticamente en lo que es un escudo de guerra de la época medieval, y con el árbol de la vida celta. Y una bandera tipo papiro ya que es lo que he visto mucho en los eventos medievales. Los símbolos del escudo son una bellota, un corazón celta y un escudo. La bellota porque es el fruto que da los árboles de roble, el corazón celta ya que la cultura celta está muy asociada con la naturaleza. Y la espada es prácticamente la espada de Torin, personaje del Hobbit. Más adelante me puse a reflexionar que este logotipo estaba muy saturado de imágenes y símbolos; aparte de que tenía elementos más de la cultura celta. Y elementos del Hobbit y con esto estaba dando a entender que solo hablaré de esos temas, cuando la literatura fantástica no solo el Tolkien ni la cultura celta, así que decidí cambiarlo.



Este fue el segundo logotipo con el que estaba trabajando, la idea fue usar colores atractivos y dejamos el árbol de roble. Aunque igual tanto el árbol como el corazón seguían siendo celtas. Y nos dimos cuenta de que el logotipo no era atractivo y no quedaba claro que queríamos transmitir. Así que se decidió cambiarlo.



Logotipo oficial, buscamos una tipografía que pareciera sacada de un cuento de hadas, que fuera entendible, aparte decidimos usar un dragón porque es un ser mitológico y característico de la edad media como de cualquier historia fantástica. Y decidimos usar el color morado porque en la psicología del color es un color que se asocia a lo misterioso y a la magia.



Valquiria guerrera,  
por [Arthur Rackham](#) (1912).



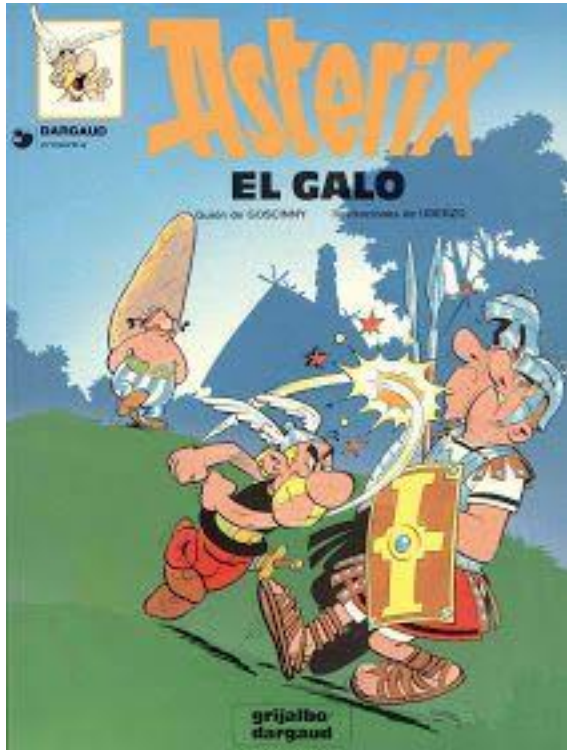
Escena final de  
El Oro del Rhin, Prólogo de la  
Tetralogía.  
Producción de la Ópera de Seattle  
debida a Stephen Wadsworth (2001).



Cartel de *Las aventuras del príncipe Achmed* dirigida por Lotte Reiniger, pionera en el cine de animación.



Escenas de la película  
*“Las aventuras del príncipe Achm*



Astérix (portadas 1961-1970)



Comic de Asterix



Final Fantasy VII (JRPG / Rol)

Switch XBOne · 26/3/2019

Android · 7/7/2016

PS4 · 5/12/2015

iPhone · 20/8/2015

PC · 14/8/2012

PS3 · Año 2009

PSX · Año 1997



8.5

Final Fantasy: Crystal Chronicles (Action-RPG)

GCN · 11/3/2004



Final Fantasy XVI (JRPG / Rol)

PC · Rumoreado/Nunca existió

PS5 · Año 2022



Agradecemos la participación de este cuestionario para el análisis de la investigación de la tesis de Etna Ariadna Domínguez Ramírez:

Ficha del participante

Escriba su perfil en esta ficha:

Nombre: _____
Género: _____
Edad: _____
Nivel educativo: _____
Ocupación: _____
Intereses: _____

62

Finalmente te agradecemos de contestar las siguientes preguntas:

- 1- ¿Cómo definirías un festival medieval fantástico?
- 2- ¿Cómo te involucraste en estos festivales medievales fantásticos?
- 3- ¿Qué te viene a la mente cuando escuchas fantástico medieval?
- 4- ¿Sabes cómo iniciaron en México y cuándo fue el primer festival medieval?
- 5- ¿Has participado en la organización de alguno? ¿Qué papel desempeñaste?
- 6- ¿Cuándo has asistido a estos festivales qué actividades realizaste y cuáles te han gustado más?
- 7- ¿En tu percepción ha mejorado o empeorado los eventos de festivales medievales con el paso del tiempo?
- 8- ¿Cuál es la razón por el cual el público va un evento de festival de fantasía medieval?
- 9- ¿Consideras que es importante seguir realizando estos festivales medievales fantásticos? ¿Sí o no y porque?
- 10- ¿Consideras que se deben seguir impulsando tal como están?, o ¿qué cambios harías?

<sup>62</sup> Ángeles Olguín Raúl, 2022. *El cine de animación japonés como industria cultural, consumo, estética y valores: tres películas japonesas en la recepción y análisis de jóvenes y adultos*, trabajo recepcional que para obtener el título de licenciado en arte y patrimonio cultural. Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

¿Cómo definirías un festival medieval fantástico?				
¿Cómo te involucraste en estos festivales medievales fantásticos?				
¿Qué te viene a la mente cuando escuchas fantástico medieval?				
¿Sabes cómo iniciaron en México y cuándo fue el primer festival medieval?				
¿Has participado en la organización de alguno? ¿Qué papel desempeñaste?				
¿Cuándo has asistido a estos festivales qué actividades realizaste y cuáles te han gustado más?				
¿En tu percepción ha mejorado o empeorado los eventos de festivales medievales con el paso del tiempo?  ¿Cuál es la razón por el cual el público va un evento de festival de fantasía medieval?				
¿Consideras que es importante seguir realizando estos festivales medievales fantásticos? ¿Sí o no y porque?				
¿Consideras que se deben seguir impulsando tal como están?, o ¿qué cambios harías?				

Nombre	Genero	Edad	Nivel educativo	Ocupación	Intereses
1 Marco Tello	Masculino	36	Licenciatura	Hidromielero	Esgrima fantasía épica medieval y recreación histórica
2 Esmeralda Alejandra Vaca Cano	Mujer	27	Universidad	Niñera	Leer, escuchar música, asistir a festivales medievales
3 Ileana	Femenino	28	Preparatoria trunca	Empleada	¿
4 Ariadna	Masculino	20	Licenciatura	Estudiante	Hombres
5 Ivan	Hombre	41	Preparatoria trunca	Desempleado	Aprender más de ti
6 Carlos	Masculino	43	Superior	Mercadería en abarrotes	Música, tiempo medieval, entretenimiento
7 Salvador	Masculino	30	Licenciatura	Empleado	Libros, cine, comics
8 Fernando	Masculino	18	Preparatoria	Psicólogo clínico, artesano.	Musica, deportes, artes, literatura y música.

9 Emmanuel	Masculi no	33	Licenciatura	Maestro	Las artes audibles
10 Eli	Femeni no	46	Secundaria terminada	Estudio	Ninguno por ahora creo
11 Julio César	Masculi no	35	Técnico superior	Barista	Ajedrez, idiomas ,economía ,cata de vinos
12 Buho		35	Técnico superior	ing civil	Ajedrez, idiomas ,economía ,cata de vinos
13 Pablo Issac Montero Sologuren	Masculi no		Maestría	Ejecutivo de ventas	Constante aprendizaje
14 Luna	Femeni no			Freelance	Cultura, artes, dibujo, geek, friki.
15 Edith Fernández	Femeni no				...
16 Tovar Bonilla Araceli Yetlanezi	Masculi no				Animales, videojuegos y fantasía medieval
17 Jorge	Masculi no				Animación y fotografía
18 Adriana Isaak	Femeni no				Combate medieval, deportes de contacto, campismo, ciclismo,

					"stationery"
--	--	--	--	--	--------------

	1	2	3	4	5	6
¿Cómo definirías un festival medieval fantástico?	Un evento cultural para personas afines a la temática épica fantástica y medieval	Toda una experiencia, un lugar para conocer personas interesantes con intereses en común	Reunión de gente que le gusta el periodo medieval y la fantasía	Como un evento cultural	Pues como cultura y entretenimiento	Lleno de actividades y espectáculos emocionantes
¿Cómo te involucraste en estos festivales medievales fantásticos?	Me invitaron como armero al primer festival medieval que se realizó en México debido a los atuendos de recreación del señor de los anillos.	Vi publicidad en la televisión hace más de 7 años y asistí a uno en la marquesa, me enamoré del concepto, después entre a un grupo de combates medievales.	Casualidad	Por amigos	Pues por una persona que me invito	Por Hobbie estoy dentro de ésta rama cómo participante
¿Qué te viene a la mente cuando escuchas fantástico medieval?	Trabajo	Convivencia, magia, entretenimiento	magia y castillos	Caballeros, princesas, magos	Pues películas del señor de los anillos	Algo relacionado al medioevo pero más fuera de lo común
¿Sabes cómo iniciaron en México y cuándo fue el primer festival medieval?	Claro yo estuve ahí fui de los pioneros del medió	La verdad no	Según mis cuentas hace como 15 años aprox... y hasta donde se fue mundo medieval	Lo desconozco	No	Nop

¿Has participado en la organización de alguno? ¿Qué papel desempeñaste?	Si organizador, director artístico, maestro y ceremonias, peleador, artesano, mercader, cocinero, mozo, etc.	Si, como combatiente durante 5 años	no	Pues como caballero de kamelot	Sí, cómo staff, en mercadillo y combates medievales a espada	Sí, cómo staff, en mercadillo y combates medievales a espada
¿Cuándo has asistido a estos festivales qué actividades realizaste y cuáles te han gustado más?	Trabajar, comer y beber	Acampar, comprar, combatir, bailar, todas me gustaron	acampar, comprar cosas, conocer gente y ver los espectáculos	Mirar los combates y las danzas	Peleas y los productos artesanales	He realizado de todo en su mayoría pero me ha gustado más desempeñar el papel de combatiente escénico
¿En tu percepción ha mejorado o empeorado los eventos de festivales medievales con el paso del tiempo?	Ambos ahí cosas buenas y malas	Se han mantenido, algunos llevan años con el mismo concepto	mejorado y crecido	Mejorado	Depende del festival y compañía	Se ha mantenido
¿Cuál es la razón por la cual el público va un evento de festival de fantasía medieval	A embriagarse y sentirse su personaje De rol	Por el ambiente	porque les gusta	Entretenimiento y para conocer	Por curiosidad	Para salir de la rutina

¿Consideras que es importante seguir realizando estos festivales medievales fantásticos? ¿Sí o no y porque?	Si claro! De eso vivo.	Sí, es un desahogo del estrés cotidiano.	Sí, es un lugar donde se puede conocer gente con los mismos gustos.	Si, contribuye a la diversidad cultural.	Si pues enseña al de historia de la edad media.	Sí, para traer al país esa cultura y disfrutar de algo tan único
¿Consideras que se deben seguir impulsando tal como están?, o ¿qué cambios harías?	Organizar mejores eventos con propuestas más recreacionistas y fieles con mejor calidad en instalaciones y espectáculos	Tal como están	tal vez un poco más de apoyo a los participantes o el staff, ya que algunos son artesanos principiantes o peleadores aficionados y lo han dejado por falta de apoyo y recursos para seguir creciendo en la comunidad	Si	Sii solo tener un orden en cada evento	Me gustaría que se impulse por medio del movimiento de masas, en su mayoría de personas del país un porcentaje muy bajo conoce que existen muchas compañías de eventos medievales.

	7	8	9	10	11	12
¿Cómo definirías un festival medieval fantástico?	Cómo un espectáculo donde la gente se pueda transportar a un mundo de fantasía	Con música, artesanías y combates de calidad	Con muchos combates	Cómo una perfecta convivencia familiar con mucho entretenimiento.	debe tener lo básico de mitologías populares medievales y tradiciones	Es un lugar donde puedo mostrarle al público un poco de historia, y donde puedo vivir una vida que no pude vivir
¿Cómo te involucraste en estos festivales medievales fantásticos?	Vendiendo productos	Como espectador y después me adentramos	Me gustan las espadas	Hace 6 años empecé a trabajar en una empresa así, actualmente sigue siendo mi favorita.	por curiosidad llegué a uno, encontré un maestro de esgrima y de ahí continué	Por mis gustos de la infancia, por las culturas, y videojuegos y por recomendación de un amigo.
¿Qué te viene a la mente cuando escuchas fantástico medieval?	Espectáculo, show, diversión	Hadas, caballeros, magos, dragones	Poder portar una espada	Kamelot el castillo del rey, ese lugar donde aprendí y fui creciendo.	respectivo a la edad media pero no recrea fielmente, tiene elementos exagerados de fantasía	Paisajes de fantasía, y culturas medievales
¿Sabes cómo iniciaron en México y cuándo fue el primer festival medieval?	No lo sé	No tengo idea la verdad, pero sé que el más popular es el de la marca	Nop, la verdad no	Aún no pero me gustaría saber.	festival medieval de Guanajuato no recuerdo el año	No tengo idea, pero supongo que como por el 2005.

¿Has participado en la organización de alguno? ¿Qué papel desempeñaste?	Si, como caballero	Si, como parte del espectáculo	Sí, un tiempo hice de tabernera y después de princesa.	sí, staff	Si	Expositor, y actor
¿Cuándo has asistido a estos festivales qué actividades realizaste y cuáles te han gustado más?	Combatir	Los combates son lo que más me gusta, fui con mi familia por primera vez y por casualidad a los 10	Los combates	En si nunca los jugué, pero me gusta ver cómo se divierten en los juegos de los arlequines.	fui como público, como staff y como combatiente, me gusta más combatir	Con solo estar en el evento disfruto cada instante. Vender, dar show, pasee por el evento, comer ,beber hidromiel eso me gusta más
¿En tu percepción ha mejorado o empeorado los eventos de festivales medievales con el paso del tiempo?	Han mejorado con el paso del tiempo	Mejorado, aunque el tema de la gente que va a embriagarse es un problema muy incómodo	Depende del espectáculo	Pues yo siento que han mejorado, un poco lento pero finalmente avanza.	mejorado, paso a ser solo venta de alcohol y la calidad de shows bajó, además que muchas veces venden y exponen cosas que ni siquiera tienen que ver con lo medieval	Han mejorado y eso que antes se hacían 3 días algunos

<p>¿Cuál es la razón por el cual el público va un evento de festival de fantasía medieval?</p>	<p>Para distraerse</p>	<p>Por lo poco común que es y porque resulta exótico</p>	<p>Porque le gusta la época medieval</p>	<p>Por qué es muy poco común el revivir esa época, la época medieval la conocimos por clases de historia o conocimientos antiguos, me imagino que como fue una época de rebeldía o algo así es lo que uno como ser humano busca, dónde relajarse, divertirse y que mejor en algo que nos gusta y nos da curiosidad.</p>	<p>distracción, fiesta, alcohol</p>	<p>Supongo que algunas personas por curiosidad y asistir a eventos nuevos, otras personas porque han tenido la recomendación y a veces no han podido, yo porque amo los eventos, en especial de culturas nórdicas, y escocesas</p>
--	------------------------	--	--	---	-------------------------------------	--

<p>¿Consideras que es importante seguir realizando estos festivales medievales fantásticos? ¿Sí o no y porque?</p>	<p>Es importante ya que se ha generado un mercado que apoya a muchas familias y cada vez hay más gente que les gusta la temática medieval</p>	<p>Sí, te transportan a un mundo de magia</p>	<p>Sí, porque al fin y al cabo son parte de la historia del mundo</p>	<p>Sii, yo pienso más públicamente y pienso en los niños, últimamente las generaciones vienen un poco extrañas y avanzadas y eso provoca demasiado. Estudiando psicología, e notado que este tipo de actividades fortalecen la mente de los pequeños y los habren a un mundo diferente y jamás les debemos negar diversión.</p>	<p>si, por que son parte de la herencia multicultural del país, además de que pueden mejorar y dar cabida a otras cosas mejores</p>	<p>Sí, porque así se llega a más público, y quizá es cierto que algunas personas como yo no van a todos los festivales de fantasía, pero hay quienes si</p>
--	---	---	---	---	---	---

<p>¿Consideras que se deben seguir impulsando tal como están?, o ¿qué cambios harías?</p>	<p>Si y siempre hay que estar mejorando para gustarle a más gente</p>	<p>Sí, pero creo que debe regularse el consumo de sustancias para que sea un ambiente más sano</p>	<p>Que las compañías sean más profesionales</p>	<p>A son muy pocos los puntos los que me gustaría cambiar, bueno no cambiar... que ellos como compañía pongan ejemplos de vida ósea ya son tiempos diferentes y pueden haber cosas o situaciones que me gustaría representarlos cómo en un cuento para que el público se quede con un buen sabor.</p>	<p>mejorarían metiendo un poco más lo medieval y no tanto lo misceláneo solo por negocio</p>	<p>Así están Perfecto, quizá un poco de difusión también entre nosotros los mismos participantes, en nuestro entorno cotidiano</p>
---	---	--	---	---	--	--

	13	14	15	16	17	18
¿Cómo definirías un festival medieval fantástico?	lo más importante, que puedo asistir a donde soy feliz	Con dinámicas con el público, con presentaciones de batallas, personajes paseando entre el público, juegos de guerra para el público.	Un evento donde al público se le da una experiencia visual y sensitiva tematizada al mundo fantástico o medieval	Divertido	Un evento en el cuál se busca emular un ambiente similar al señor de los anillos o juego de tronos	Un escape de la realidad y la oportunidad de vivir aventura fantástica
¿Cómo te involucraste en estos festivales medievales fantásticos?	Por una decepción amorosa, busque un medio diferente de entretenimiento.	Por trabajo y amistades.	Por mi hijo	Fui invitada por un amigo que ya conocía de los eventos y posteriormente me acerque a la comunidad de Kamelot por qué me llamo la atención aprender a pelear con la espada	Por mera coincidencia	Me enteré de uno, asistí, conocí a un chico de combate de exhibición, me interesó, empecé a entrenar con el grupo.

¿Qué te viene a la mente cuando escuchas fantástico medieval?	Gente caracterizada de seres mágicos y medievales, comida exótica, bebidas fuera de lo común y mucha variedad de entretenimiento	Varios eventos y amigos del medio.	Armaduras, magia, princesas y combates	Elfos, dragones, caballeros y vikingos	Pelea con espadas	Dragones
¿Sabes cómo iniciaron en México y cuándo fue el primer festival medieval?	No tengo idea de eso	Conozco algunos, pero con exactitud cuál fue el primero no.	No realmente			
¿Has participado en la organización de alguno? ¿Qué papel desempeñaste?	Staff, presentación de arco y venta de bebidas exóticas tiro con arco.	Si, como jefa de marketing y community manager.	Sí, como peladora y staff general	Sí, guerrero y arquero	Muy remotamente, ayudando principalmente en la parte del torneo de combate medieval.	

<p>¿Cuándo has asistido a estos festivales que actividades realizaste y cuáles te han gustado más?</p>	<p>Actividades de batallas con armas de espuma, prácticas de tiro con arco, adivinación gitana</p>	<p>Convivencia con la gente y vocero en sus redes sociales. Lo que más es la convivencia con la gente, animarla y hacerla sentir a gusto en esta experiencia.</p>	<p>Espectador</p>	<p>Acampar, ver las justas y el show de fuego son mis actividades favoritas. E visto los show de cetrería, combates, participado en arquería y softcombat</p>	<p>Solo he asistido a los que he participado, los encuentros geniales</p>	<p>Combate de exhibición y combate deportivo. El combate deportivo</p>
<p>¿En tu percepción ha mejorado o empeorado los eventos de festivales medievales con el paso del tiempo?</p>	<p>Pero creo que ya tienen su renombre los eventos</p>	<p>Creo que las envías internas hacen que los festivales no desarrollen su mejor potencial. Si a mejorado bastante pero podría ser mejor.</p>	<p>Diría que sí.</p>	<p>Mejorado</p>	<p>A mejorado la organización</p>	<p>No sabría decir</p>

<p>¿Cuál es la razón por el cual el público va un evento de festival de fantasía medieval?</p>	<p>Por qué es algo novedoso, único, dónde la gente puede expresarse sin restricciones, es un evento que genera especulación y morbo.</p>	<p>Para vivir una experiencia, por su fascinación a la cultura medieval, disfrutar en familia o amigos. Pasar un buen rato.</p>	<p>Diversión</p>	<p>Por el ambiente y los shows</p>	<p>Gustos personales</p>	<p>Salir de la rutina, supongo.</p>
--	--	---	------------------	------------------------------------	--------------------------	-------------------------------------

<p>¿Consideras que es importante seguir realizando estos festivales medievales fantásticos? ¿Sí o no y porque?</p>	<p>supongo que también hay a quien le da igual y solo van a disfrutar de un evento más</p>	<p>Si, es una foco de para impulsar el auto negocio ya que mucho del material que se consumen en ellos es de carácter artesanal cosa que ayuda a impulsar las pymes , también es un incentivo cultural bastante fuerte pues las presentaciones como bailes o representaciones son algo que necesita con bastante necesidad la cultura mexicana.</p>	<p>Si, además de ser una fuente de trabajo para varios artistas y gente en general, también es una expresión cultural.</p>	<p>Si Si, son una opción sana de entretenimiento</p>	<p>Sí!! Son demasiado divertidos y una opción tan genial que si desaparecieran se perderían actividades maravillosas</p>	<p>Supongo... Son una fuente de empleo para bastante gente y son eventos recreativos en los que la gente puede ir a divertirse y probar cosas nuevas.</p>
--	--	---	--	--	--	---

<p>¿Consideras que se deben seguir impulsando tal como están?, o ¿qué cambios harías?</p>	<p>Pero creo que todo va genial</p>	<p>Siempre hay que buscar la evolución de cualquier proyecto, tal como está no es malo pero si hay muchas áreas de oportunidad que podrían ser mejoradas, como su constancia o el impulso de un tianguis fijo para impulsar más la cultura</p>	<p>Sí, ya tienen una base establecida y bien formada, pero a la vez innovar es importante.</p>	<p>Cómo están</p>	<p>Se necesita unir más a los gremios de peledores y planear un poco mejor las fechas en las que se realizan tomando en cuenta el clima de la zona</p>	<p>Claro, a mí parecer no hay cambios realmente necesarios por ahora</p>
---	-------------------------------------	--	--	-------------------	--	--

Cuestionario de análisis cuantitativo

SI (positivo)-1

PORQUE -2

NO (negativo) -0

No contesto -3

Participante	1	2	3	4	5	6	Total
Gestión Cultural	Marco Tello	Esmeralda Alejandra Vaca Cano	Ileana	Ariadna	Ivan	Carlos	
¿Cómo definirías un festival medieval fantástico?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿Cómo te involucraste en estos festivales medievales fantásticos?	1	1	0	1	1	1	1=5 0=1
¿Qué te viene a la mente cuando escuchas fantástico medieval?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿Sabes cómo iniciaron en México y cuándo fue el primer festival medieval?	1	0	1	0	0	0	1=2 0=4
¿Has participado en la organización de alguno? ¿Qué papel desempeñaste?	1	1	0	1	1	1	1=5 0=1
¿Cuándo has asistido a estos festivales qué actividades realizaste y cuáles te han gustado más?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿En tu percepción ha mejorado o empeorado los eventos de festivales medievales con el paso del tiempo?	0	1	1	1	0	1	1=4 0=2
¿Cuál es la razón por el cual el público va un evento de festival de fantasía medieval?	1	1	1	1	1	1	1=6

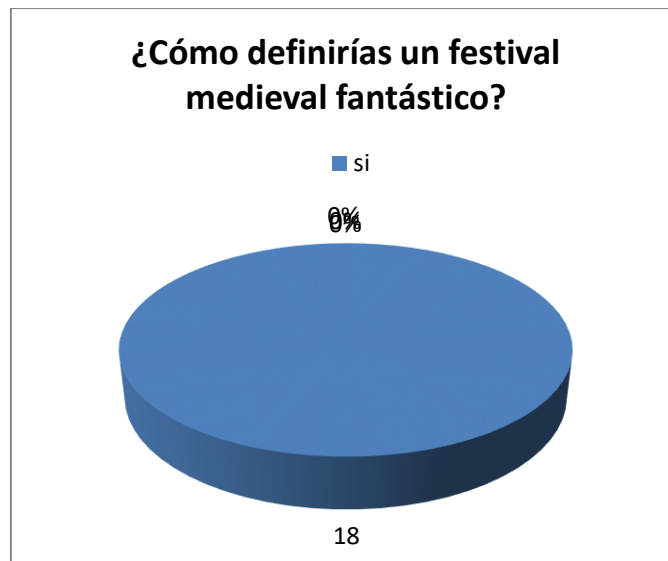
¿Consideras que es importante seguir realizando estos festivales medievales fantásticos? ¿Sí o no y porque?	1	1	1	1	1	2	1=5 2=1
¿Consideras que se deben seguir impulsando tal como están?, o ¿qué cambios harías?	2	1	2	1	1	2	1=3 2=3

Participante	7	8	9	10	11	12	Total
	Salvador	Fernando	Emmanuel	Eli	Julio César	Buho	
¿Cómo definirías un festival medieval fantástico?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿Cómo te involucraste en estos festivales medievales fantásticos?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿Qué te viene a la mente cuando escuchas fantástico medieval?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿Sabes cómo iniciaron en México y cuándo fue el primer festival medieval?	0	0	0	0	0	0	0=6
¿Has participado en la organización de alguno? ¿Qué papel desempeñaste?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿Cuándo has asistido a estos festivales qué actividades realizaste y cuáles te han gustado más?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿En tu percepción ha mejorado o empeorado los eventos de festivales medievales con el paso del tiempo?	1	0	0	1	1	1	1=4 0=2

¿Cuál es la razón por el cual el público va un evento de festival de fantasía medieval?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿Consideras que es importante seguir realizando estos festivales medievales fantásticos? ¿Sí o no y porque?	2	2	2	2	2	2	2=6
¿Consideras que se deben seguir impulsando tal como están?, o ¿qué cambios harías?	1	0	0	2	2	2	1=1 0=2 2=3

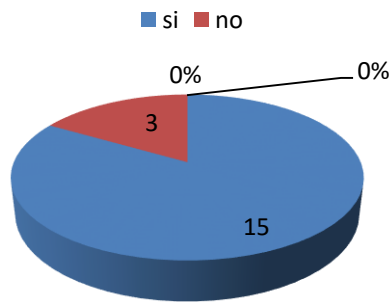
Participante	13	14	15	16	17	18	Total
	Pablo Issac Montero Sologuren	Luna	Edith Fernández	Tovar Bonilla Araceli Yetlanezi	Jorge	Adriana Isaak	
¿Cómo definirías un festival medieval fantástico?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿Cómo te involucraste en estos festivales medievales fantásticos?	0	1	1	1	0	1	1=4 0=2
¿Qué te viene a la mente cuando escuchas fantástico medieval?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿Sabes cómo iniciaron en México y cuándo fue el primer festival medieval?	0	0	0	3	3	3	0=3 3=3
¿Has participado en la organización de alguno? ¿Qué papel desempeñaste?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿Cuando has asistido a estos festivales qué actividades realizaste y cuáles te han gustado más?	1	1	1	1	1	1	1=6
¿En tu percepción ha mejorado o empeorado los eventos de festivales medievales con el paso del tiempo?	1	0	1	1	1	0	1=4 0=2
¿Cuál es la razón por el cual el público va un evento de festival de fantasía medieval?	2	2	1	1	1	1	1=4 2=2
¿Consideras que es importante seguir realizando estos festivales medievales fantásticos? ¿Sí o no y porque?	0	2	2	2	2	2	2=5 0=1

¿Consideras que se deben seguir impulsando tal como están?, o ¿qué cambios harías?	1	2	1	1	2	2	1=3 2=3
	1=22 0=5 2=3 3=0	1=20 0=6 2=4 3=0	1=21 0=6 2=3 3=0	1=24 0=2 2=3 3=1	1=21 0=4 2=4 3=1	1=20 0=3 2=6 3=1	1=128 0=26 2=23 3=3



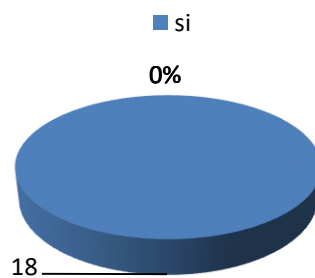
Si	Total
18	18
Todos respondieron que si a todas las preguntas.	

### ¿Cómo te involucraste en estos festivales medievales fantásticos?



Si	no	Total
15	3	18
Los participantes de la segunda pregunta 15 de ellos contestaron que si, 3 de ellos contestaron que no.		

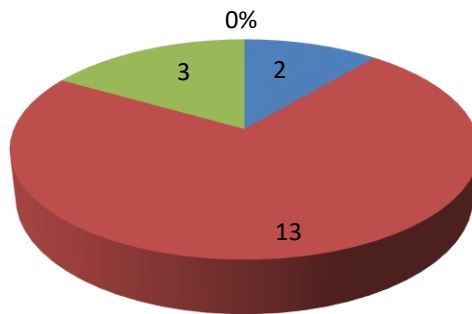
### ¿Qué te viene a la mente cuando escuchas fantástico medieval?



Si	Total
15	18
Todos respondieron que si a todas las preguntas.	

### ¿Sabes cómo iniciaron en México y cuándo fue el primer festival medieval?

■ si ■ no ■ no contesto

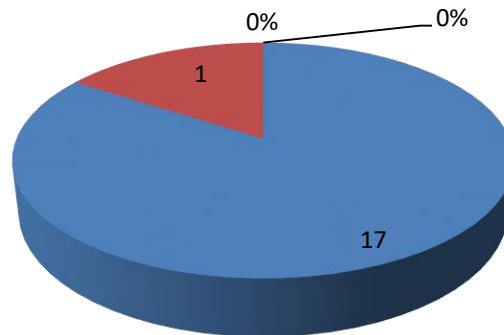


Si	no	No contesto	Total
2	13	3	18

Los participantes de la pregunta 4 13 respondieron que no, 2 respondieron que sí y 3 no contestaron.

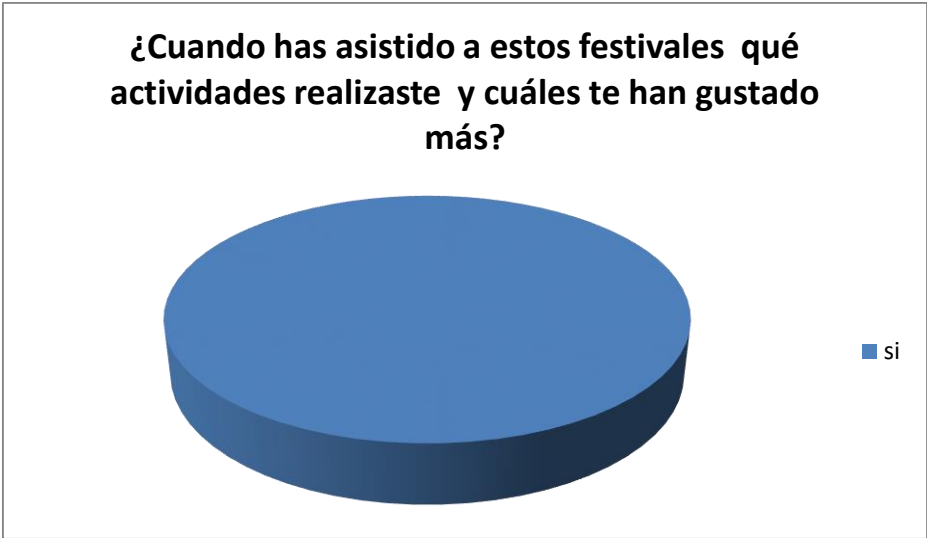
### ¿Has participado en la organización de alguno? ¿Qué papel desempeñaste?

■ Sí ■ No



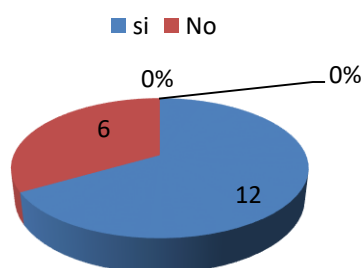
Si	no	Total
17	1	18

Los participantes de la quinta pregunta 17 de ellos contestaron que si, 1 de ellos contestaron que no.



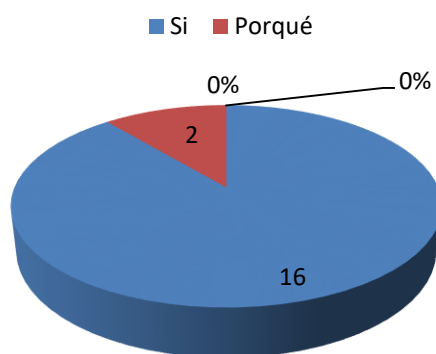
Si	Total
18	18
Todos respondieron que si a todas las preguntas.	

**¿En tu percepción ha mejorado o empeorado los eventos de festivales medievales con el paso del tiempo?**



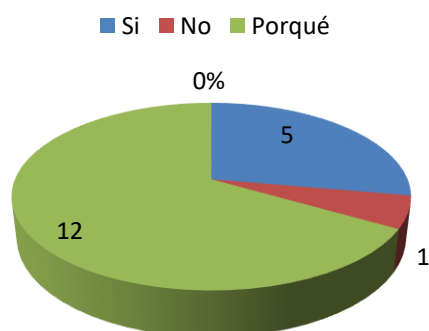
Si	No	Total
12	6	18
Los participantes de la séptima pregunta 12 de ellos contestaron que si, 6 de ellos contestaron que no.		

**¿Cuál es la razón por el cual el público va un evento de festival de fantasía medieval?**



Si	Porqué	Total
16	2	18
Los participantes de la octava pregunta 16 de ellos contestaron que si, 2 de ellos contestaron un porqué.		

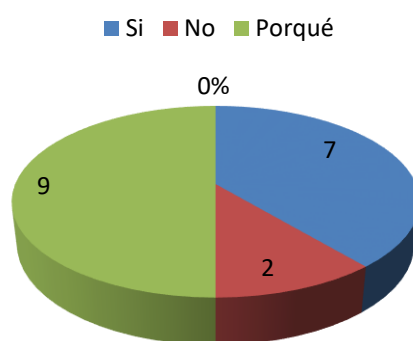
**¿Consideras que es importante seguir realizando estos festivales medievales fantásticos? ¿Sí o no y porque?**



Si	no	Porqué	Total
5	1	12	18

Los participantes de la novena pregunta 5 respondieron que si, 1 respondió que no y 12 respondieron con un porqué.

**¿Consideras que se deben seguir impulsando tal como están?, o ¿qué cambios harías?**



Si	no	Porqué	Total
7	2	9	18

Los participantes de la décima pregunta 7 respondieron que si, 2 respondieron que no y 9 respondieron con un porqué.