

## Banderas, heráldicas y ficción: Aproximación a la vexilología fílmica

*Flags, heraldics and fiction: Approach to filmic vexillology*

**Juan Manuel Arriaga Benítez** 

Universidad Nacional Autónoma de México, México

hector\_aquiles\_apolo@hotmail.com

Recibido: 4 julio 2023 / Aceptado: 16 febrero 2024

### RESUMEN

Un aspecto importante de la narratología reciente es la relación que tiene la semiótica con los distintos aspectos del desarrollo de una trama en cine y televisión. Sin embargo, un componente descuidado de esta relación es la que se refiere a la presencia de símbolos vexilológicos (banderas y heráldicas), cuyo uso ha resultado importante para el desarrollo de la estructura y de la elocución narrativa. Este artículo explora las facetas y funciones que tiene el factor vexilológico como parte integral de una trama, con el objetivo de estudiar su comportamiento semiótico dentro de la narrativa cinematográfica. Se asumen conceptos relacionados con la semiótica y se establecen líneas de investigación de interés para el estudio de la narrativa audiovisual. Se concluye que el interés narrativo por el uso de elementos vexilológicos enriquece la trama y contribuye a potenciar el éxito estético y mediático de una obra audiovisual.

**Palabras clave:** audiovisual, cine, narrativa, semiótica, televisión, trama

### ABSTRACT

*An important aspect of recent narratology is the relationship that semiotics has with the different aspects of the development of a plot in film and television. Nonetheless, a neglected component of this relationship is the one that refers to the presence of vexillological symbols (flags and heraldry), the use of which has been important for the development of narrative structure and elocution. This article explores the facets and functions that the vexillological factor has as an integral part of a plot, with the aim of studying its semiotic behavior within the cinematographic narrative. Concepts related to semiotics are assumed and lines of research of interest for the study of audiovisual*

*narrative are established. It is concluded that the narrative interest in the use of vexilological elements enriches the plot and contributes to enhance the aesthetic and media success of an audiovisual work.*

**Keywords:** audiovisual, cinema, narrative, plot, semiotics, television

## INTRODUCCIÓN

El presente artículo constituye un estudio exploratorio sobre el significado de las banderas, símbolos, escudos, heráldicas y similares en el contexto del cine de ficción. El objetivo principal, por ende, consiste en demostrar que el uso de los elementos vexilológicos en ese tipo de películas tiene un interés particularmente notable, dado que su diseño obedece a la necesidad de garantizar una experiencia visual satisfactoria para el espectador al manifestarse dentro de la semiótica<sup>1</sup> del campo cinematográfico.

Al hablar de cine y narrativa cinematográfica de ficción, en el presente trabajo se analizará un conjunto de películas y series que tienen características particulares: diégesis propia o elementos diegéticos particulares, trama estructurada de acuerdo con cánones ficticios, uso de convenciones históricas que se alejan de la realidad o que parten de un folklore creado *ex profeso* para dar sentido a la trama y desarrollo de personajes que cumplen o se adecúan a directrices convencionales de la épica cinematográfica (héroes, villanos, aprendices, maestros, sabios, guerreros, etc.).

Se consideran las siguientes franquicias en particular para los respectivos análisis vexilológicos: *Star Wars* (Lucas, 1977; Johnson, 2017), *Star Trek* (Roddenberry, 1966-1969), *Game of Thrones* (Benioff y Weiss, 2011-2019), *Batman* (Nolan, 2005) y *Dune* (Villeneuve, 2021). Esta selección obedece a criterios de alcance cultural masivo capaces de permitir al lector un fácil entendimiento del tema abordado, puesto que, las franquicias en cuestión son perfectamente reconocibles y sus elementos intradieгéticos se han expandido a tal punto, que facilitan la operatividad de un análisis semiótico sobre símbolos vexilológicos.

El método que se usará para abordar el tema parte del análisis de semiótica cultural cimentado por Peirce (1974) y Lotman (1979; 1996). Igualmente, es

<sup>1</sup> Al hablar de semiótica en este artículo, se hace referencia al concepto condensado por Iuri Lotman en sus tratados *Semiótica de la cultura* (1979) y *La Semiósfera I* (1996), por ser los más cercanos al arte cinematográfico; el mismo Lotman toca en diversos momentos las implicaciones de la tradición semiótica en el cine, por lo que es considerablemente valiosa su aportación a los estudios de naturaleza audiovisual.

imprescindible el uso de estudios que versen sobre vexilología para conducir la cuestión desde el plano de la realidad al plano de la ficción, en cuyo caso se siguen los análisis establecidos por Medina Ávila (2013), Sastre y Arribas (2013), Cordeiro Alvarado (2014), Mahmashoni (2017) y Medway, Light, Warnaby, Byrom y Young (2018) como núcleo bibliográfico del presente artículo.

Las imágenes que se muestran en el presente artículo no son representaciones artísticas de las banderas y escudos que aparecen en las películas y series mencionadas, sino que se trata de fotogramas en los que se captura su uso y función dentro de su propia diégesis, por lo que se ha procurado establecer un vínculo semiótico entre la auténtica realidad y la realidad ficticia a la que se adscriben.

Por último, siguiendo a Sastre y Arribas (2013), en este artículo se le denominarán objetos vexilológicos a aquel amplio espectro de enseñas, signos, escudos y heráldicas que, junto con las banderas, constituyen el objeto de estudio de la disciplina vexilológica, puesto que no es de mi interés reducir a un mero análisis de tipologías su campo de estudio, aun cuando el término mismo “vexilología” pertenezca propiamente al estudio concreto de las banderas.

## **VEXILOLOGÍA AUDIOVISUAL: NUEVO CAMPO DE ESTUDIO EN LAS ARTES FÍLMICAS**

No se puede decir que exista una disciplina vexilológica dedicada a tratar su convencionalidad y su comportamiento semiótico dentro de la ficción en las narrativas fílmicas, pues no se ha consolidado todavía un campo de investigación que directamente estudie la pertinencia y el significado de las banderas, los escudos y las heráldicas dentro de las obras audiovisuales.<sup>2</sup> Sin embargo, lo cierto es que coexisten patrones e intereses narrativos que sugieren cómo la presencia de objetos vexilológicos ha sido aprovechada en innumerables ocasiones dentro del cine y la televisión con los mismos propósitos semióticos con los que en la realidad se confeccionan, diseñan o muestran las banderas, escudos, estandartes y heráldicas.

<sup>2</sup> El tema, sin embargo, ha tenido aproximaciones y ha generado análisis independientes que ciertamente permiten inferir un genuino interés por la disciplina vexilológica y la heráldica en las artes fílmicas; de ello dan prueba el artículo electrónico del Dr. D. José María de Montells y Galán para la página web *Casa Troncal de los Doce Linajes de Soria* (De Montells y Galán, 2011), mientras que el anuario *The Coat of Arms* tiene un artículo dedicado a aspectos del mundo ficticio de J. R. R. Tolkien (Zurek, 2022) con bibliografía referida.

Más adelante se describirá con mayor detalle el uso de este tipo de representámenes<sup>3</sup> en la historia, sobre todo en lo referente a la dimensión militar, puesto que tiene numerosas aplicaciones: las banderas y enseñas están presentes en la navegación, en la distinción de castas, en la segregación racial, en los productos de consumo y en el arte de movilizar ejércitos.

Cordero Alvarado, al hacer un recuento de los tipos de emblemas en los que se divide la ciencia heráldica y vexilológica, no alude a la ciencia ficción como un componente de ese campo de estudio, aun cuando sí alude a tipos heráldicos recientes que son de gran importancia, como el que concierne al deporte o la publicidad (2014, pp. 79-80). Tampoco alude a la ciencia ficción García-Mercadal al hacer un sumario de los emblemas como signos de distinción (2011, p. 11), ni siquiera cuando analiza los distintos usos de la heráldica en la actualidad (a los que en conjunto denomina “heráldica corporativa”) con los que las marcas colectivizan sus productos y ganan así un prestigio y una identidad (García-Mercadal, pp. 25-35); incluso Hurtado Maqueda, tras analizar una amplia gama de banderas que se subordinan a las territoriales, pero que dan imagen a otros aspectos de la cultura contemporánea (barrios, universidades, religión, empresas, partidos políticos, sólo por mencionar algunas de sus categorías), no incorpora en su estudio aquella tradición vexilológica arraigada en las artes cinematográficas (2013, pp. 196-211).

Sin embargo, a partir de este criterio clasificador que estos académicos han establecido, es posible proponer la apertura de una nueva rama de la vexilología a la que congruentemente es posible denominar *vexilología audiovisual*.

En este orden de ideas, la presencia de diversos diseños semióticos en los campos de la narración de ficción, así como el despliegue de intenciones análogas a las que ha tenido el surgimiento de las banderas y las heráldicas en la realidad, tiene precisamente la particularidad de transponerse al nivel semiótico de la industria fílmica de una manera útil y ventajosa, adaptando también las convenciones que han forjado las disciplinas vexilológicas. Más aún, la confección de símbolos vexilológicos para cine y televisión adquiere connotaciones culturales que pueden apreciarse al momento en que se convierten en representaciones visuales

<sup>3</sup> El concepto de *representamen* es una noción referida al trabajo del filósofo Charles Sanders Peirce; es sinónimo del más conocido concepto de *signo*, por lo que en este trabajo el uso que se le da a esta palabra está conceptualizado en función del signo mismo, que puede representar desde una imagen hasta un sistema mismo; Peirce lo define de la siguiente manera: “Un signo, o representamen, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter” (1974, p. 17).

asociadas con ciertos productos y que, por la experiencia que ofrece la evolución fílmica, tienden a configurar patrones narrativos que pueden evocar respuestas emocionales en el espectador.

Por ello, hasta cierto punto es posible afirmar que la *vexilología audiovisual* ha tenido un auge prolongado que puede rastrearse, si bien, no hasta los orígenes del cine, por lo menos sí hasta la consolidación de las películas de ficción que necesitaron el uso de signos visuales capaces de comunicar una gama de recursos útiles para la comprensión y la apreciación del espectador: estatus, poder, agrupación o, incluso, intereses políticos (Figuras 1 y 2).



**Figura 1.** Escudo de la alianza rebelde en el casco de Luke Skywalker en el episodio IV *A new hope* de *Star Wars* (Lucas, 1977) (fotograma). El escudo se asocia con la facción separatista que aglomera en sus filas a quienes luchan contra el Imperio a modo de resistencia.



**Figura 2.** Emblema del comando de la Flota estelar de *Star Trek* en la indumentaria del capitán Spock (fotograma del episodio “Amok time” de 1967). El símbolo comunica los intereses de la Federación galáctica de modo territorial e ideológico.

De manera análoga, ocurrió un fenómeno gracias al cual se explica el surgimiento de la heráldica en relación con la literatura épica medieval, según explican García-Mercadal y García-Laygorri: “El nacimiento de la Heráldica coincide con el desarrollo de la épica de los cantares de gesta, que reflejaban una nueva sensibilidad literaria y el ambiente refinado y ceremonioso del amor cortés” (2011, p. 12), lo que demuestra cuán cercanas pueden llegar a ser las artes literarias y escénicas con respecto a la semiótica vexilológica y, sobre todo, la afinidad que tiene el arte heráldico-vexilológico con las fórmulas narrativas, como también refiere exhaustivamente Gómez Vozmediano (2017) al hablar de las heráldicas familiares peninsulares desde un enfoque historiográfico. No es extraño, pues, que el cine se sirva de esta noción para representar sus peculiares modos de garantizar en la audiencia un vínculo semiótico a través de las banderas y los escudos.

Sin embargo, no es sólo la cercanía entre las artes vexilológicas y narrativas lo que potencializa una asociación semiótica particular en el lector/espectador, sino que también, su inserción cultural garantiza la durabilidad en la dimensión espaciotemporal dentro de la cual surgieron; para decirlo con Cordero Alvarado:

[...] la Ciencia Heráldica no sólo se dedica al estudio de las consideraciones meramente formales y descriptivas del blasón (blasonamiento), sino también a los aspectos humanos, analizando los motivos del porqué el uso de las armerías y de cómo éstas se insertan en las sociedades de las distintas épocas y países, siendo estos motivos, en la realidad, la causa fundamental de su existencia. (2014, p. 80)

Esto potencializa lo que el mismo Cordero Alvarado, más adelante, describe como la función principal de toda bandera, su inconfundibilidad (Cordero Alvarado, p. 89), y que García-Mercadal expone como la finalidad principal de los emblemas heráldicos: “...ser exhibidos frente a terceros e identificar a sus portadores”, argumentando que:

[...] en el desarrollo y eficacia de la Heráldica como instrumento de comunicación y de transmisión de valores y mitologemas, intervienen no sólo los propios poseedores de las armerías, sino también las personas receptoras del lenguaje visual, cuya participación resulta imprescindible para que su uso arraigue y perdure en la sociedad. (2011, p. 17)

Si nos situamos dentro del terreno de las artes cinematográficas, es posible ver la congruencia que existe en estas afirmaciones. La Figura 3 muestra uno de los símbolos clásicos de la cultura popular reciente, presentado en el fotograma con

un particular interés narrativo: instar al desenvolvimiento de la trama mediante una acción que a su vez, dentro de su realidad diegética, puede asociarse con connotaciones de esperanza, temor, notificación o advertencia, según el individuo que lo perciba.



**Figura 3.** Símbolo del emblema que distingue a Batman proyectado desde un potente reflector en la película *Batman Begins* (Nolan, 2005). Esta tradición establecida desde el origen del héroe de DC comics ha servido para convocar a Batman y anunciarle un peligro; sin embargo, si consideramos la fuerza semiótica del mensaje, es posible decir que tiene otros propósitos: ahuyentar a los criminales y hacer que los ciudadanos se sientan seguros (fotograma).

Es posible afirmar, con lo anteriormente expuesto, que existen elementos que permiten rastrear inequívocamente que el interés de los símbolos, banderas y escudos en el ámbito del cine y la televisión es análogo al de la comunicación semiótica que usan en la realidad los objetos vexilológicos como signos visuales y significantes que son.<sup>4</sup> De hecho, como en los ejemplos anteriormente expuestos, se revela que los objetos vexilológicos de la ficción trascienden el mero uso ornamental en dos campos perfectamente identificables: en el de la propia diégesis dentro de la que se desarrolla la trama y fuera de ella, en el mundo real, donde los espectadores redefinen su simbolismo y lo dotan de un significado metatextual o metafórico (Lotman, 1996, p. 86); asimismo, por lo que se refiere al espectro sígnico del texto fílmico en el ámbito cultural, estos elementos emblemáticos ofrecen la posibilidad de identificación de tales símbolos a partir del vínculo emocional que se crea con los individuos y comunidades que identifican e interpretan su sentido en el espectro de la ficción, sobre todo, dentro de contextos particulares.

<sup>4</sup> La dinámica de *significante* y *significado* para comunicar un mensaje vexilológico particular ha sido explicada de manera puntual por García-Mercadal (2011, p. 17).

La afirmación de Mahmashoni puede ilustrar esta idea: “The flag of a country is more than just a display, ornament, symbol, or complement. It carries substantial meaning. Thus, flag observation may lead us to the history, ideology, purpose, and political policy of a country” (2017, p. 2).

La prueba de ello se encuentra en las situaciones donde las películas y series experimentan continuaciones, son sometidas a referencialidades o fomentan intercambios intertextuales que hacen que los objetos vexilológicos en cuestión sean objeto de reconsideraciones semióticas y que ofrecen a los espectadores mismos el entendimiento diegético que se produce a partir de su reconocimiento e interpretación, tanto en la forma como en su construcción ideológica y contexto.

Sobre esto, pónganse como ejemplo las Figuras 4 y 5, que constituyen dos fotogramas distintos de un mismo montaje o, si se prefiere, dos tomas conjuntas y secuenciales de una misma escena de la película *Star Wars Episode 8 – The last Jedi* (Johnson, 2017), cuya intención referencial pretende ser un guiño semiótico para el espectador, fomentando en él una identificación de raigambre cultural; destaca la forma en la que opera el lenguaje visual para producir dicho efecto.



**Figura 4.** Un niño esclavo se encuentra mirando hacia la lejanía del espacio. Fotograma de *Star Wars Episode 8 – The last Jedi* (Johnson, 2017).



**Figura 5.** Anillo con el emblema de la alianza rebelde en dedo índice del niño de la escena. Fotograma de *Star Wars Episode 8 – The last Jedi* (Johnson, 2017).



En un principio, no se alcanza a apreciar cuál es el significado que tiene *prima facie* el niño en la película hasta que el detalle semiótico de la bandera de la alianza aparece en el plano detalle siguiente; esto implica que el montaje juega con el significado del objeto vexilológico (asociado precisamente a un estandarte ya exhibido en entregas anteriores), creando primero tensión en el espectador y, después, confirmando una de sus expectativas, que es la de sentar un precedente de carácter ideológico para un potencial visionado posterior, si a la escena en cuestión se le da seguimiento, o, si no, la de proporcionar una anécdota metonímica sobre las condiciones que justifican la rebelión.

Gracias a este ejemplo es posible apreciar que no sólo a nivel intradieгético las banderas comunican ciertos significados, sino que, a nivel extradieгético el público espectador reconstruye un paradigma cultural señalado por el vínculo que tienen con el objeto vexilológico mostrado; esto, a su vez, indica que en el campo de la *vexilología audiovisual* los emblemas y sus soportes visuales adquieren funciones intra e intertextuales.

Este tipo de implicaciones y aplicaciones semióticas fungen como catalizadores que enriquecen la experiencia de visionar una película o una serie, sobre todo si se trata de evocar o asociar su representamen cultural con productos que desborden los límites del mero producto individual.

## LA VEXILOLOGÍA MILITAR Y SUS IMPLICACIONES EN LA FICCIÓN

Si bien la importancia de la representación semiótica mediante elementos vexilológicos constituye una importante fuente de enunciación mediática y de enriquecimiento cultural, resulta que es en el terreno de la ficción militar donde los objetos vexilológicos denotan una especial importancia, dado que es precisamente en las confrontaciones bélicas de donde ha provenido su principal utilidad histórica en analogía con el origen mismo de las banderas y los primeros vexilos. Cordero Alvarado expone este punto de la siguiente manera:

La Vexilología —aun sin tener el nombre actual— existe desde hace milenios, y nace de la necesidad de agrupar a los combatientes en el campo de batalla. En ella advertimos varias finalidades, tales como. 1º.- Conocer dónde se encontraba el mando de las tropas en el campo de batalla, y 2º.- Diferenciar a las tropas propias de las fuerzas enemigas. (2014, p. 87)

Por ello, la vexilología militar aplicada a la creación audiovisual puede considerarse un género matriz, del cual se desprenden sus demás usos y aplicaciones; más

aún, el espectro militar impregna el bagaje cultural de la *vexilología audiovisual*, pues disemina la noción de conflicto por toda la narrativa y, en última instancia, el cine y la televisión asocian los móviles de una trama a los conflictos de los personajes, sean estos o no de naturaleza militar.

El surgimiento de las banderas y la confección de estandartes y símbolos en el espacio de la ciencia ficción obedecen a este principio en las dos finalidades que enuncia la cita, a saber, ubicación geográfica en el campo de batalla y distinción de tropas. No obstante, es posible incluir una tercera finalidad, debido a la influencia de una situación narrativa y a la inherente distancia entre lo que ocurre en el plano intradieгético y en el extradieгético con respecto al espectador, al que puede llamársele *transposición dieгética*,<sup>5</sup> la cual consiste en permitir no sólo la distinción de tropas o grupos militares, sino también la identificación inmediata del contexto de ficción en el que se inscribe tal o cual objeto vexilológico. De hecho, su uso cinematográfico resulta incluso intuitivo, además de que su presencia semiótica es a tal punto necesaria, que puede configurar esquemas de identificación esenciales en algunos puntos de la trama de películas como *Pirates of the Caribbean* (Verbinski, 2003) o en series como *Avatar The last airbender* (DiMartino, Ehasz y Konietzko, 2005-2008).

Todo esto equivale a decir que un objeto vexilológico diseñado para un contexto militar de ficción trasciende al plano cultural real y se vuelve metonímico. Las Figuras 6 y 7 son un ejemplo de ello al ejemplificar la apropiación cultural de los respectivos objetos vexilológicos.



**Figura 6.** Banderas de la casa Bolton en el campo de batalla; el fotograma incide culturalmente en el razonamiento del espectador y le permite identificar el contexto en el que se ubica esta formación: la Batalla de los bastardos durante la quinta temporada (2015) de *Game of thrones* (Benioff y Weiss, 2011-2019) (fotograma).

<sup>5</sup> Esta idea surge de un concepto análogo, *transposición semiótica*, que Bermúdez define como “la operación social por el cual una obra o género cambian de soporte y/o de sistema de signos” (2008, p. 1).



**Figura 7.** En segundo plano aparece el estandarte de la familia Atreides, descrito en la saga literaria *Dune*, y que ha pasado al aspecto cultural mediante reinterpretaciones de su diseño; en este caso, la versión de Denis Villeneuve (2021) presenta un trazo más geométrico (fotograma).

Con base en lo anterior, es posible incluso notar que los objetos vexilológicos de ficción audiovisual adquieren el aura de sacralidad con que Sastre y Arribas explica el vínculo psicológico entre las banderas y quienes los portan en el campo de batalla (2013, pp. 173-174). De hecho, como elemento narratológico, la idea de la sacralidad vexilológica adquiere tintes que permean el subtexto de la trama, con lo que también es posible afirmar que la vexilología entraría así en el terreno de la transtextualidad<sup>6</sup> y puede llegar a ser un catalizador interesante para dar significado a una narrativa.

En este sentido, el cine y la televisión han dado ya muestras de cómo los elementos vexilológicos pueden aportar interesantes subtextos. La Figura 8 permite comprender esta idea y, a la vez, es un buen ejemplo sobre cómo la semiótica fílmica, a través de la heráldica y la vexilología, es capaz de aportar validez narrativa a una trama.

Por ende, en el terreno de la ciencia ficción, específicamente en el ámbito de la vexilología militar, la noción de pertinencia narrativa a partir de los objetos vexilológicos es imprescindible para garantizar una trasposición cultural capaz de evidenciar símbolos, catalizadores narrativos o subtextos.

<sup>6</sup> Concepto explicado ampliamente por Gérard Genette (1989) como parte de las distintas herramientas paratextuales que, junto al sentido literal, se sedimentan en el texto para aportar un significado distinto a partir de diferentes puntos de interpretación.



Figura 8. Durante la reconquista de *Winterfel*, Jon Snow usa un escudo con la bandera de la casa Mormont, aliada de los Stark; se deduce por subtexto que la primera línea de defensa del ejército de los Stark ha sido históricamente la casa Mormont en el folklore de la serie *Game of Thrones* (Benioff y Weiss, 2011-2019) (fotograma).

## CONCLUSIONES

La *vexilología audiovisual* juega un rol importante en la connotación semiótica que ha sido aprovechada ampliamente por la narrativa para cine y televisión. Los ejemplos expuestos anteriormente constituyen un núcleo de referencias que se adaptan a las necesidades del guion y que, como obras de ficción, expresan un simbolismo tendiente a crear una interrelación estética entre la obra y su público.

Las banderas, heráldicas y vexilos son, en este sentido, símbolos inmersos en la diégesis propia de la obra audiovisual y se han convertido en cánones mediáticos sobre los que se construyen las sagas de ficción y los representámenes culturales presentes en la sociedad contemporánea.

Especial atención merece en este estudio el uso militar y protocolario de la *vexilología audiovisual*, pues es precisamente en el terreno de las guerras, las operaciones militares y los conflictos donde la presencia de estos símbolos adquiere un particular interés narrativo, hasta el punto en que incluso puede considerarse una gama matriz, desde la cual han derivado los demás usos semióticos de la ficción fílmica.

Finalmente, a lo largo de la historia del cine y de la televisión, el uso de elementos vexilológicos ha probado ser una herramienta con la que es posible rastrear las distintas asociaciones culturales que tienen las tramas audiovisuales en los diversos receptores, de modo que el signo vexilológico en cuestión potencialice un impacto mediático en un momento y espacio determinados, fomentando así un interés en la industria cinematográfica por reinventar, transponer, innovar y mejorar la calidad de los productos que se ofrecen en las pantallas del cine y de la televisión.

## REFERENCIAS

- Benioff, D., Weiss, D. B. (Productores ejecutivos). (2011-2019). *Game of Thrones* [Serie de Televisión]. HBO Entertainment; Television 360; Grok! Television; Generator Entertainment; Startling Television; Bighead Littlehead.
- Bermúdez, N. D. (2008). “Aproximaciones al fenómeno de la transposición semiótica: lenguajes, dispositivos y géneros”. *Estudios Semióticos*, (4), pp. 1-8.
- Cordero Alvarado, P. (2014). “Principios de la heráldica y la vexilología”. *El Hinojal. Revista de Estudios del MUVI*, (3), pp. 78-99.
- De Montells y Galán, J. M. (2011). “Heráldica y cine: la vigencia de un emblema medieval”. *Casa Troncal de los Doce Linajes de Soria*. <https://docelinajes.es/2011/01/heraldica-y-cine-la-vigencia-de-un-emblema-medieval/>
- DiMartino, M. D.; Ehasz, A.; Konietzko, B. (Productores ejecutivos). (2005-2008). *Avatar The last airbender* [Serie de Televisión]. Nickelodeon Animation Studio.
- García-Mercadal, F. (2011). “La heráldica, un lenguaje fronterizo entre la arqueología y la modernidad”. *Hidalguía: la Revista de Genealogía, Nobleza y Armas*, (345), pp. 187-212.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. España: Taurus.
- Gómez Vozmediano, M. F. “La heráldica del poder: los emblemas de la nobleza española. Realidad y ficción”. *Memoria y Civilización. Anuario de Historia*, (20), pp. 111-146.
- Hurtado Maqueda, J. (2013). “Vexilología comunitaria general”. *Emblemata: Revista Aragonesa de Emblemática*, (19), pp. 193-211.
- Johnson, R. (Director). (2017). *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* [Película]. Lucasfilm Ltd.
- Lotman, I. M. (1996). *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Cátedra.
- Lotman, J. y Escuela de Tartu. (1979). *Semiótica de la cultura*. Madrid: Cátedra.
- Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV – A New Hope* [Película]. Lucasfilm.
- Mahmashoni, S. (2017). “Political policy of the Middle East countries through vexillology analysis”. *Annual International Conference on Islam and Civilization* (pp. 1-8). Java Oriental: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Medina Ávila, C. J. (2013). “Vexilología militar”. *Emblemata: Revista Aragonesa de Emblemática*, (19), pp. 93-110.
- Medway, D., Light, D., Warnaby, G., Byrom, J. y Young, C. (2018). “Flags, society and space: Towards a research agenda for vexillgeography”. *Area*, (51), pp. 689-696.

- Nolan, C. (Director). (2005). *Batman Begins* [Película]. Warner Bros. Pictures, DC Comics, Legendary Pictures and Syncopy.
- Peirce, C. S. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Roddenberry, G. (Productor ejecutivo). (1966-1969). *Star Trek: The Original Series* [Serie de Televisión]. Desilu Productions, Paramount Television y Norway Corporation.
- Sastre y Arribas, M. J. (2013). “Vexilología y psicología”. *Emblemata: Revista Aragonesa de Emblemática*, (19), pp. 165-192.
- Verbinski, G. (Director). (2003). *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*. [Película]. Walt Disney Pictures and Jerry Bruckheimer Films.
- Villeneuve, D. (Director). (2021). *Dune: Part One* [Película]. Legendary Pictures.
- Zurek, A. (2022). “Heraldry in J.R.R. Tolkien’s Legendarium”. *The Coat of Arms*, 5(239), pp. 145-182.