
Leteo, noviembre de 2023

Editorial

Por: José Alejandro García Hernández

¡Quién imaginaría que la pareja de San Valentín ideal de Luke Skywalker sería Jabba the Hutt!¹ Asimismo, decir que Jill Valentine jugó *Resident Evil 3* caracterizada como Jill Valentine y controlando a su propio personaje, Jill Valentine², en el aniversario de la famosa saga, resultaría bastante confuso tres décadas atrás. También, afirmar que Otto Octavius no hablaba solamente con Peter Parker cuando expresó “*Ya creciste. ¿Cómo te ha ido?*”, sino con toda una generación que lo vio en pantalla grande allá por el 2004³ y que ahora cuenta con responsabilidades de la vida adulta. Estas narrativas son un ejemplo de la transmedia, fenómeno cultural que rompe la frontera entre el canon y permite a la afición formar parte del universo de ficción.

La cultura pop es digna de discutirse críticamente desde la academia, y en el presente número de *Leteo. Revista de Investigación y Producción en Humanidades*, se proporciona el portal donde investigadores nacionales e internacionales presentan los resultados de las representaciones cotidianas que influyen en el pensamiento contemporáneo.

El Dossier se enorgullece en presentar un número dedicado a los elementos culturales que conforman las referencias populares, contenidos a los cuales se tienen acceso desde los dispositivos móviles en cualquier localidad y que son aprehendidas por las diversas personalidades. El catálogo de artículos versa desde la revisión humanística de videojuegos, *Anime*, *Media*, series de *streaming* y se traslada hacia la investigación de campo en espacios sociales.

En el reino del videojuego se presentan resultados sobre la convergencia mediática en *Uncharted*, cuestionamientos filosóficos de la Historia a partir de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, la implementación de *Minecraft* en el desarrollo urbano, la deconstrucción de videojugadores varones y la evolución ideológica y narrativa de personajes femeninos en los videojuegos, el análisis histórico sobre el armamento en *Fire Emblem: Three Houses*, la crítica a la genealogía imperial en

1 Mark Hamill, actor que representa a Luke Skywalker en la franquicia *Star Wars*, es reconocido también por ser una personalidad activa en *Twitter*. Recientemente en su cuenta, jugando con una aplicación que selecciona su *Valentine* ideal en el universo de la saga, compartió el extraño emparejamiento, al haber resultado su antagonista del episodio VI, Jabba the Hutt.

2 Sasha Zotova es la modelo rusa que participó como molde para personificar a la protagonista de *Resident Evil 3* Remake, Jill Valentine. Al declararse fan de la saga, compartió en su canal de *Youtube* un *live* donde jugó la aclamada entrega durante el aniversario de la misma y disfrazada como su propio personaje, generando una gran aceptación por la afición.

3 El filme del 2021 *Spiderman: No Way Home*, generó expectativa por parte de la afición al especular que los personajes y actores de la trilogía *Spiderman* (2002-2007) y *The Amazing Spiderman* (2012-2014) aparecerían en la reciente entrega, lo cual representó un hito en la narrativa de superhéroes, pues conectó tres generaciones, además de presentarse mediáticamente la participación de seguidores al sugerir el retorno de los actores de las primeras entregas en la última trilogía. El resultado fue un éxito que causó conmoción en quienes pasaron su juventud en la primera década del 2000.

los juegos *Resident Evil 6*, *Dishonored* y *Max Payne 3* desde una perspectiva interamericana.

En la región Anime se encuentra la representación del anarquismo a partir de la figura de Eren en *Shingeki No Kyojin* y el cuestionamiento existencial de la libertad, así como la transición ecología-ecosofía, el pesimismo, y las relaciones de poder manifestadas en la obra *La Princesa Mononoke*.

En la tierra de las representaciones se habla del lado oscuro de *Dungeons & Dragons* y su paulatina monetización, el legado cultural de las salas *Arcades*, la nueva realidad de la cultura audiovisual, la relación digital entre *La Historia Interminable* y los actuales navegadores *GPS*, así como la Empatía en *Streamers* y *Vtubers*.

En la zona *display* se realiza un viaje atractivo hacia la ciencia por medio del análisis de la serie de televisión *The Big Bang Theory* desde los imaginarios sociales; así como la Hibridación de formatos y géneros televisivos: a partir de la serie *La Casa de las Flores*.

Para terminar el recorrido, se presenta el estigma creado alrededor del corrido de narcotráfico y sus variantes discursivas, expresadas por medio de los memes de internet, el estudio del estereotipo del aficionado al anime como alguien introvertido y neurótico, la ritualidad en el espacio y las expresiones corporizadas en el Bazar Otaku, para regresar a la realidad y referir al Burnout como síndrome social del siglo XXI.

La Era Transmedia ha llegado, y con ello, la participación de la comunidad *fandom* dentro de los fenómenos de la cultura pop, el espacio donde la realidad forma parte también de la ficción. El número fue coordinado por el Maestro Álvaro Alfonso Acevedo Medrano, de la Universidad de la Costa, Colombia; el Doctor José Alejandro García Hernández, UACH; y el Dr. Iram Isaí Evangelista Ávila, UACH.