

STRANGER THINGS

GUÍA ACADÉMICA: GAU: STRANGER THINGS



MUNUR XVII
UNIVERSIDAD DEL ROSARIO

¿Qué es MUNUR XVII?



El Modelo de Naciones Unidas de la Universidad del Rosario (MUNUR) es el primero de su género a nivel universitario en Colombia. Se constituye como un espacio liderado y organizado íntegramente por estudiantes y para estudiantes, concebido para el ejercicio de la palabra, el pensamiento crítico y la construcción de soluciones frente a los desafíos del sistema internacional. MUNUR invita a sus participantes a explorar el mundo, comprender las problemáticas del presente, aprender de las lecciones del pasado e imaginar las respuestas que demandará el futuro.

Nacido como una iniciativa de los estudiantes del Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario, MUNUR ha consolidado, a lo largo de diecisiete ediciones, una tradición de excelencia académica, liderazgo y compromiso. Más que un modelo, es una comunidad donde convergen personas de distintos lugares del país y del mundo para fortalecer la amistad, promover la diversidad, celebrar la inclusión y demostrar que el diálogo respetuoso sigue siendo la herramienta más poderosa para transformar realidades.

En esta decimoséptima edición hemos decidido mirar hacia el futuro sin perder de vista aquello que nos ha definido desde nuestros inicios. Bajo el lema “Beyond Legacy, Towards Impact”, buscamos trascender el legado construido durante estos años para generar un impacto real en cada delegado, en cada comité y en cada debate. Queremos que esta experiencia no solo forme mejores oradores o negociadores, sino también líderes íntegros, conscientes de su capacidad para transformar su entorno y contribuir a un mundo más justo, cooperativo y sostenible.

Por ello, MUNUR XVII ofrece una amplia variedad de comités diseñados para responder a diferentes intereses y niveles de experiencia, con dinámicas innovadoras que desafiarán a los delegados a salir de su zona de confort, poner a prueba su creatividad, capacidad de negociación y excelencia académica, y descubrir el verdadero alcance de su potencial.

Este documento contiene la información necesaria para los delegados interesados en participar en este comité. Cabe recalcar que las guías académicas constituyen únicamente una ruta sugerida de investigación elaborada por las Mesas Directivas. No obstante, es responsabilidad de cada participante prepararse de manera rigurosa para los días de debate. Asimismo, recordamos que todas las reglas de procedimiento se encuentran consignadas en el Handbook de esta edición, cuya lectura detallada recomendamos a todos los participantes.

En MUNUR XVII no solo debatimos ideas: construimos líderes, inspiramos cambios y demostramos que el verdadero legado es el impacto que dejamos en los demás.

CARTAS DE BIENVENIDA	4
Carta de bienvenida secretario general	4
Carta de bienvenida sub-secretario general	6
Carta de bienvenida director general	8
Carta de bienvenida sub-directora general	10
Carta de bienvenida secretaria general adjunta de Comités de crisis	12
Carta de bienvenida mesas directivas	16
Carta de bienvenida de la directora de centro	17
RESUMEN	18
ACERCA DEL COMITÉ	19
Introducción al comité	20
Historia del comité	20
ACERCA DEL TEMA	23
Introducción al tema	24
Contexto histórico	25
Situación actual	30
PROCEDIMIENTO ESPECIAL	31
QARMAS	33
GLOSARIO	34
BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA	36
REFERENCIAS	37

CARTA DE BIENVENIDA

Secretario General
Juan David Rincon





¡H_{ola} a todos y todas!

Mi nombre es Juan David Rincón Vásquez y, en esta edición de MUNUR, tengo el privilegio de ser el secretario general.

Siempre que llegaba a esta sección de la guía me la saltaba o simplemente no le daba importancia; pero hoy veo de cerca el trabajo, el esfuerzo y la dedicación que conlleva tener el honor de escribir estas líneas. Es por eso que, si estás leyendo esto, te agradezco enormemente por reconocer el valor que hay detrás de cada palabra.

Si tuviera que describir mi camino en MUNUR desde el primer día en una sola palabra, sería: desafío. Para muchas personas la palabra desafío puede ser sinónimo de algo negativo; sin embargo, estoy convencido de que el ser humano solo forja sus habilidades y su carácter cuando enfrenta situaciones para las que quizás no se siente del todo preparado o que lo obligan a salir de su zona de confort. En los cuatro años que llevo participando en este modelo, puedo decir que los momentos en los que más he aprendido y evolucionado siempre coinciden con las mismas fechas: finales de octubre e inicios de noviembre.

Si es tu primera vez participando en el evento, prepárate para afrontar una experiencia que de verdad cambia vidas. Pero lo mejor de todo es que no vas a estar solo en el proceso. En MUNUR y en la Universidad del Rosario tenemos un sello que nos caracteriza: hacer todo con excelencia pero, sobre todo, con profunda calidad humana. No dudes que lo verás reflejado en cada espacio del modelo: desde el equipo que te acompañará en tu proceso de registro, hasta las mesas y centros que estarán ahí para ti en todo momento, pasando por una Junta Directiva completamente entregada al servicio de cada delegada y delegado.

Aprovecha este espacio para crecer, debatir, poner a prueba tus capacidades y, sobre todo, construir experiencias y amistades que te acompañarán toda la vida.

¡Sean todos y todas bienvenidos a MUNUR XVII!

Juan David Rincón Vasquez

Secretario General de MUNUR XVII

CARTA DE BIENVENIDA

Sub-secretario General
Andrés Acosta





Queridos delegados, sponsors, observadores y staff general sean todos bienvenidos a esta nueva y extraordinaria experiencia académica y humana. Participar en un Modelo de Naciones Unidas significa mucho más que asumir la representación de un Estado o debatir sobre asuntos internacionales. Significa comprometerse con los valores del diálogo, la cooperación y la búsqueda incansable de soluciones para los desafíos que enfrenta nuestra comunidad global.

A lo largo de cada sesión, descubrirán que la verdadera grandeza de un delegado no radica solamente en buenos discursos, sino en la capacidad que tiene para escuchar, comprender distintas expectativas y construir consensos.

Como estudiante de Relaciones Internacionales y miembro del equipo organizador de MUNUR XVII, he tenido el privilegio de comprobar el profundo impacto que estos espacios generan en quienes participan en ellos. Los Modelos de Naciones Unidas forman líderes íntegros, despiertan vocaciones y crean amistades que trascienden fronteras. En ellos aprendemos que el liderazgo auténtico se ejerce con humildad, responsabilidad y vocación de servicio.

Que este modelo sea el comienzo de nuevos sueños y el escenario en el que descubran el alcance de su propio potencial. El futuro de la cooperación internacional necesita líderes comprometidos, creativos y valientes, y estoy convencido de que cada uno de ustedes posee la capacidad de contribuir a su construcción y que esta décimo séptima edición les pueda ayudar a retarse a ustedes mismos.

Les deseo el mayor de los éxitos y espero que esta experiencia permanezca en su memoria como una fuente permanente de inspiración y crecimiento.

Andrés Acosta

Sub-secretario General de MUNUR XVII

CARTA DE BIENVENIDA

Director General
Santiago Sepúlveda Perez





Queridos delegados:

Es un verdadero honor darles la bienvenida a MUNUR XVII. Como Director General, me llena de orgullo recibirlos en una nueva edición de este modelo, un espacio que durante diecisiete versiones ha reunido a estudiantes comprometidos con el diálogo, el pensamiento crítico y la construcción de soluciones frente a los desafíos de nuestro mundo.

Cada uno de ustedes ha decidido asumir el reto de representar un país, defender una posición y participar en debates que exigirán preparación, disciplina, capacidad de negociación y, sobre todo, disposición para escuchar. Esa decisión demuestra su interés por ir más allá del aula y convertirse en ciudadanos con una visión global y un compromiso real con su entorno.

MUNUR es mucho más que una simulación de las Naciones Unidas. Es un escenario donde se fortalecen habilidades de liderazgo, argumentación, trabajo en equipo y resolución de conflictos, pero también donde nacen amistades, se crean recuerdos inolvidables y se descubre el enorme impacto que puede tener una conversación cuando está guiada por el respeto y la cooperación.

Los invito a aprovechar cada comité, cada discurso, cada caucus y cada conversación informal como una oportunidad para aprender y crecer. No tengan miedo de defender sus ideas, de cuestionar sus propias perspectivas y de construir consensos. Son precisamente esos momentos los que hacen de un Modelo de Naciones Unidas una experiencia transformadora.

Quiero agradecerles por confiar en MUNUR XVII y por hacer parte de esta edición. Detrás de este modelo hay un equipo que ha trabajado con dedicación durante meses para ofrecerles una experiencia académica y humana de la más alta calidad, y esperamos que cada uno de ustedes encuentre aquí un espacio en el que pueda retarse, aprender y disfrutar.

Sean bienvenidos a esta nueva edición. Estoy seguro de que, con su compromiso, entusiasmo y talento, haremos de MUNUR XVII una experiencia memorable.

Les deseo el mayor de los éxitos y espero verlos dejar su huella en esta edición.

Con aprecio,

Santiago Sepúlveda Pérez

Director General de MUNUR XVII

CARTA DE BIENVENIDA

Sub-directora General
Carolina Echeverri Echeverria





Queridos delegados:

Les doy la más cálida bienvenida a MUNUR XVII. Como Subdirectora General, es un privilegio saludarlos y ver cómo este modelo, tras diecisiete ediciones, sigue siendo la cuna de mentes críticas, líderes empáticos y jóvenes comprometidos con el futuro de nuestra sociedad.

Asumir la vocería de una nación y defender sus intereses exige valentía, preparación y disciplina, pero sobre todo una enorme disposición para escuchar y construir consensos. Esa determinación que hoy los trae aquí es la que convierte a un Modelo de Naciones Unidas en una experiencia verdaderamente transformadora.

Más allá del rigor diplomático y el debate en los comités, MUNUR es un escenario de crecimiento personal donde se tejen redes, nacen amistades y se crean recuerdos que perduran. Los animo a aprovechar cada caucus, cada intervención y cada intercambio para retarse a sí mismos, cuestionar perspectivas y aprender de sus compañeros.

Detrás de MUNUR XVII hay un equipo extraordinario que ha cuidado cada detalle para garantizarles una vivencia académica y humana inolvidable. Aprovechen al máximo cada espacio que hemos preparado para ustedes.

Les deseo el mayor de los éxitos en estas jornadas. Que sus ideas y sus voces dejen una huella imborrable en esta edición.

Con aprecio y admiración,

Carolina Echeverri

Subdirectora General de MUNUR XVII

CARTA DE BIENVENIDA

Sga de Comités de crisis

Gabriela Buelvas





Bienvenidos todos y todas a MUNUR XVII!! Mi nombre es Gabriela Buelvas y estoy honrada de ser su SGA de Crisis para esta versión. Durante mi asistencia a dos ediciones del Modelo, he podido escuchar cómo los delegados definen MUNUR: dificultad, satisfacción, determinación, pero sobre todo como una experiencia. Lo que suceda en esos 4 días llevan a que los delegados conozcan sobre sí mismos, salgan de su zona de confort y terminen el Modelo como una persona totalmente diferente.

Los comités de Crisis, mi área, es también otra experiencia. Lo que más me gusta de este tipo de comité es cómo se abordan los conflictos con perspectivas innovadoras y en tiempo récord. Los debates, directivas y mociones buscan resolver problemas de formas nunca antes vistas, no importa si es un comité basado en fantasías o no. Por lo tanto, los comités de Crisis siento que nos acercan más a lo que es la vida y sus dificultades. Espero que cada delegado (y sponsor) cuando lea esto tenga más motivación para asistir a un comité con la mejor preparación y actitud.

Como he estado en su posición, les puedo aconsejar varias cosas que espero le sirvan. La preparación es central, sean autocríticos y, lo más importante, confíen en lo que son no importa cuántas dificultades les aparezcan.

No olviden reírse de vez en cuando,

Gabriela Buelvas

gabriela.buelvas@urosario.edu.co

+57 314 822 1675

CARTA DE BIENVENIDA

Sga de Comités de crisis

Paula Suárez





Queridos delegados,

Es un honor para mí darles la bienvenida a MUNUR XVII. Mi nombre es Paula Suárez y estaré acompañándolos como SGA de Crisis. Actualmente, tengo el privilegio de estudiar Diseño en la Universidad del Rosario, donde he encontrado en el diseño gráfico y el diseño industrial una forma de expresar mis ideas y materializarlas a través de lo que creo con mis propias manos.

Desde que entré al mundo MUN, muchas personas, al conocer mi carrera, me han preguntado por qué me interesa este ámbito. La verdad, la respuesta es simple: considero que estos espacios están llenos de aprendizajes y experiencias que nos ayudan a convertirnos en nuestra mejor versión, a través del diálogo, la escucha activa y el trabajo en equipo.

Esperamos que quienes participen en esta increíble SGA de Crisis puedan retarse a sí mismos, demuestren un alto nivel académico en la resolución de conflictos, y aprovechen cada momento como una oportunidad de crecimiento.

Junto con todo el equipo de la SGA de crisis de MUNUR XVII, hemos preparado comités pensados para que se diviertan y aprendan, y que, al igual que nosotras, se enamoren de los comités de crisis. Nuestro propósito es que cada uno de ustedes aproveche al máximo esta experiencia demostrando iniciativa, capacidad de adaptación y todo su potencial dentro del comité.

Recuerden siempre que si lo creen, lo crean.

Paula Suarez

paulaal.suarez@urosario.edu.co

+57 316 357 3541

Carta de bienvenida mesas

Valentina Barreto

Estimados delegados,

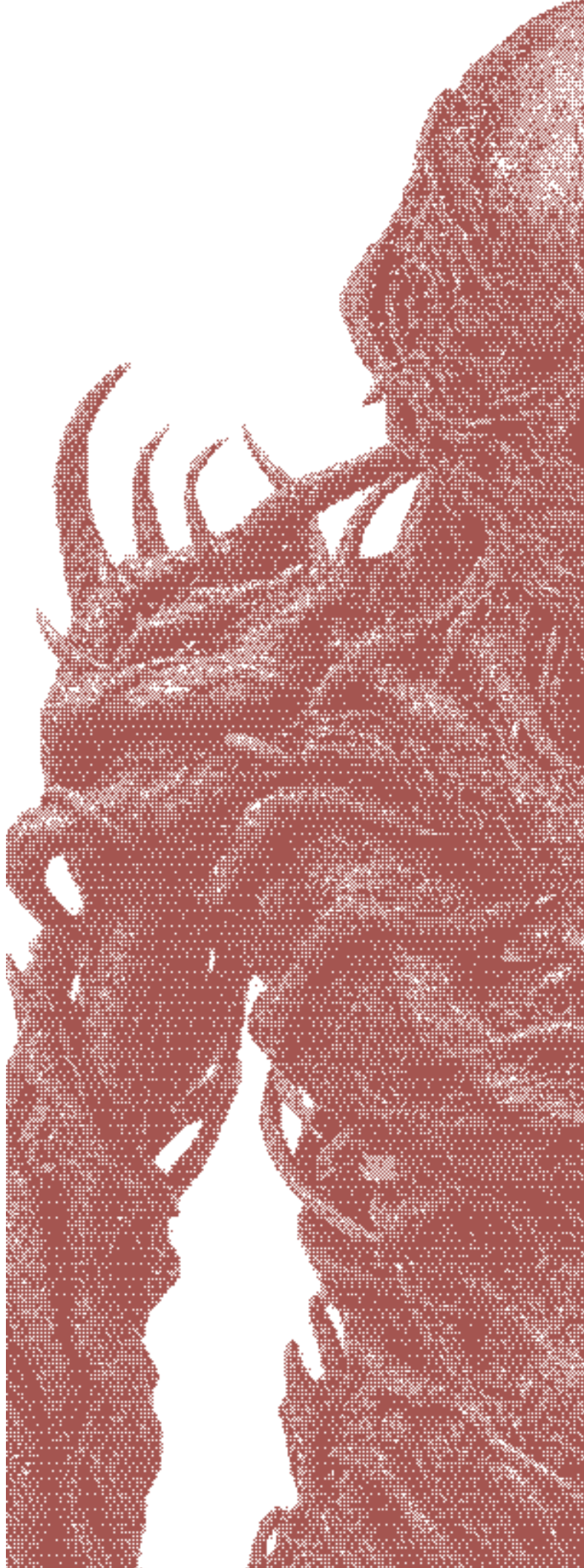
Me presento ante todos ustedes, mi nombre es Valentina Barreto y para el momento de MUNUR XVII estaré cursando 7mo semestre de Estudios Globales en la Universidad de Los Andes. Me siento extremadamente feliz de poder participar en esta edición de uno de los mejores modelos del país como su mesa directiva...tan solo hace dos años participé como delegada y el año pasado como sponsor.

Desde su estreno en 2016, *Stranger Things* pasó de ser un lanzamiento más de Netflix a convertirse en un fenómeno cultural que ha cautivado a nuestra generación. Como amante de los comités de crisis, me entusiasma ver las soluciones audaces que propondrán ante los desafíos que surjan durante las sesiones. No teman llevar su creatividad al límite y pensar fuera de la caja; después de todo, en Hawkins y en D&D, lo imposible no existe.

Sin más que decir, nos vemos en el Upside Down...

Valentina Barreto

valentinabarreto0616@gmail.com



Carta de bienvenida de la directora de centro

Maria Jose Castro

Queridos delegados,

Mi nombre es Mariajosé Castro Vargas es un gusto para mí presentarme como su Directora de Centro en esta edición de MUNUR 2026, estoy cursando 10º semestre de la carrera de Negocios y Relaciones Internacionales en la Universidad de La Salle, estoy muy contenta de poder acompañarlos en este espacio de debate durante los cuatro días del modelo, espero que cada uno de ustedes tenga plena capacidad para enfrentar las diferentes situaciones que se presenten en nuestro comité, crear soluciones prácticas y creativas a través de directivas públicas y privadas, deben saber que las propuestas y acciones que se lleven a cabo pueden cambiar totalmente el panorama para Hawkins, teniendo como objetivo... Destruir a Vecna??? Espero que disfruten y aprendan de estos días de debate.

Maria Jose Castro

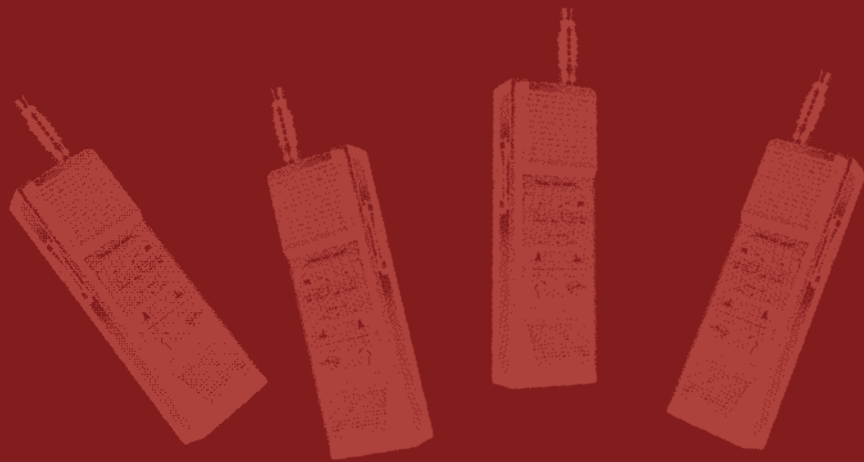
mariajosecastrovargas3@gmail.com

RESUMEN

¡B ienvenidos a Hawkins!

Stranger things es una serie de drama, suspenso, ciencia ficción y terror, co-producida y distribuida por Netflix.

Sigue las aventuras de un grupo de adolescentes y adultos en el pueblo ficticio de Hawkins, Indiana durante los años 80. La trama se desarrolla cuando los experimentos secretos realizados en el laboratorio Nacional de Hawkins crean un portal con una dimensión paralela. Así es como un grupo de adolescentes liderado por Mike, Dustin, Lucas, Will, Max y Eleven se ve envuelto en una lucha constante contra amenazas sobrenaturales que buscan invadir el mundo real. Pero no estarán solos, en los siguientes años se les sumarán ayudantes en su interminable lucha por destruir el mal que vive en el Upside Down. ¿O será que este mal no está donde ellos lo esperaban?



*Stranger
Things*

ACERCA DEL COMITÉ



INTRODUCCIÓN AL COMITÉ

La serie *Stranger Things*, creada por los hermanos Matt y Ross Duffer, constituye un fenómeno cultural contemporáneo que articula elementos de ciencia ficción, el horror, drama juvenil y la nostalgia de los años 80s en Estados Unidos para construir un relato complejo sobre la infancia, la otredad y el miedo a lo desconocido. Está fuertemente inspirada en la cultura popular de los años ochenta, retomando influencias de cineastas y escritores como Stephen King y Steven Spielberg y su narrativa combina la aventura juvenil propia de una “coming-of-age” con imaginarios de conspiración gubernamental, experimentación científica y amenazas sobrenaturales. Estrenada el 15 de junio de 2016 en la plataforma Netflix, la serie se sitúa en la ficticia localidad de Hawkins (Indiana), donde una serie de eventos desencadena la apertura de un universo paralelo denominado “Upside Down” o “El Otro Lado” a partir de la desaparición de Will Byers cuando regresa de casa el 6 de noviembre de 1983. Paralelamente, la aparición de Eleven, una niña con habilidades telequinesis resultado de experimentos secretos realizados en el Laboratorio Nacional de Hawkins, introduce nuevos misterios y tensiones. El “Upside Down” funciona con diferentes clases de monstruos que van evolucionando a través de las temporadas y, con una espacialidad igual a la del pueblo, pero con un elemento de misterio añadido. Las tensiones sociales, científicas, psicológicas propias del contexto de la Guerra Fría, junto con discursos sobre el poder estatal, la experimentación científica y la vulnerabilidad de la niñez.

HISTORIA DEL COMITÉ

Stranger Things fue creada por Matt y Ross Duffer, conocidos profesionalmente como los hermanos Duffer, los cuales, después de haber trabajado en *Wayward Pines* junto al director de cine indio Manoj Nelliattu Shyamalan, decidieron crear sus propias historias. Allí escribieron el guión del primer episodio piloto de la serie que originalmente se llamaría *Montauk*, ya que la historia se desarrolla en Montauk, Nueva York. Sin embargo, trasladarla al mundo ficticio de Hawkins les dio mayor libertad creativa al no ser destinada para un territorio real. De modo que Netflix les pidió un cambio de título para poder iniciar la promoción de la serie; los creadores consideraron varias opciones hasta elegir *Stranger Things*, un nombre que les recordó a la novela *Needful Things*, aunque hubo bastante debate antes de tomar la decisión final.



Obtenido de: Hollywood Reporter

Los hermanos Duffer tenían planeado *Stranger Things* como una miniserie, una serie de antología o establecer una segunda temporada basada en 1990 con las versiones posteriores de los personajes junto con nuevos personajes. Pero se dieron cuenta de que parte del éxito de la serie se basaba en la simpatía de los personajes, especialmente de los niños, por lo cual decidieron ambientar la segunda temporada en 1984. Y aunque la segunda temporada dejó cabos sueltos preparados para expandir la historia en futuras entregas, también funcionó como un cierre redondo que habría parecido un trabajo completo si no se hubiera renovado. De allí en adelante los hermanos empezaron a escribir todas las temporadas por adelantado teniendo 4-5 temporadas más para la serie.

La primera temporada fue lanzada 15 de julio de 2016, “El consenso crítico del sitio para la Temporada 1 señala: “Emocionante, desgarradora y a veces aterradora, Stranger Things funciona como un adictivo homenaje a las películas de Plantilla:W y a la televisión clásica de los años 80.” (Wiki, s/f)

A nivel de galardones, la serie es un peso pesado de la televisión con más de 200 nominaciones y decenas de premios. En los Premios Emmy acumula 57 nominaciones y 12 victorias, destacando en sus candidaturas a Mejor Serie Dramática y sus múltiples triunfos en categorías técnicas de sonido, música y efectos visuales como el aclamado maquillaje de Vecna. Recibe también el premio a Mejor Reparto en los SAG Awards en 2017 y suma varias nominaciones en los Globos de Oro. A nivel individual, Millie Bobby Brown con dos nominaciones al Emmy antes de los 15 años y David Harbour han sido los actores más reconocidos por la crítica.



Obtenido de: Antena 3

1. Historia de Dungeons and Dragons

Dungeons & Dragons (D&D) es un juego de rol de fantasía heroica creado por Gary Gygax y Dave Arneson y publicado por primera vez en 1974 por la compañía Tactical Studies Rule (TSR). Considerado el primero juego de rol moderno, D&D transformó la forma de entender el juego al desplazar el énfasis de la competencia entre jugadores hacia la construcción colaborativa de historias. Su propuesta combinó elementos de la literatura fantástica, la estrategia militar y la improvisación narrativa, convirtiéndose en una de las producciones culturales más influyentes de finales del siglo XX.



Obtenido de: Wiki juegos

A diferencia de los juegos de mesa tradicionales, D&D propone un sistema abierto donde los participantes interpretan personajes ficticios dentro de un mundo imaginario guiado por un narrador denominado “Dungeon Master” o el Maestro de Mazmorras. Este último describe escenarios, controla personajes no jugadores y plantea desafíos que los jugadores deben resolver mediante la toma de decisiones y el uso de dados poliédricos. El desarrollo de la partida no sigue un guión rígido, sino que surge de la interacción entre la imaginación de los participantes, las reglas de juegos y los resultados aleatorios de los dados.

La influencia cultural de D&D ha trascendido el ámbito de los juegos de mesa, impactando la literatura fantástica, los videojuegos, el cine y las series de televisión. Conceptos como la creación colectiva de mundos, las campañas narrativas prolongadas y los sistemas de clasificación de criaturas han sido adoptados por numerosas producciones culturales contemporáneas. En el caso de Stranger Things, diversas criaturas y conceptos de la serie toman sus nombres del bestiario de D&D. Entre ellos se encuentran el Demogorgon, el Mind Flayer y Vecna, entidades que originalmente pertenecen al universo fantástico del juego, aunque la serie les otorga características y funciones narrativas propias. De esta manera, los jóvenes protagonistas utilizan las categorías aprendidas durante sus partidas para nombrar y comprender amenazas que exceden su experiencia cotidiana.

1.1. Monstruos más importantes de Dungeons and Dragons mencionados en Stranger Things

El Demogorgon: La primera gran amenaza presentada en la serie. En D&D, es una poderosa entidad demoníaca de dos cabezas considerada uno de los principales demonios más temidos del juego. Posee una fuerza extraordinaria, capacidad para controlar a otras criaturas y habilidades mágicas asociadas con la locura y la corrupción. En *Stranger Things*, el nombre es utilizado por los protagonistas para referirse a la criatura humanoide que habita el Upside Down y que puede desplazarse entre dimensiones para cazar a sus presas. Entre sus principales habilidades destacan su fuerza física, velocidad, capacidad de rastreo y resistencia. Sin embargo, presenta vulnerabilidad al fuego y a determinadas formas de energía, una debilidad que los personajes descubren progresivamente a lo largo de la primera temporada.



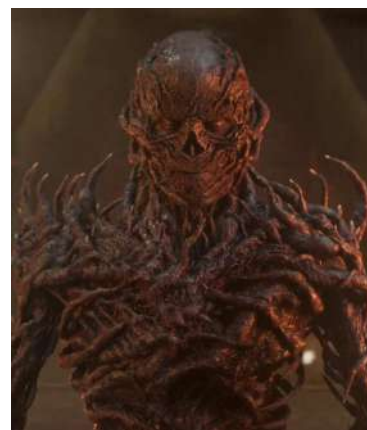
Obtenido de: Printables



Obtenido de: Reddit

Mind Flayer: Conocido en español como “Desuellamentes”, constituye la amenaza central de las temporadas dos y tres. En el universo de D&D, los Mind Flayers son seres humanoides con apariencia cefalópoda dotados de extraordinarios poderes psíquicos. Su principal capacidad consiste en controlar mentalmente a otras criaturas, manipular pensamientos y ejercer dominación sobre comunidades enteras. En la serie, el Mind Flayer aparece como una gigantesca entidad oscura que opera mediante una conciencia colectiva o mente colmena, permitiéndole controlar simultáneamente a numerosos individuos. Sus habilidades incluyen la posesión mental, la vigilancia a través de sus víctimas y la coordinación de organismos bajo una única voluntad. No obstante, su conexión con el mundo físico depende de la existencia de portales entre dimensiones y presenta una marcada debilidad frente al calor intenso y el fuego.

Vecna: Es considerado uno de los antagonistas más complejos de la serie. En D&D, Vecna es un poderoso hechicero que alcanza la condición de semidiós mediante la adquisición de conocimientos prohibidos y magia oscura. Es reconocido por su inmenso poder mágico, su capacidad para manipular la muerte y su obsesión por el control y el conocimiento absoluto. En *Stranger Things*, Vecna es presentado como una entidad capaz de acceder los recuerdos traumáticos de sus víctimas, debilitarlas psicológicamente y finalmente asesinarlas mediante ataques psíquicos. Sus habilidades incluyen la telequinesis, la manipulación mental, la invasión de recursos, y la creación de conexiones entre dimensiones. Sin embargo, sus víctimas pueden resistir temporalmente su influencia mediante fuertes vínculos emocionales y estímulos asociados a recuerdos significativos, especialmente la música.

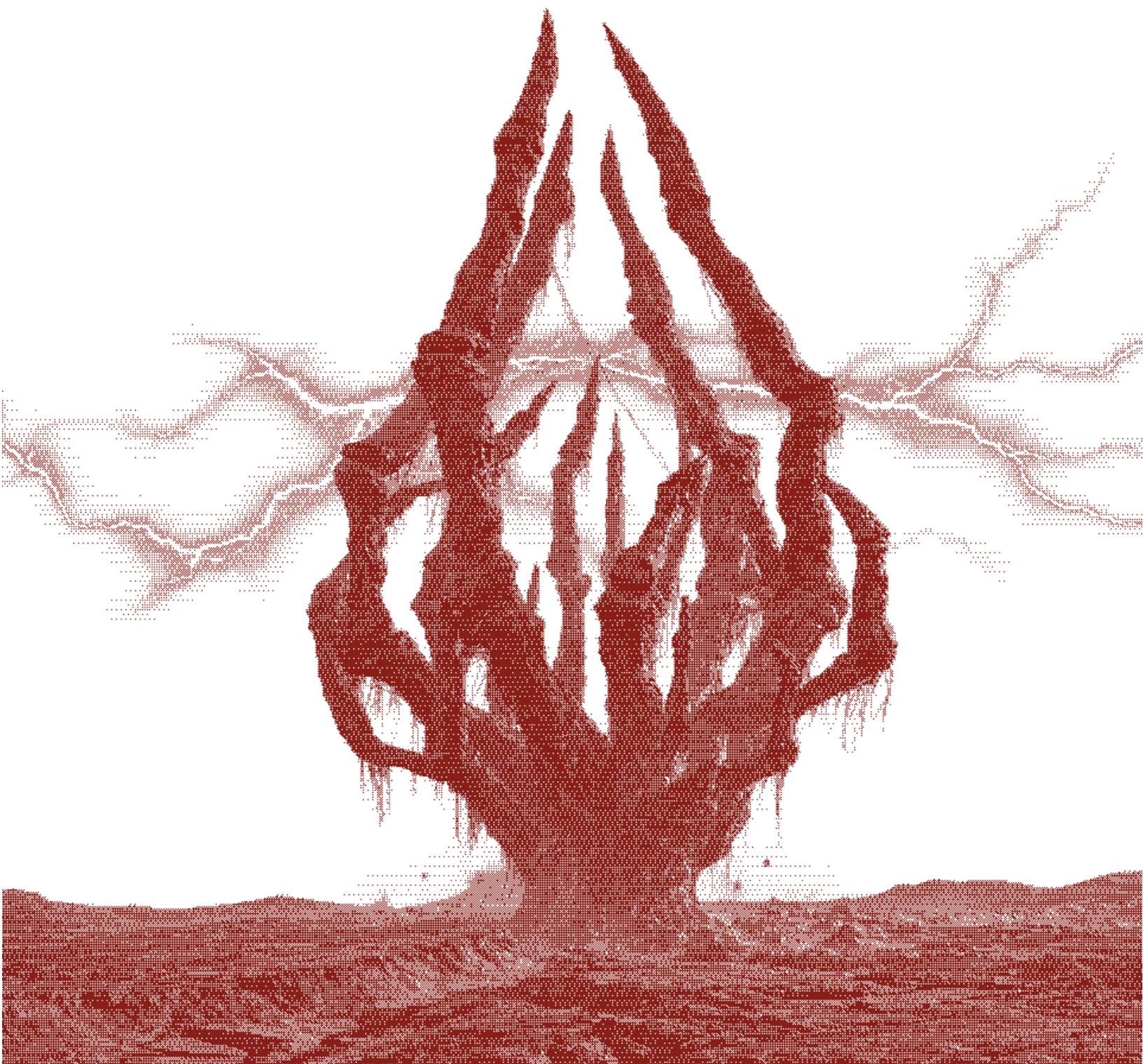


*Obtenido de: Stranger Things
Wiki*



*Stranger
Things*

ACERCA DEL TEMA



INTRODUCCIÓN AL TEMA

El 6 de noviembre de 1983 tras una larga partida de Dungeons & Dragons, Will Byers desaparece repentinamente en el pequeño pueblo de Hawkins, Indiana. Este acontecimiento desencadena una serie de sucesos extraordinarios que involucran tanto a las autoridades locales como a los habitantes del pueblo. Mientras se desarrolla la búsqueda de Will, sus amigos Mike Wheeler, Dustin Henderson y Lucas Sinclair se encuentran con una niña misteriosa con poderes psíquicos conocida como Eleven. Guiados por su experiencia en Dungeons and Dragons (también conocido como D&D), interpretan los sucesos como una amenaza proveniente de otra dimensión, denominando “Demogorgon” a la criatura responsable de las desapariciones y ataques que comienzan a ocurrir en Hawkins.



Obtenido de: El mostrador



Obtenido de: Infobae

La primera temporada entrelaza la búsqueda de Will con la exploración del Upside Down, una dimensión paralela que replica de forma oscura pero precisa el espacio físico del pueblo. A medida que avanza la historia, se revela la implicación del Laboratorio Nacional de Hawkins en la apertura accidental de una brecha entre ambos mundos a través de experimentos realizados con Eleven y otros jóvenes con poderes. En la segunda temporada, se profundiza sobre el origen de los acontecimientos extraños en Hawkins, a partir de la unión de Will con el “Upside Down” mediante el “Mind Flayer”, junto a las consecuencias psicológicas y físicas en el joven Byers. Asimismo, se amplía la mitología de la serie mediante la exploración del origen de los fenómenos sobrenaturales y de los experimentos llevados a cabo por el laboratorio.

La tercera temporada introduce una nueva amenaza vinculada a operaciones secretas soviéticas instalada bajo el centro comercial Startcourt Mall. Los científicos rusos intentan reabrir el portal hacia el “Upside Down” permitiendo que el Mind Flayer ahora posea varias personas en Hawkins, expandiendo su control sin tener que depender de un portal, ejerciendo su poder como una mente colmena. Finalmente, la cuarta temporada adopta un tono más oscuro y complejo al presentar a Vecna, una entidad humanoide capaz de manipular psicológicamente a sus víctimas a través de sus traumas y emociones negativas. La investigación sobre sus crímenes conduce al descubrimiento de información fundamental sobre el origen del “Upside Down”, la historia del laboratorio y el pasado de Eleven. Estas revelaciones establecen una conexión directa entre los acontecimientos ocurridos desde la primera temporada y la amenaza central que enfrenta Hawkins, ampliando significativamente la complejidad narrativa y mitológica de la serie.



Obtenido de: Indie hoy

CONTEXTO HISTÓRICO

Contexto Político

Durante los años 80, se desarrollaron varios fenómenos en Norteamérica y en el mundo. Uno de ellos es la Guerra Fría (1945-), donde la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) y los Estados Unidos dominaban un orden mundial donde, aunque ninguna de las potencias se enfrentaron directamente, las naciones a lo largo del planeta se alineaban al eje capitalista, representado por el país del Tío Sam, o comunista, representado por los soviéticos.



Obtenido de: Wikipedia

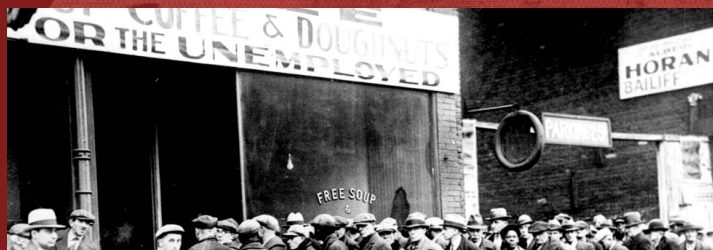
Entre 1981 y 1989, Ronald Reagan fue presidente de los EE.UU. Su política exterior se basó en la contención de la ideología y bloque del este en regiones como África, en el caso de la Guerra Civil de Angola, o en Centroamérica, la Guerra de los “Contra” en Nicaragua. Su intervención en la isla de Granada (denominada “Urgent Fury”) el 25 de octubre de 1983, gracias a su acercamientos a Cuba demuestra su constante interés en evitar que Estados Unidos perdiera su preciada órbita frente al enemigo.

Bajo la temporalidad de la Guerra Fría, nos encontramos en la Segunda Guerra Fría (1979-1991), donde según Navarro Rueda (2024):

“Tras esta última fase en la que se rebajó la tensión, esta volvió a estar muy presente de nuevo debido a conflictos armados en terceros países como Afganistán (apoyado por Estados Unidos) donde la URSS sufrió una gran derrota, en el mismo escenario donde años más tarde EE.UU. también saldrían derrotados. (...) Por su parte, Gorbachov, como líder de la URSS se enfrentó a una grave crisis económica además de la traumática derrota en Afganistán. El líder soviético comenzó el deshielo de las relaciones con Estados Unidos a partir de 1985.” (p.18)

Además, debido a diferentes conflictos sobre la soberanía y autoridad frente al Kremlin, la Unión Soviética fue lentamente integrándose en el sistema capitalista, y por lo tanto, desintegrando la unidad característica de la URSS.

Contexto Económico



Obtenido de: BBC

La década de 1970 fue un desastre para la economía estadounidense. La recesión marcó el fin del auge económico posterior a la Segunda Guerra Mundial, y Estados Unidos atravesó un prolongado período de estanflación —una combinación de alto desempleo e inflación—. Los votantes estaban decepcionados por esta situación económica destituyeron al entonces presidente Jimmy

Carter y eligieron a Ronald Reagan en 1980.

La propuesta económica de Reagan se basaba en la reducción de impuestos para que las personas pudieran conservar la mayor parte de sus ingresos, además de incrementos en el gasto militar y grandes recortes fiscales. Estas modificaciones favorecieron principalmente a los adinerados, pero también propiciaron un incremento en las inversiones, generando así más empleos y sueldos superiores. La economía creció rápidamente, aumentó el empleo y mejoró la confianza de consumidores y empresas.

Sin embargo, aunque la economía crecía, comenzaron a aparecer varios desequilibrios, pues, el gobierno gastaba más de lo que recaudaba, generando un gran déficit fiscal, y las importaciones crecieron más rápido que las exportaciones, produciendo un déficit comercial creciente. En otras palabras, Estados Unidos estaba creciendo, pero también se estaba endeudando más y estaba dependiendo cada vez más del ahorro y la inversión provenientes del exterior. “De 74 mil millones de dólares en 1980, el déficit presupuestario federal se disparó a 221 mil millones de dólares en 1986. Volvió a bajar a 150 mil millones de dólares en 1987, pero luego comenzó a crecer nuevamente” (Moffatt, 2025)



Obtenido de: BBC

Los ciudadanos de Estados Unidos transitaban de una fase de recesión, desempleo e inflación a una etapa de expansión económica y aumento del consumo; no obstante, las ventajas de dicha recuperación no se re-

partieron de manera equitativa entre todos los habitantes y empezaron a incrementar las disparidades económicas entre los diferentes sectores sociales.

Contexto Social

La sociedad estadounidense de los años ochenta experimentó importantes transformaciones sociales marcadas por los cambios económicos, tecnológicos y culturales. Tras la crisis económica de la década de 1970, Estados Unidos atravesó un periodo de recuperación y crecimiento económico que impulsó el consumo y fortaleció el estilo de vida suburbano. Los suburbios se consolidaron como espacios asociados a la clase media, caracterizados por barrios residenciales, escuelas públicas y una fuerte percepción de seguridad. Este modelo de comunidad constituye el escenario principal de *Stranger Things*, representado a través del pueblo ficticio de Hawkins.

Por otro lado, la década estuvo marcada por diversas preocupaciones sociales. La expansión del consumo de drogas, el aumento de la criminalidad en algunas ciudades y el temor a amenazas externas relacionadas con la Guerra Fría contribuyeron a generar una sensación de incertidumbre en la población. Asimismo, durante los años ochenta se desarrolló en Estados Unidos el denominado “pánico satánico”, un fenómeno social que asociaba determinadas prácticas culturales juveniles, como los juegos de rol, el heavy metal y ciertos productos audiovisuales, con supuestas influencias satánicas o peligros mortales. *Dungeons & Dragons* fue una de las actividades que se vio afectada por estas acusaciones, situación que aparece reflejada en la cuarta temporada de *Stranger Things*, cuando el club Hellfire es señalado como una influencia peligrosa para los jóvenes.

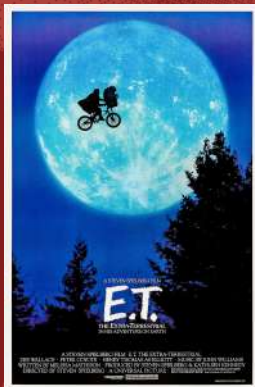
Según el análisis de Johnson (2024): “Durante la administración Reagan, los conservadores utilizaron la televisión como medio de adoctrinamiento y para difundir historias sensacionalistas sobre supuestos abusos rituales satánicos en guarderías, con el fin de convencer a las familias de los suburbios de que existía una secta de satanistas pedófilos que querían abusar de sus hijos” (p.207).

Las relaciones familiares también experimentaron cambios significativos. El incremento de hogares con ambos padres trabajando y el aumento de las tasas de divorcio transformaron la estructura familiar tradicional. Esto significó que la infancia y la adolescencia durante esta década estuvieron marcadas por una mayor autonomía en comparación con generaciones posteriores. Era común que los niños pasaran gran parte de su tiempo libre fuera de casa, desplazándose en bicicleta, reuniéndose con amigos en espacios públicos y participando en actividades recreativas sin una supervisión constante de los adultos.

Otro aspecto relevante fue la creciente visibilidad de grupos históricamente marginados. Aunque la década de los ochentas todavía presentaba importantes barreras para las mujeres, las minorías étnicas y las personas LGTBQI+, comenzaron a surgir debates más amplios sobre igualdad de oportunidades, discriminación y derechos civiles, especialmente en una época donde la ideología dominante era el conservadurismo de la presidencia Reagan.

Contexto Cultural

La década de 1980 constituye uno de los periodos más influyentes en la cultura popular contemporánea. El cine, la televisión, la música y los videojuegos experimentaron una expansión sin precedentes gracias al desarrollo de nuevas tecnologías de consumo y al fortalecimiento de la industria del entretenimiento.



Obtenido de: Britannica

En el ámbito cinematográfico, los años ochenta estuvieron dominados por películas de aventuras, ciencia ficción y fantasía dirigidas a públicos juveniles y familiares. Directores como Steven Spielberg contribuyeron a popularizar relatos protagonizados por niños y adolescentes enfrentados a acontecimientos extraordinarios. Películas como E.T. the Extra-Terrestrial (1982), The Goonies (1985) y Close Encounters of the Third Kind (1977) influyeron notablemente en la representación de amistad, la exploración y el descubrimiento de lo desconocido presentes en la serie. Asimismo, como menciona Navarro Rueda (s.f.): “A lo largo de los últimos años del siglo XX la producción de Hollywood estuvo muy centrada en transmitir una imagen ganadora de Estados Unidos sobre sus enemigos (la URSS principalmente), a la vez que el comunismo iba agonizando en la Europa del Este” (p.33).

La música también desempeñó un papel central en la identidad cultural de la década. Género como el synth-pop, el new wave, el rock y el heavy metal alcanzaron gran popularidad gracias a la expansión de la televisión musical y a la consolidación de artistas internacionales.

De igual manera, los videojuegos experimentaron una etapa de crecimiento acelerado. Las máquinas arcade se convirtieron en espacio de socialización juvenil, mientras que las consolas domésticas como la Nintendo Entertainment System (NES) en 1981 comenzaron a transformar la industria del entretenimiento digital. La presencia de salas recreativas, conocidas como “Arcade”, y referencias constantes a videojuegos en la serie refleja la importancia de estas prácticas dentro de la cultura juvenil de los años ochenta.



Obtenido de: Reddit

Finalmente, la cultura de consumo adquirió una importancia creciente durante la década. Los centros comerciales se consolidaron como espacios de encuentro social, entretenimiento y consumo masivo. Esta realidad aparece claramente representada en la tercera temporada mediante el Startcourt Mall, símbolo de la expansión comercial y de las transformaciones culturales que caracterizaron a los Estados Unidos durante los años ochenta.

Contexto Militar

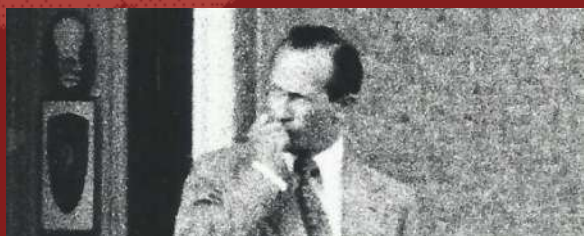
La llegada del presidente Reagan trajo consigo una subida del presupuesto militar, consolidando el rearme que ya respondía a la agresividad soviética detectada en el último año de mandato de Carter. En este nuevo contexto, el mandatario propuso diferentes estrategias para posicionarse militarmente. En primer lugar, se desplazaron misiles nucleares en emplazamientos europeos, esto con el objetivo de responder ante cualquier mínima amenaza por parte de la Unión Soviética. De la misma manera, “Reagan propuso destinar importantes recursos al desarrollo de un controvertido sistema de defensa antimisiles satelital denominado Iniciativa de Defensa Estratégica (IDE) popularmente apodada “Star Wars”.” (Rudolph, 2019) Este proyecto propone invertir en recursos terrestres y espaciales que podrían interceptar misiles nucleares soviéticos antes que llegaran a territorio estadounidense, y a pesar de que este proyecto no llegó a desarrollarse, en su mayoría puso en aprietos a la Unión Soviética y exigía un aumento del presupuesto de inversión militar para lograr un equilibrio estratégico.



Obtenido de: Fundación Disenso

El espionaje

La década de 1980 fue uno de los períodos más activos del espionaje de la Guerra Fría. La KGB era la agencia principal de la Unión Soviética, responsable de recolectar datos militares, tecnológicos y políticos provenientes de Occidente. La KGB llevó a cabo numerosas operaciones para la extracción de dicha información, al mismo tiempo que eran muy buenos en reclutar a infiltrados o “topos” estadounidenses motivados por el dinero. Siendo los más conocidos Aldrich Ames (CIA), Robert Hanssen (FBI), John Walker Jr. (Marina de EE. UU.)



Obtenido de: El español

Esta época generó un periodo de incertidumbre y paranoia constante tanto en Estados Unidos como en la URSS, pues, en esta situación, cualquier persona podría ser un espía encubierto trabajando para la Unión Soviética.

En este caso, la trama de ciencia ficción de la serie avanza gracias a la paranoia real de la Guerra Fría. Ya que el laboratorio de Brenner en la serie es una representación adaptada del proyecto MKUltra, el cual fue un programa de control mental real y secreto de la CIA que comenzó en los años 50 y se extendió hasta los 70. La CIA probó el LSD, la hipnosis y el aislamiento en ciudadanos de Estados Unidos y Canadá (muchas veces sin

su consentimiento) para crear técnicas de lavado de cerebro e interrogación que usarían contra los soviéticos. Al iniciar los 80, la existencia de este proyecto ya se había filtrado al público, alimentando un enorme sentimiento de desconfianza hacia los laboratorios del gobierno.



Proyecto MKUltra. Obtenido de: BBC

Contexto Tecnológico

Los años 80 fueron un periodo de democratización extensa de la tecnología que se expandió rápidamente en los hogares estadounidenses. Llegaron los ordenadores personales, ya que, el auge de la informática no comenzó hasta que IBM lanzó su revolucionario PC en 1982, siendo así implementado en empresas e instituciones educativas. Al poco tiempo, otras empresas aprovecharon este boom tecnológico para sacar sus propios PC los cuales funcionaban con la misma efectividad y a un precio mucho menor.



Obtenido de: Profesional review

Así mismo, llegó otro dispositivo que revolucionó la industria de la música en los años 80, el Sony Walkman. El cual proporcionó una propuesta diferente de música privada y portátil mediante unos auriculares li-

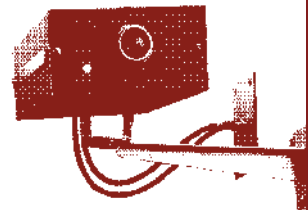
geros y unas cintas recopilatorias de música. El walkman fue tan famoso en los años 80 que llegó “hasta el punto en que la proliferación de los walkman contribuyó a que los casetes de cinta superaran los discos de vinilo en registros de venta por primera vez en 1983” (La tecnología de los años 80, 2020).



Obtenido de: Profesional review

Simultáneamente, se introdujo por primera vez un teléfono móvil, pues, este antes se limitaba a ser un objeto fijo, doméstico o laboral, el cual estaba conectado por cables. El primer teléfono celular fue el Motorola DynaTAC 8000X en 1983, que con su larga antena y diseño robusto prometía libertad y movilidad, siendo el primero que ofrecía comunicación inalámbrica.

Un elemento importante a tener en cuenta es la denominada “Carrera Espacial”, donde las dos potencias estaban en una incesante competencia intelectual, tecnología y de infraestructura para la producción y lanzamiento exitosa de cohetes y bases especiales. Desde el lanzamiento del Sputnik, el primer satélite lanzado por el ser humano, en 1957 por la URSS, hasta la misión Apollo 11 de los Estados Unidos que llevó a los primeros humanos a la Luna. En los años 80, con la IDE, causó un incremento en el gasto e investigación en tecnología especial en ambos bandos, especialmente en posibilidades de satélites defensivos. (Millán, 2012)



SITUACIÓN ACTUAL

En Hawkins, el grupo diseña un plan para matar a Vecna que ha estado atormentando a todos en Hawkins asesinando a 3 hasta el momento. Max acepta utilizarse como cebo para atraerlo mientras Dustin y Eddie distraen a los Demobats en el Upside Down y Nancy, Steve y Robin intentan atacar físicamente el cuerpo de Vecna. Al mismo tiempo, Eleven utiliza sus poderes para entrar en la mente de Max y enfrentarse a Vecna desde allí. El plan funciona parcialmente: Nancy, Steve y Robin consiguen herir gravemente a Vecna y Eleven logra impedir que mate a Max. Sin embargo, Vecna consigue llevar a Max al borde de la muerte. Su corazón deja de latir durante unos instantes y, aunque Eleven logra reanimarla, Max queda en coma y gravemente herida.



Obtenido de: La república



Obtenido de: Variety

La muerte temporal de Max es suficiente para que Vecna complete su objetivo. Las cuatro muertes que ha provocado permiten abrir cuatro grandes portales que comienzan a conectarse por todo Hawkins. El pueblo sufre enormes grietas y destrucción, aunque las autoridades creen que se trata de un terremoto. Eddie, por su parte, muere heroicamente después de quedarse en el Upside Down para distraer a los Demobats y darle tiempo al resto del grupo para escapar. Su muerte también deja a Dustin devastado y, oficialmente, Eddie continúa siendo considerado responsable de los asesinatos.

Al final de la temporada, Eleven intenta encontrar a Max utilizando sus poderes, pero no consigue localizar su conciencia: Max permanece en coma. El grupo finalmente vuelve a reunirse en Hawkins, incluido Hopper, Joyce y Eleven. Sin embargo, la victoria sobre Vecna no es realmente una victoria. Will siente que Vecna sigue vivo y que está herido, pero no ha desaparecido. Desde una colina, el grupo observa cómo Hawkins comienza a transformarse: el cielo se oscurece, aparecen relámpagos rojos, la vegetación comienza a morir y partículas del Upside Down empiezan a caer sobre la ciudad. El Upside Down ha comenzado a entrar directamente en Hawkins.



Obtenido de: Digital trends Español

Ahora nos encontramos en el otoño de 1987, aproximadamente un año y medio después de los acontecimientos. Al inicio, Hawkins está prácticamente en cuarentena y afectado por las enormes grietas que se abrieron al final de la temporada anterior. El grupo vuelve a estar unido con un objetivo claro: encontrar y matar a Vecna, pero él ha desaparecido y nadie sabe dónde está ni qué está planeando.

PROCEDIMIENTO ESPECIAL

Cada delegado contará con un personaje dentro del juego de Dungeons and Dragons. Este personaje funcionará como una representación del delegado dentro de un mundo “paralelo” al comité, en el que podrá desarrollar planes, tomar decisiones y participar en diferentes dinámicas.

Las decisiones y acciones que el delegado realice dentro de este mundo tendrán consecuencias sobre su personaje y, a su vez, podrán influir en el desarrollo de sus planes y acciones dentro de su comité. De esta manera, el juego de D&D será una herramienta para desarrollar tanto planes privados como públicos, incorporando un elemento de azar y estrategia.

Al inicio del comité, el Centro entregará a cada delegado una carta de personaje, en la que se especificará:

- El nombre de su personaje.
- Las habilidades especiales con las que cuenta.
- Las características o ventajas que podrán ser utilizadas durante las diferentes dinámicas del comité.

Estas habilidades serán importantes, ya que podrán facilitar determinadas acciones o aumentar las posibilidades de éxito en ciertos planes.

5.1. DINÁMICAS EN DIRECTIVAS PRIVADAS

Cuando un delegado quiera utilizar la dinámica de D&D para desarrollar un plan privado, deberá indicarlo claramente dentro de su directiva privada. En ella deberá explicar qué desea realizar y especificar que desea hacer uso de la dinámica.

La directiva será revisada por los agentes del Centro, quienes determinarán si el plan puede llevarse a cabo y cuáles serán las acciones necesarias para desarrollarlo.

Una vez aprobada la dinámica, el Centro explicará al delegado qué debe hacer y qué posibilidades existen para que su plan tenga éxito. El resultado dependerá de una combinación entre las decisiones del delegado y el azar determinado por los dados. Para esta dinámica, se utilizarán dados virtuales. El primer día del comité, el Centro explicará a todos los delegados cómo funcionará el sistema de dados y cómo se determinarán los resultados de cada acción.

5.2. DINÁMICAS EN DIRECTIVAS PÚBLICAS

Las directivas públicas pueden dar lugar a dinámicas grupales, en donde las habilidades especiales podrán representar una ventaja o una desventaja para alcanzar los objetivos planteados. Dependiendo de las características de los personajes involucrados, el Centro podrá establecer diferentes posibilidades, obstáculos o beneficios

para el desarrollo de la dinámica.

El Centro será el encargado de moderar y dirigir estas dinámicas, explicar las reglas y comunicar a los participantes las diferentes posibilidades que pueden surgir a partir de sus acciones.

A diferencia de las dinámicas privadas, las dinámicas públicas se realizarán de manera presencial, con la participación de los delegados involucrados y utilizando dados físicos. El resultado de los dados determinará, junto con las decisiones tomadas por los participantes, cómo evolucionan los planes realizados por el comité.

5.3. CARTAS DE ARMAS Y RECURSOS

Además de las cartas de personaje, el Centro podrá entregar cartas de armas, recursos y otras posibilidades dentro del juego.

Estas cartas funcionarán como herramientas que los delegados podrán utilizar para desarrollar sus planes. Dependiendo de la situación, podrán ayudar a conseguir un objetivo, superar un obstáculo o incluso provocar que un plan tome un rumbo inesperado.

El uso y efecto de estas cartas dependerá de las características de cada dinámica y de las especificaciones de las directivas, tanto públicas como privadas. En todos los casos, el resultado estará condicionado por las reglas establecidas por el Centro y por el azar de los dados.

5.4. USO DE HABILIDADES ESPECIALES

En determinadas dinámicas, el éxito de una acción podrá depender de las habilidades especiales que aparecen en las cartas de personaje.

Si un delegado posee una habilidad que sea especialmente útil para la acción que está intentando realizar, podrá recibir una ventaja. En estos casos, tendrá la posibilidad de lanzar dos dados en lugar de uno.

El resultado de ambos dados podrá aumentar sus posibilidades de alcanzar el objetivo de la acción, de acuerdo con las reglas específicas establecidas por el Centro para cada dinámica.

De esta manera, las habilidades de cada personaje tendrá un impacto real en el desarrollo de los planes, pero no garantizan automáticamente el éxito, ya que el resultado final seguirá dependiendo de los dados y de las circunstancias de cada dinámica.

Cabe recalcar que las cartas de personaje de D&D, las plataformas destinadas al uso de dados virtuales y los dados físicos serán revelados y puestos a disposición de los delegados el primer día de comité. Esto tiene como objetivo garantizar que ningún delegado cuente con una ventaja previa frente al acceso o conocimiento de estos recursos. Asimismo, se establece que todas las cartas de personaje tendrán un nivel de dificultad y poder equivalente, tanto en las habilidades especiales como en las características y ventajas asignadas a cada personaje, con el fin de asegurar condiciones equitativas para todos los delegados durante el desarrollo del comité.

¿PREGUNTAS

- ¿Cuáles son las principales amenazas y criaturas que acechan ahora mismo a Hawkins y qué estrategias funcionan mejor para frenarlas?
- ¿Qué tipo de armas y equipo han demostrado ser los más efectivos para defenderse dentro del Upside Down?
- ¿Cuáles son los puntos débiles más claros de Vecna y cómo se pueden aprovechar en su contra?
- Si dependiera exclusivamente de tu personaje, ¿qué plan diseñaría para destruir definitivamente a Vecna y evitar que vuelva a amenazar Hawkins?
- En caso de que Eleven pierda temporalmente sus poderes o quede incapacitada, ¿qué estrategias de defensa y contingencia deberían implementarse para proteger al grupo y a la ciudad?
- ¿Cuál debería ser el objetivo prioritario del grupo: atacar directamente a Vecna, debilitar su conexión con el Upside Down o contener la invasión de Hawkins?
- ¿Cómo podrían coordinarse ataques simultáneos en Hawkins y en el Upside Down para aumentar las probabilidades de éxito?
- ¿Qué alianzas o apoyos externos podrían resultar clave para la defensa de Hawkins?
- Si Vecna sobreviviera a un primer ataque, ¿qué plan alternativo debería estar preparado para evitar que se recupere?
- ¿Existen puntos clave o zonas estratégicas dentro del Upside Down cuya destrucción podría debilitar significativamente al enemigo?

Upside Down: “El Mundo del Revés o El Otro Lado es una realidad alternativa que existe en paralelo con el mundo humano. Este contiene una copia del pueblo de Hawkins durante 1983 pero es mucho más oscuro, más frío, y desprovisto de vida humana. La dimensión posee una cosa parecida a raíces y las membranas biológicas que cubren prácticamente cada superficie, mientras que innumerables esporas están esparcidas a través del aire.” (Wiki, S. T ,s/f)

Demogorgon: Monstruo de apariencia humanoide grande que carece de rasgos faciales y tiene extremidades alargadas perteneciente al Upside Down. Sus brazos y piernas terminan en garras y tiene una piel de carácter viscoso. Sus capacidades incluyen: viaje interdimensional, fuerza excepcional, detección de sangre, durabilidad, entre otras.

Mind Flayer/desuellamente: Es una criatura gigantesca con aspecto a medio camino entre arácnido y cefalópodo. Es extremadamente poderoso, pues en lugar de atacar por sí mismo, emplea la neblina de la que está hecho su cuerpo para infectar y controlar a sus víctimas, incluso si están en el mundo real.

Mente colmena: La mente colmena en Stranger Things es la conciencia colectiva que conecta a todas las criaturas y seres del Mundo del Revés, permitiendo que operen como un solo organismo. Esta red psíquica está controlada de forma centralizada y centraliza el poder físico y mental de la dimensión.

Demobats: Estos murciélagos mutantes de gran tamaño están controlados por Vecna y no existe demasiada información sobre ellos. Se estima que podrían ser una especie derivada del Demogorgon, aunque parecen más inteligentes, ya que atacan en grupo y sirven como espías al propio Vecna.

Enredaderas/Vines: Las enredaderas , también conocidas como zarcillos , son una de las formas de vida predominantes en el Mundo del Revés y forman parte de la mente colmena del Desuellamientos. Se trata de una forma de vida que se sitúa entre la idea tradicional de “planta” y “animal”. Las enredaderas estaban animadas por la mente colmena del Mundo del Revés. Crecían como plantas, pero se comportan y movían como serpientes, y podían atar, acumular y enredar muchas cosas, incluidos los humanos. Además, los zarcillos eran vulnerables a la fuerza bruta y al fuego.

Vecna: Originalmente fue Henry Creel, el primer sujeto con habilidades sobrenaturales conocidas, quien posteriormente se convirtió en 001 dentro del Laboratorio de Brenner. Tras ser desterrado por Eleven al mundo que más tarde sería conocido como el Upside Down, desarrolló una conexión profunda con esa dimensión y terminó convirtiéndose en la principal fuerza detrás de muchas de las amenazas que han afectado a Hawkins.

GLOSARIO

Portales/grietas: Son rupturas en el espacio tiempo las cuales conectan a el mundo real en Hawkins con el Upside Down.

D&D (Dungeons and Dragons): Es un juego de rol de fantasía heroica creado por Gary Gygax y Dave Arneson y publicado por primera vez en 1974, es el juego de mesa favorito de Mike, Lucas, Will, y Dustin. Se utilizan elementos y terminologías originados del juego para dar nombre y clasificar las criaturas o acontecimientos que se van encontrando.

Campaña: Una campaña hace referencia a una partida del juego de rol de mesa Dungeons & Dragons (D&D) que juegan los protagonistas.

Tanque de privación sensorial: Es un Tanque sin luz, lleno de agua salada donde Eleven se sumerge con los ojos vendados para mejorar sus capacidades psíquicas al nublar todos sus otros sentidos.

GLOSARIO

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Barragán, R. (2025, invierno 11). Todos los monstruos de 'Stranger Things': Vecna, Demogorgon, Azotamentes.. .as.com. <https://as.com/meristation/cine/todos-los-monstruos-de-stranger-things-vecna-demogorgon-azotamentes-f202511-f/>

Démogorgon. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de <https://strangerthings.fandom.com/fr/wiki/D%C3%A9mogorgon>

Dungeons & Dragons. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Dungeons_%26_Dragons

Johnson, H. (2024) The American Hysteria: How the Satanic Panic Changed American Society in the 1980s.

MK-Ultra: el oscuro legado del programa secreto de la CIA destinado a encontrar formas de control mental. (2022, mayo 7). BBC. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-61073340>

Mundo del Revés. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Mundo_del_Revés

Portales. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de <https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Portales>

Rudolph, J. R. (2019). Cold War: 1980s. EBSCO. <https://www.ebsco.com/research-starters/history/cold-war-1980s>

Rueda, F. M. N. (s.f.) Análisis del cine bélico de Hollywood como posible fuente de propaganda durante el final de la Guerra Fría y la década posterior (1981-2001).

Stranger Things. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 19 de junio de 2026, de https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Stranger_Things#Temporadas

Strategic Defense Initiative (SDI). (2018, verano 7). Nuclear Museum. <https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/history/strategic-defense-initiative-sdi/>

Tanque de privación sensorial. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Tanque_de_Privación_Sensorial

Vines. (s/f). Stranger Things Wiki; Fandom, Inc. Recuperado el 20 de junio de 2026, de <https://strangerthings.fandom.com/wiki/Vines>

REFERENCIAS

Anderson, G., & Carlson, J. (1987). U.S. dependence on foreign saving. *Economic Commentary*, 9/1/1987. <https://www.clevelandfed.org/publications/economic-commentary/1987/ec-19870901-us-dependence-on-foreign-saving?utm>

Barragán, R. (2025, invierno 11). Todos los monstruos de ‘Stranger Things’: Vecna, Demogorgon, Azotamentes.. [as.com. https://as.com/meristation/cine/todos-los-monstruos-de-stranger-things-vecna-demogorgon-azotamentes-f202511-f/](https://as.com/meristation/cine/todos-los-monstruos-de-stranger-things-vecna-demogorgon-azotamentes-f202511-f/)

Démogorgon. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de <https://strangerthings.fandom.com/fr/wiki/D%C3%A9mogorgon>

Dungeons & Dragons. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Dungeons_%26_Dragons

El Uso de Los Celulares en Los Años 80 y El Inicio de Una Revolución Comunicacional. (s/f). Scribd.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de <https://es.scribd.com/document/942591057/El-Uso-de-Los-Celulares-en-Los-Anos-80-y-El-Inicio-de-Una-Revolucion-Comunicacional>

Johnson, H. (2024) *The American Hysteria: How the Satanic Panic Changed American Society in the 1980s*.

Jolly, N. (2017, marzo 8). The most iconic tech of the 1980s. SBS What’s On. <https://www.sbs.com.au/whats-on/article/the-most-iconic-tech-of-the-1980s/15a4m8x43>

La promesa fundamental de la administración del presidente Reagan fue instrumentar un programa económico que en sus propias palabras “promovería un nuevo comienzo para Estados Unidos”. Esta aseveración, & En, D. (1984, julio 9). *LA ECONOMÍA ESTADOUNIDENSE EN LOS OCHENTA: ANTECEDENTES Y PERSPECTIVAS*. Unam.mx. <https://biblat.unam.mx/hevila/Investigacioneconomica/1984/vol43/no169/8.pdf>

Los 80’s. La tecnología de los 80. (2020). Los80s.es. <http://www.los80s.es/blog/tecnologiadelos80/tecnologia%20de%20los%2080.htm>

Millán, J. M. L. (2012). *La Guerra Fría y la carrera espacial. Un breve análisis histórico*. Pasaje a la Ciencia, 13-20.

MK-Ultra: el oscuro legado del programa secreto de la CIA destinado a encontrar formas de control mental. (2022, mayo 7). BBC. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-61073340>

Moffatt, M. (2025, mayo 13). The 1980s American Economy. Thoughtco.com. <https://www.thoughtco.com/us-economy-in-the-1980s-1148148>

Mundo del Revés. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Mundo_del_Revés

REFERENCIAS

Portales. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de <https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Portales>

Rudolph, J. R. (2019). Cold War: 1980s. EBSCO. <https://www.ebsco.com/research-starters/history/cold-war-1980s>

Rueda, F. M. N. (s.f.) Análisis del cine bélico de Hollywood como posible fuente de propaganda durante el final de la Guerra Fría y la década posterior (1981-2001).

Stranger Things. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 19 de junio de 2026, de https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Stranger_Things#Temporadas

Strategic Defense Initiative (SDI). (2018, verano 7). Nuclear Museum. <https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/history/strategic-defense-initiative-sdi/>

Tanque de privación sensorial. (s/f). Fandom.com. Recuperado el 20 de junio de 2026, de https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Tanque_de_Privaci3n_Sensorial

Vines. (s/f). Stranger Things Wiki; Fandom, Inc. Recuperado el 20 de junio de 2026, de <https://strangerthings.fandom.com/wiki/Vines>