



**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD  
AUTÓNOMA DE PUEBLA**  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
MAESTRÍA EN ESTÉTICA Y ARTE

---

## ***LO POLÍTICO EN LAS PELÍCULAS DE SUPERHÉROES***

Tesis o Tesina presentada para obtener el grado de: Licenciatura, Maestría

Presenta:

**LIC. Iván Alejandro Sandoval Quiroz**

Asesores:

Titular: Dr. Víctor Gerardo Rivas López

Lector: Dr. Alberto José Luis Carrillo  
Canán

Lector: Dr. Fernando Huesca Ramón



CIUDAD DE PUEBLA. 23 DE MARZO DE 2021

# ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	2
1.1.	Justificación	3
1.2.	Estado de la cuestión	4
1.3.	El UCM y la estructura narrativa del monomito	6
1.4.	Etapas de la investigación	7
1.5.	Variantes dentro del UCM	12
2.	MARCO TEÓRICO	15
2.1.	La obra de arte en un entorno posmoderno	15
2.2.	Lo político	17
2.3.	El inconsciente político	19
2.4.	El viaje del héroe	22
2.5.	El Universo Cinematográfico de Marvel	26
2.6.	Etapas del UCM	29
2.7.	Acerca de la adaptación de cómics al cine	30
3.	DESARROLLO - ESTUDIO DE CASOS	32
3.1.	Fase 1	32
3.2.	Fase 2	44
3.3.	Fase 3	56
4.	CONCLUSIONES	78
4.1.	Acerca de las películas como serie o conjunto	78
4.2.	El inconsciente político en la forma	82
4.3.	Sobre la relación entre los personajes	85
4.4.	La Otredad como punto central de la narrativa	88
4.5.	Nota final	93
5.	BIBLIOGRAFÍA	96
6.	ANEXOS	98

## ***1. Introducción***

Este trabajo de investigación consiste en el análisis de las películas del Universo Cinematográfico de Marvel (en adelante UCM) para identificar y exponer un contenido político, tomando la noción central del “inconsciente político” de la obra de Fredric Jameson (que será expuesto en el Marco Teórico), lo que permitirá ahondar en la aparente superficialidad de las películas de superhéroes. El estudio pretende enmarcar contenido que puede ser clasificado como “cine comercial” con el rigor de una metodología formal, estudiar la estructura estética, narrativa y axiológica de estas obras artísticas y presentar los resultados como ejemplo de la manera en que, como fenómenos singulares, se manifiestan como reflejos de la sociedad en que se producen. Al tratarse de un estudio estético, es necesario presentar la justificación de la existencia del mismo que, junto con el planteamiento del estado de la cuestión, proveerán las herramientas básicas para un primer acercamiento al análisis. A continuación, dentro del marco teórico, explico el término “inconsciente político” y su relevancia en un entorno posmoderno de producción artística, así como la metodología a utilizar para identificar los elementos narrativos e iconológicos que se presentan en una escena clave de cada una de las películas que integran el corpus. El siguiente paso consiste en una labor de interpretación de los datos obtenidos y la articulación del contenido político de cada película y la manera en que se integra en la narrativa a gran escala del UCM.

El corpus consiste en las veintitrés películas del UCM, pues son aquellas que, al ser producidas bajo la misma casa productora con personajes e historias similares y al integrarse en una misma narrativa, tienen la capacidad de ser agrupadas y estudiadas como manifestaciones de un fenómeno similar. Es por esto que se eligieron únicamente aquellas películas que forman parte de este universo, ya que aquellas producidas por Warner Brothers y DC Comics, así como aquellas provenientes de estudios independientes, aportarían demasiadas variaciones que, si bien tendrían la capacidad de enriquecer y diversificar la muestra de perspectivas o “mensajes” políticos, podrían complicar y alargar la duración del análisis a niveles inalcanzables para la presente tesis. Por otro lado, es necesario mencionar que no se pretende hacer un estudio a profundidad de las circunstancias políticas de la sociedad productora (los Estados Unidos de América), sino únicamente señalar el vínculo

entre la “forma simbólica”<sup>1</sup> y aquella situación sociopolítica a lo que apunta. Es únicamente este nexo lo que resulta de interés para el campo de la interpretación. Por la misma razón, me abstengo de hacer juicios acerca de las posturas morales que se vean reflejadas por héroes, villanos, o historias en su totalidad, ya que esto sería pertinente para un estudio en el campo de la ética. Finalmente, cabe aclarar que este trabajo no contiene valoraciones cualitativas acerca de la realización técnica de la película (planos, paleta de color, actuación, guion, entre muchos otros aspectos formales de la creación cinematográfica), sino únicamente observaciones de la forma de aparecer de estos elementos y la manera en que sostienen un contenido de significación.

### *1.1 Justificación*

La relevancia del tema se ha hecho presente desde el siglo pasado con el impacto que tuvo la industria de las historietas americanas durante los años cincuenta hasta el día de hoy, cuando las películas más difundidas y vistas por el público son aquellas que involucran superhéroes. La película más taquillera de la historia, *Avengers: Endgame*, forma parte del corpus de este estudio. Desde un enfoque histórico, al observar las narrativas que componen la historia de superhéroes arquetípica se puede apreciar una glorificación del viaje del héroe así como las tribulaciones del mismo que resulta especial o diferente de otros dentro de su mismo entorno.

Analizar y entender el contenido implícito en la creación de este tipo de obras es de vital importancia para comprender el estado cultural en el que una sociedad se encuentra en cualquier momento del tiempo, desde la percepción local hasta la global, y para condensar los valores y actitudes que resultan importantes para la misma. Esto tiene el propósito de observar una relación entre sociedad y fenómeno artístico que nos permita comprender la relevancia de los valores y acciones de una sociedad cualquiera durante la producción de una obra de arte. Esta relación determina la forma de existir de la expresión artística en su contexto histórico y social.

El principal obstáculo a sortear es la percepción por parte del público y crítica en general de las películas como producciones efímeras, vacías y sin valor estético. Este punto de vista se basa en que las películas de superhéroes forman parte de la categoría de “cine

---

<sup>1</sup> Cassirer, Ernst. *Filosofía de las Formas Simbólicas*, Tercer Volumen, p. 75. Cassirer define la forma simbólica como toda energía del espíritu por la cual un contenido espiritual de significado es vinculado a un signo sensible y concreto.

comercial”, refiriéndonos a las producciones con altos presupuestos creadas en Hollywood con el principal objetivo de recaudar la mayor cantidad de dinero posible.<sup>2</sup> Por lo tanto, el campo teórico en el que se pretende profundizar con este estudio consiste en la relevancia o vigencia de una obra filmica de superhéroes en función de su rol como simbolización de contextos sociales. Es decir, se busca la oportunidad de comprender en un mejor nivel el estado de la estética establecida en esta forma de arte comercial que normalmente se descarta como simple efecto del momento, impacto emocional superficial o asombro ante la realización técnica de los efectos especiales.<sup>3</sup>

Por otro lado, esta investigación resultaría relevante para enriquecer el acervo de análisis de arte comercial, así como de la documentación de estructuras narrativas dirigidas a un público general.

## 1.2 Estado de la Cuestión

El UCM es la franquicia de cine comercial con mayor recaudo económico en la historia. *Avengers: Endgame*, vigésimosegunda película en la narrativa, es la película más taquillera (sin tomar en cuenta inflación) en la historia del cine. Al momento de la redacción de esta tesis, ha recaudado \$2,796,250,059 USD, de acuerdo a la información reportada al sitio web Box Office Mojo.<sup>4</sup>

La hegemonía cinematográfica norteamericana es indiscutible. Las inversiones millonarias por parte de los diversos estudios y casas productoras, particularmente Disney, resultan en una presencia dominante y casi absoluta en el mercado mundial. La popularidad de un género específico de películas en un período de tiempo dado es un fenómeno que se manifiesta con claridad. El auge de las películas del Oeste antes de los años sesenta, la ciencia ficción en los setenta y ochenta, aquellas con asesinos seriales de bajo presupuesto en los noventa, incluso la breve popularidad de las “cintas descubiertas” tras el éxito de *The Blair Witch Project* muestran una clara tendencia del público a preferir un cierto tipo de cine

---

<sup>2</sup> Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, ed. 2009, pp.65. Eco sostiene que “...la cultura de masas en su mayor parte es producida por grupos de poder económico con el fin de obtener beneficios, permanece sostenida a todas las leyes económicas que regulan la fabricación, la distribución y el consumo de los demás productos industriales.”

<sup>3</sup> Carroll, Noël. *Minerva's Night Out: Philosophy, Pop Culture, and Moving Pictures*. John Wiley & Sons, 2013 pp. 13 En la introducción a la obra, Carroll propone mirar al arte comercial como aquel que posee su propia ontología basada en la imagen visual, una filosofía que mira a la imagen comercial como poseedora de valores que invitan “a la investigación filosófica”.

<sup>4</sup> Box Office Mojo, recuperado el 14 de Octubre de 2020. URL: <https://www.boxofficemojo.com/release/r13059975681/>

de acuerdo a un *zeitgeist* específico. Si bien el estudio de la manera en que una cierta situación social influye en las decisiones estéticas o de consumo de un público masivo es un tema complejo e interesante, resulta demasiado amplio para la presente investigación. La tesis sí toma en cuenta un contexto social, pero únicamente como aquello a lo que el símbolo cinematográfico apunta.

El cine de superhéroes se distingue del cine de acción en cuanto a que el arquetipo del superhéroe no cuenta con la infalibilidad y carencia de emociones del héroe de acción estereotipado. En vez de representar un sistema de autoridad legal que debe ser seguido bajo la amenaza de que cualquier acción contraria resulte en la muerte o la desgracia, el superhéroe busca representar un concepto, una idea con la cual el espectador se pueda sentir identificado e inspirado mientras encuentra su lugar dentro del panorama ético. El propósito de la investigación es analizar la manera en que estos mensajes (o valores) apuntan a un contexto político que guía y define la narrativa. Esto sería comparable a analizar un mito antiguo para encontrar el fenómeno natural con el que se relaciona:

Veremos también cómo la magia del cine puede convertir los símbolos más complejos de la trascendencia metafísica en imágenes de una realidad inmanente que se resiste a una interpretación unívoca, no por la obscuridad de su sentido sino por la multiplicidad de sus manifestaciones.<sup>5</sup>

Diferentes estudios han tenido lugar relacionando alguna presentación de superhéroes, usualmente a partir de las historietas, con una contraparte en la mitología clásica. En esos casos el enfoque era principalmente comparar personajes, como pueden ser Superman y Hércules, y establecer un paralelo entre los valores y características que se repiten (ej. superfuerza, labores de superación personal), por lo que el campo teórico para esta investigación es el proveer una percepción nueva desde el método narratológico. Es decir, analizar cada obra fílmica y su narrativa para determinar los valores, premisas y mensajes que se muestran en pantalla.

---

<sup>5</sup> Rivas, Víctor Gerardo. “Sobre la magia del cine” en *Del cine y el mal. Una ontología del presente*. pp.175, 2010.

### 1.3 El Universo Cinematográfico de Marvel como “una misma historia” y la estructura narrativa del monomito

Al hablar de una “misma historia” dentro del UCM, me refiero a dos cosas:

La primera, es que cada una de las 23 películas puede ser considerada como un “capítulo” de una larga historia. Esto se debe a que cada película establece a los personajes y conceptos que serán importantes en las entregas pivotaes (*Avengers*). Esta larga historia consiste en que el villano Thanos busca obtener las seis Gemas del Infinito para obtener el poder absoluto, y únicamente trabajando juntos es como los héroes lograrán vencerlo. Si bien este villano cuenta con únicamente cinco apariciones, dos de las cuales son cameos, la amenaza que representa es constante, y las seis Gemas del Infinito que busca son puntos clave de la trama de nueve de las 23 películas.

La segunda es que es posible enmarcar todas y cada una de las películas en la estructura narratológica del monomito, mejor conocido como “el viaje del héroe”. Esta estructura narrativa, propuesta por Joseph Campbell en su libro *The hero of a thousand faces* y delimitada por Christopher Vogler en *The writer's journey: Mythic structure for writers*, consiste en las siguientes doce etapas que pueden dividirse en tres actos:

- Primer acto
  - Mundo ordinario: es la introducción al microcosmos del protagonista.
  - Llamado a la aventura: incidente que echa a andar la acción.
  - Rechazo a la llamada: el héroe se rehúsa a formar parte de la acción.
  - Encuentro con el mentor: el héroe se encuentra con una figura que le mostrará la manera de desempeñarse a lo largo de la acción.
  - Cruce del umbral: el héroe entra en acción, cruza al mundo nuevo.
- Segundo Acto
  - Pruebas, aliados y enemigos: el héroe se encuentra con aquellos que lo ayudarán o se opondrán a él.
  - Acercamiento a la cueva interior: la preparación ante la primera gran prueba.
  - Ordalía: un gran conflicto en el que el héroe fracasa.
  - Recompensa: el aprendizaje de la derrota
- Tercer Acto
  - El camino de vuelta: preparación del héroe ante el enfrentamiento o lección final.

- La resurrección: Conflicto y triunfo, o fracaso, final.
- Regreso con el elíxir: último aprendizaje, regreso a la normalidad.

Es en los conflictos, sus resoluciones y su manera de resolverse en donde se encuentra el vínculo con el inconsciente político, pues es en estos elementos en donde el “mensaje” se manifiesta. Por cuestiones de espacio y tiempo, la propuesta de análisis es utilizar esta estructura para seleccionar una escena única por película, a partir de la cual pueda establecerse el vínculo entre una situación social contemporánea y los elementos iconológicos o narratológicos que la simbolizan. Las características de las escenas a seleccionar serán determinadas de acuerdo al impacto que tenga en la construcción narrativa de la historia, es decir que serán puntos pivotaes sin los cuales sería imposible el desarrollo de personaje y trama. Esto, por supuesto, excluye las escenas de pura acción (las peleas, principalmente). En estas se encuentra un alto nivel de espectáculo y entretenimiento pero lo que realmente concierne a este estudio, que busca hallar los elementos trascendentes de estas películas, se encuentra no en los conflictos físicos sino en aquello que motiva o justifica la pelea espectacular.

#### *1.4 Etapas de la investigación*

La primera etapa consistió en una profundización en el inconsciente político en el marco de la posmodernidad en la creación de la obra de arte propuesto por Fredric Jameson. Jameson argumenta que la producción artística se encuentra dominada y determinada por el capital, y que esto provoca una superficialidad en toda obra de arte contemporánea:

Este enfoque del presente por medio del lenguaje artístico del simulacro, o del pastiche del pasado estereotípico, confiere a la realidad actual (así como a la apertura de la historia actual) el hechizo y la distancia de un espejismo brillante. No obstante, este nuevo e hipnótico modo estético emerge como una forma elaborada del síntoma de la disminución de nuestra historicidad, de nuestra posibilidad de experimentar la historia de forma activa.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Jameson, Fredric. *Postmodernidad. La lógica cultural del capitalismo avanzado*. Vol.1, pp.59, ed. 2012.



Esto podría resultar problemático para el argumento a favor de la búsqueda de un discurso en las películas de superhéroes. Después de todo, Jameson se refiere al cine como el medio más posmoderno que existe, debido al culto directo a la imagen:

... la distancia en general (y la distancia crítica en particular) ha sido abolida en el nuevo espacio de la postmodernidad. Nos encontramos tan inmersos en sus volúmenes, y están estos tan repletos e invadidos, que nuestros cuerpos ahora posmodernos se ven privados de toda coordenada espacial, y son prácticamente incapaces de establecer distancias.<sup>7</sup>

Este acercamiento a la posmodernidad es retomado por Gilles Lipovetsky en su libro *La estetización del mundo*, aunque el autor añade el hecho de que el paradigma de creación artística propone una nueva manera de crear y experimentar el arte.

Con el desarrollo del capitalismo artístico se han desdibujado las fronteras tradicionales que separaban cultura y economía, arte e industria: la cultura se vuelve industria mundial y la industria se mezcla con lo cultural... Ya no son solamente las bellas artes, tradicionales o nuevas, las que constituyen la cultura, sino todo nuestro entorno comercial de imágenes y ocios, espectáculos y comunicaciones. Es una hipercultura mediático-comercial, que se construye no sólo con las industrias del cine, la música o la televisión, sino también con la publicidad, la moda, la arquitectura, el turismo.<sup>8</sup>

Es decir, la posmodernidad no implica necesariamente una muerte de la estética (la implicación siendo la imposibilidad de estudiar fenómenos estéticos con grado alguno de relevancia), sino una estetización general que otorga la posibilidad de estudiar esta nueva forma de creación artística, moviendo todo aspecto de la vida al ámbito de la estética. Como lo indica la cita de Lipovetsky, la economía y la cultura se combinan de tal forma que actividades previamente asociadas al comercio, como la publicidad, ahora tienen características estéticas que pueden ser estudiadas por este campo, siendo registradas como fenómenos del mismo. Como contraparte, también existen actividades culturales, desde la creación musical hasta la cinematográfica, que ahora responden a necesidades económicas, y permean en estas disciplinas como agentes dignos de atención. Cabe mencionar que, en términos económicos y sistémicos, esta transformación corresponde a una característica del capitalismo propuesta por Schumpeter: la “destrucción creativa”, la propuesta de que el

---

<sup>7</sup> *Ibidem*, pp.91.

<sup>8</sup> Lipovetsky, Gilles; Serroy, Jean. *La estetización del mundo*, Segunda edición, pp. 219.

capital lleva inevitablemente a un progreso que obliga a los nuevos paradigmas a desplazar a los anteriores:

El proceso capitalista no solamente destruye su propia estructura institucional sino que también crea las condiciones para otra. Tal vez la palabra destrucción no es la más acertada. Tal vez debería hablar de transformación.<sup>9</sup>

En el libro *The geopolitical aesthetic* Jameson hace referencia a que toda obra de arte, incluso las posmodernas, cuenta con un “inconsciente político”. Con esto se refiere a que cada texto es una fantasía política (es decir, una imagen creada a partir de un sustrato sensible que sirve como un producto de la imaginación por parte tanto del creador como del receptor), y que es posible que la obra de arte sea visualizada como una solución simbólica a problemas culturales y sociales. De hecho, considera que esta manera de leer la obra es la forma más imperativa de interpretación del texto. En sus propias palabras:

Este libro (refiriéndose a su obra *El inconsciente político*) argumentará en favor de la prioridad de la interpretación política de los textos literarios. Concibe la perspectiva política no como un método complementario o como un auxiliar a otros métodos interpretativos vigentes al día de hoy- el psicoanalítico o el crítico/mítico, el estilístico, el ético, el estructural- sino como el horizonte absoluto de toda lectura e interpretación.<sup>10</sup>

Argumenta que, entonces, es necesario que el investigador reconstruya el problema original al que el texto responde como solución. Esto es posible al cuestionarse ¿por qué la obra de arte existe en el formato en que lo hace? ¿De qué manera las circunstancias políticas determinan su forma estética, narrativa y axiológica? Es decir, un análisis formal de la obra de arte que nos permita revelar la relación del inconsciente y su determinación ontológica de la obra.

La segunda etapa consiste en el estudio y el análisis de la obra de arte aplicado al cine, con el objetivo de facilitar la búsqueda de la connotación en las películas a estudiar. El análisis consiste en realizar un recuento de los eventos a grandes rasgos de la cinta, haciendo hincapié en momentos clave que resultan esenciales para la forma de la obra, y seleccionando uno de estos puntos nodales para poner en evidencia la dinámica que tiene lugar dentro de la

---

<sup>9</sup> Schumpeter, Joseph A. *Capitalism, Socialism and Democracy*, Tercera edición. pp. 162, 2008.

<sup>10</sup> Jameson, Fredric. *The Political Unconscious*, pp. 1

misma, tomando en cuenta el aparecer de las fuerzas narrativas opuestas, como pueden ser los ideales encontrados del héroe y el villano y la forma en que interactúan.

Para efectos del estudio de esta dinámica, hago uso del método de análisis estructural del viaje del héroe, creado originalmente por Joseph Campbell en su obra *El héroe de las mil caras*. Adelante profundizo en la forma y técnica de este método, pero a grandes rasgos puedo resumir que consiste en dividir la narrativa en etapas pivotales, escenas arquetípicas comunes entre narraciones (desde leyendas antiguas hasta tramas de cómics) en las que las fuerzas dialécticas de la historia se encuentran opuestas.

Una vez definidas las escenas a estudiar, se colocan bajo la lente de un enfoque iconológico como lo presenta Erwin Panofsky junto con una perspectiva narratológica que propone Barthes. La narratología observa el significado desde un punto de vista cronológico en el que la sucesión de eventos conlleva una simbolización concreta. Usualmente utilizada para estudiar narrativas en su completud, resulta relevante para este estudio ya que si bien las escenas que se estudiarán serán individuales, es necesario tener en cuenta su valor dentro de la narrativa general, pues las secuencias en una película necesariamente están ancladas en un “antes” y un “después” que proveen contexto y destino. El método de Barthes puede ser abordado con los siguientes principios:

- El discurso: La manera en que se articulan las ideas, tanto de la figura central como las opuestas, para simbolizar un significado.
- La lingüística del discurso.
- Las estructuras de identificación.
- Los códigos narrativos (hermenéutico, proairético, semántico, simbólico, cultural).
- La morfología de la historia.

Mientras que los tres niveles del entendimiento dentro del enfoque de Panofsky son los siguientes:

- Primario o Natural: Aquello que puede ser percibido por una sensibilidad superficial. Es decir, aquellas formas reconocibles que transmiten un mensaje con significado básico en el que no se involucran mayores procesos cognitivos más allá del de la recepción pasiva. La sensorialidad entra en juego en esta etapa, siendo el punto de entrada de la información.

- Secundario o Convencional: lo inteligible. En este punto se realiza la percepción activa, aquella que permite a cualquier observador comprender a lo que se enfrenta. La decodificación responde a un proceso de extracción de significado coherente y diegético, es decir la comprensión del símbolo como un todo concreto que puede ser percibido por un sujeto.
- Terciario o intrínseco: el contenido que implica la interpretación de la iconología. Es el proceso activo que involucra la identificación de las múltiples dimensiones que se pueden ver inscritas en el símbolo, con el fin de aprehender los aspectos que no resultan aparentes con la observación desatenta. En esta etapa ya consideramos a la obra como un todo, gracias al nivel convencional, y por lo tanto llegamos a la conclusión de que contiene un significado particular que le es único.

El análisis e interpretación del lenguaje narrativo, visual y auditivo, será lo que nos muestre un significado más allá de lo puramente sensorial. ¿De qué manera encontramos un contexto histórico y político en la interpretación de la obra de arte? Por medio de aquellos elementos singulares que se manifiestan en la forma de aparecer del símbolo en cada variante del mismo. Un ejemplo podría ser el escudo del Capitán América. En algunos contextos simboliza nada más que el arma del justiciero, aquello con lo que el héroe castiga al villano, pienso en la escena en *Avengers*, cuando Loki, el villano, ataca a un grupo de personas y el Capitán se interpone con su escudo, poco antes de agredir a Loki con el mismo. Pero también puede verse como una representación de la moral y la historia del mismo Capitán, como vemos durante el clímax de *Captain America Civil War*, cuando el escudo se encuentra en el suelo, interpuesto entre Iron Man y el Capitán, tras la crisis moral que sufre este último al revelar al primero que conocía la verdad acerca de la muerte de sus padres y, por proteger a su amigo perpetrador del acto, Bucky, no se la reveló a Tony. Aquí nos encontramos con la manera en que el símbolo cambia y muta de acuerdo al contexto en que se encuentra, y es precisamente esto lo que pretendo mostrar a lo largo del análisis formal.

Por la misma razón, elegí el Universo Cinematográfico de Marvel como la principal muestra de obra para el corpus, siendo sus películas las más exitosas económicamente, las que cuentan con los personajes más representativos (a excepción de Batman y Superman, cuyas representaciones cinematográficas más recientes no han cumplido las expectativas de crítica o público), y las que cuentan con una sola narrativa que, si bien fragmentada en unidades similares a capítulos, forma parte de una misma historia.

La cuarta etapa del estudio consiste en la unificación de los discursos y temáticas comunes dentro del Universo Cinematográfico de Marvel en un solo inconsciente político. Es necesario sintetizar el contenido de la película en una escena por película que sirva como muestra del subtexto general de la historia, ya que el volumen del corpus de estudio es muy grande.

### *1.5 Variantes dentro del UCM*

Si bien cada película es distinta, comparten elementos estilísticos y narrativos de acuerdo a dos categorías: las historias individuales y las historias de equipos. Con historias individuales me refiero a aquellas en las que el punto central de la película es un héroe único, mientras que en las de equipos el enfoque se encuentra en un grupo de personajes que trabajan hacia un objetivo común.

En la historia individual, cada héroe cuenta con poderes o habilidades, pero dichos poderes se manifiestan de manera distinta. Iron Man, por ejemplo, es un hombre común y corriente aunque cuenta con una capacidad intelectual para la creación tecnológica que lo distingue de los demás. Por otro lado tenemos al Capitán América, cuya calidad moral es lo que lo vuelve excepcional, y es hasta que su exterior logra reflejar su interior que puede tomar el escudo y convertirse en un superhéroe. Son estas habilidades las que los convierten en sus respectivas identidades alternas, y que determinan su ontología como superhéroes.

De la misma manera, cada superhéroe se encuentra rodeado por un contexto que determina su forma de actuar, así como las dificultades a las que se enfrenta y el significado de las mismas. Por ejemplo, el Capitán América, comenzando como un ciego y obediente nacionalista (*Captain America The First Avenger*), se enfrenta a la complejidad de lo que representa ser un patriota en un mundo en el que el gobierno de Estados Unidos pretende establecer un control neo-fascista sobre la nación. Estos conflictos son distintos de los que enfrenta un personaje como Iron Man, quien amasó su riqueza a partir de la venta de armas de destrucción masiva y más tarde busca la redención intentando proteger al planeta entero de sus propios errores.

En la película de equipo, usualmente estas formas de ser chocan, se reconcilian después de un desacuerdo, y posteriormente se unen para alcanzar un objetivo común. En *Avengers*, después de un discusión personal, la desconfianza del Capitán América hacia la autoridad (la organización S.H.I.E.L.D.) y el cinismo de Iron Man hacia la producción de

armas por parte de la misma organización los lleva a encontrar un punto común para dar cohesión al equipo y enfrentar a la amenaza de la invasión en Nueva York.

Estos son solo un par de ejemplos que muestran la dinámica que tiene lugar dentro de estas películas, y el objetivo de este apartado es mostrar algunos puntos en los que las historias se diferencian entre ellas. El siguiente cuadro pretende mostrar y contrastar algunas de las características con las que cuenta la narrativa de cada película, exponiendo el nombre de la cinta y las dinámicas particulares que toman lugar entre los protagonistas y los antagonistas, así como el origen de sus poderes, su género, el lugar que ocupan dentro de la dinámica del universo y las características del antagonista, con el fin de otorgar mayor claridad y complementar el análisis:

		Historia de Origen	Secuela	Pivotal	Héroe solitario	Equipo	Protagonista masculino	Protagonista femenino	Antagonista amenaza con la destrucción del mundo en general	Antagonista amenaza el mundo personal del héroe	Antagonista amenaza el status quo de la sociedad sin buscar destruirla	Poderes de nacimiento	Poderes obtenidos	Antagonista es un reflejo negativo del héroe
Año	Película													
2008	1. Iron Man	X			X		X			X			X	X
2008	2. Incredible Hulk	X			X		X			X			X	X
2010	3. Iron Man 2		X		X		X			X			X	X
2011	4. Thor		X		X		X			X		X		X
2011	5. Captain America The First Avenger		X		X		X		X				X	X
2012	6. Avengers	X		X		X		X						
2013	7. Iron Man 3		X		X		X			X			X	X
2013	8. Thor The Dark World		X		X		X		X			X		
2014	9. Guardians of the Galaxy	X				X		X				X		
2014	10. Captain America Winter Soldier		X		X		X				X		X	X
2015	11. Avengers Age of Ultron		X	X		X		X						X
2015	12. Ant-Man	X			X		X			X			X	X
2016	13. Captain America Civil War		X			X					X		X	
2016	14. Doctor Strange	X			X		X		X				X	X
2017	15. Guardians of the Galaxy Vol. 2		X			X		X				X		
2017	16. Spider-Man Homecoming	X			X		X			X			X	

2017	17. Thor Ragnarok		X		X		X		X			X		X
2018	18. Black Panther	X			X		X				X		X	X
2018	19. Avengers Infinity War		X	X		X					X		X	
2018	20. Ant-man and the Wasp		X			X	X	X		X			X	X
2019	21. Captain Marvel	X			X			X		X			X	
2019	22. Avengers: Endgame		X	X		X			X					
2019	23. Spider-Man Far from Home		X		X		X				X		X	

## 2. Marco Teórico

### 2.1 La obra de arte en un entorno posmoderno

Antes de comenzar con la presentación y análisis del contenido a estudiar, es necesario aclarar algunos puntos acerca del papel de la obra de arte en un entorno de creación posmoderno. La posmodernidad y su relación con la creación cultural solo puede ser comprendida a partir de la premisa de que la expansión del capitalismo ha provocado una crisis de los valores de legitimación del discurso artístico. La unificación de los procesos de producción de cultura “alta” y “pop” provoca que una distinción técnica sea imposible, mientras que toda forma de arte es tratada como una mercancía.

“Arte popular” es un término ahistórico. Si pensamos acerca del arte popular como el arte de las clases bajas, entonces probablemente cualquier cultura en la que hayan tenido efecto las divisiones de clase ha tenido alguna forma de arte popular. Por otro lado, si pensamos en el arte popular como arte que muchas personas en una cultura dada disfrutaban, entonces es de esperarse que toda cultura tiene arte popular. Pero lo que llamamos arte masivo no ha existido en todos los lados a través de la historia humana. El tipo de arte - del cual las películas, la fotografía y el *rock and roll* son ejemplos - que desborda la cultura contemporánea tiene una cierta especificidad histórica. Ha surgido en el contexto de la sociedad moderna, industrial, de masas está expresamente diseñada para el uso de esa sociedad empleando, de la manera en que lo hace, las fuerzas productivas características de esa sociedad, las tecnologías masivas, con el fin de hacer llegar arte a públicos de consumo enormes.<sup>11</sup>

De acuerdo a Jameson, esto provoca que las producciones culturales se parezcan más a una “parodia sin ironía”, una versión desdentada de crítica e imitación que carece de las herramientas para realizar una verdadera crítica social o artística. A esto le llama “pastiche”, y señala una carencia de profundidad en la creación artística contemporánea:

Nos encontramos, en otras palabras, ante la “intertextualidad” como rasgo deliberado e intrínseco del efecto estético, que opera una nueva connotación de “lo pasado”, y de la

---

<sup>11</sup> Carroll, Noël. *Minerva's Night Out: Philosophy, Pop Culture, and Moving Pictures*. pp. 11



profundidad pseudohistórica, en la cual la historia de la estética pasa a ocupar el lugar de la historia “real”.<sup>12</sup>

Con esto se refiere a que el texto no apunta más que a sí mismo. Sin embargo, destaca la presencia de un rastro, o rastros, que, durante la creación de la obra, demuestra la naturaleza de la sociedad productora en donde se gestó y que, por lo mismo, puede ser identificado por medio del análisis estético. Es decir, a pesar de la superficialidad, la forma de la obra de arte refleja valores y situaciones sociales en el entorno que la contiene. Esto es un proceso complejo que tiene que ver con la colonización de múltiples aspectos de la existencia por parte del desarrollo capitalista. Con la necesidad expansionista del capital, de mercantilizar y poner en términos de mercado todo aquello que tiene lugar en una sociedad, es inevitable que el entorno del arte se convierta en industria cultural, y que el mercado del arte determine la forma de aparecer de sus mercancías. Si bien no hacemos necesariamente un juicio de valor a este proceso y a sus consecuencias, no podemos ignorar que son las condiciones que determinan las dinámicas en todos los ámbitos de la vida social. Por ejemplo, una obra tiene que responder a determinadas demandas de mercado para satisfacer a un público y venderse de la mejor manera posible. Una instancia clara se puede apreciar en la creciente apelación a las sensibilidades asiáticas que tienen las películas norteamericanas (pensemos en *Transformers Age of Extinction* o el remake de *Mulan*, en las que la historia se construye teniendo en cuenta la cultura china) en las que intentan apelar al creciente mercado cinematográfico chino y los grandes niveles de capital que se mueven en esta industria en ese país.

Las viejas y heredadas maneras de hacer las cosas se separan en las partes que las componen y se reorganizan con una visión en favor de una mayor eficiencia de acuerdo a la dialéctica instrumental de los medios y los fines, un proceso que produce una segregación o suspensión de los fines en sí mismo y de esta manera abre la ilimitada perspectiva de una instrumentalización completa del mundo: las instituciones culturales difícilmente podrían esperar resistirse a este proceso universal que separa al sujeto del objeto y coloniza a cada uno por separado, produciendo jerarquías de función de acuerdo a su uso técnico.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Jameson, Fredric. *Postmodernidad. La lógica cultural del capitalismo avanzado*. Vol.1, pp.58, ed. 2012.

<sup>13</sup> Jameson, F. *The Political Unconscious*. pp.209

Como complemento, Lipovetsky indica que esto únicamente representa una nueva forma de estética. Plantea que la estética ha muerto, pero se refiere únicamente a la manera en que se había planteado la estética hasta la llegada de la posmodernidad. Reconoce que nos encontramos frente al nacimiento de nuevas estructuras de validación e integración de formas de arte que antes resultarían inconcebibles, y que el enfoque que se debe tomar al abordarlas debe mantener una distancia crítica de conceptos como “alto” y “bajo” arte.<sup>14</sup>

De la misma manera, cabe mencionar que Jameson determina que “el filme es aquel medio que pronto se convertirá en la forma hegemónica de expresión en la sociedad del capitalismo tardío”.<sup>15</sup> Con esto en mente, surge la necesidad de abordar tal forma de expresión hegemónica desde un enfoque crítico, y qué mejor modo de acercarse a la hegemonía que por aquellas cintas que representan una hegemonía *dentro* de otra.

## 2.2 Lo político

¿A qué se refiere este trabajo al mencionar “lo político”? *Es importante mencionar que aquello que trata de la dialéctica entre distintos grupos de organización humana, principalmente cuando se implementan dinámicas de poder o dominación (como división de clases, género) basadas en ideologías opuestas y la incidencia que esto tiene sobre la vida pública es lo que puede entenderse como lo político.* Esta definición es propia, porque si bien Jameson hace un buen trabajo al exponer las formas en que estas fuerzas se desempeñan dentro de la obra de arte, suele dar por sentado que el lector entiende a lo que se refiere con lo “político” aunado con lo “inconsciente”, y aborda directamente manifestaciones del mismo y describiendo su contexto sin definir por separado cada término. En este trabajo, tomo en cuenta particularmente tres presencias sociales: el individuo (o la agrupación de los mismos que actúa como uno solo), el sector privado (que tiene que ver con las dinámicas de mercado y capital) y el sector público o gubernamental (usualmente representado en las películas del corpus por agencias de espionaje, el gobierno americano o la ONU). Hago estas distinciones entre organismos porque es importante distinguir y poner sobre la mesa los sectores de la vida social que entran en relación dialéctica dentro de las obras del corpus, con el fin de entender la manera en que reflejan realidades sociales del mundo real.

Desde el punto de vista político, la división más común entre sectores de población en una cultura dada es la que tiene que ver con el gobierno de un sector general de la población

---

<sup>14</sup> Lipovetsky, G. y Serroy, J. *La estetización del mundo*. pp. 189, 2015.

<sup>15</sup> Jameson, F. *The Political Unconscious*. pp. 146.

y el cuerpo legislador. Es decir, la política usualmente se basa en la relación entre un “Estado” y un “Pueblo”. El primero determina las líneas de acción posible para el segundo, mientras que el segundo (en teoría) determina la composición del primero de acuerdo a su conveniencia. En esta dinámica, y debido a la sociedad capitalista en la que vivimos, también tiene que considerarse la influencia del poder del capital, que aparece en la forma del sector privado. Estos tres componentes interactúan para determinar la vida pública de una cultura determinada, y cada uno tiene diferentes niveles de influencia sobre los otros. En un mundo ideal, los tres sectores mantendrían una armonía que a su vez permitiría la condición óptima de la vida de cada uno de los individuos que habitan el entorno social, pero resulta obvio que, históricamente, las interacciones suelen tener un cierto sesgo hacia uno u otro sector, vulnerando a los otros.

Sin embargo, de la misma manera en que el capitalismo erosiona el poder del Estado en favor de los derechos y capacidades de organizaciones civiles privadas, es necesario entender que existen sistemas de poder que regulan la vida de sectores jerárquicamente inferiores al implementar códigos de comportamiento, morales, culturales o económicos. Como ejemplo podría denominar la discriminación sistémica que experimentan las minorías oprimidas a lo largo de la historia dentro de la cultura. George Yúdice lo expone de la siguiente manera, hablando del lugar de las minorías en el espacio cultural:

Los grupos subordinados y minoritarios ocupan un lugar en este esquema en calidad de obreros no calificados que aportan servicios y en calidad de proveedores de "vida étnica" y de otras experiencias culturales. Así pues, el progreso económico implica necesariamente el manejo de las poblaciones a fin de reducir el peligro de violencia en la compra y venta de experiencias.<sup>16</sup>

La relación entre las instituciones que promueven, con conocimiento o sin él, políticas públicas que resultan beneficiosas para los sectores privilegiados de la sociedad y aquellos individuos o grupos determinados por marginación histórica son las que dan forma a la vida social y que establecen las dinámicas de acción, resistencia, reacción y opresión que se dan en un contexto dado.

Es decir, este trabajo considera a la política como cualquier interacción social que involucre al poder institucionalizado, ya sea entre organismos que se disputen el poder en esferas de influencia ajenas a la población mayor, o el ejercicio de este mismo hacia los

---

<sup>16</sup> Yúdice, George. *El recurso de la cultura*. pp.9, 2002

gobernados. Por lo tanto, nos interesan aquellas dinámicas de opresión, agresión, tensión y dialéctica que surgen como resultado de fuerzas opuestas. Como ejemplo dentro de una de las obras analizadas, *Iron Man 2*, podemos encontrar dos agentes: el Gobierno de los Estados Unidos como entidad legisladora unificada, y los intereses particulares del capital privado encarnados en Tony Stark. A lo largo de la cinta, los organismos instituidos en el poder legal intentan apoderarse de la avanzada tecnología que ha desarrollado el superhéroe/empresario, con el fin tácito de la implementación militar. Como fuerza contraria, Stark representa el interés particular, la propiedad privada, que se defiende ante los deseos de expropiación de su gobierno. Esta tensión, este enfrentamiento, muestra imágenes de subjetividades reales, representadas como personajes por medio de la significación y codificación en un producto artístico, y es precisamente lo que resulta relevante de las películas en cuestión. Se sustituye la realidad con el símbolo estético, como una forma de lenguaje que busca la comunicación de ideas, si bien simplificadas, que cuentan con un soporte real en el mundo de lo tangible.

### *2.3 El inconsciente político*

Como hemos dicho, el inconsciente político es un término creado por Fredric Jameson, que sostiene que la obra de arte está vinculada a un trasfondo político. Este fondo político oculto expresa un conflicto, usualmente de clases, que se expresa en el texto de una manera compleja. La función de la obra de arte, según Jameson, es reconciliarnos estéticamente con el conflicto que no se puede salvar en el nivel material-histórico. Un análisis formal de un texto puede descubrir su inconsciente político y detectar "síntomas" de la condición histórica, con base en elementos estéticos de la forma de aparecer de la obra y su manera de interactuar dentro del texto. Esto se logra a partir de un proceso. En primera instancia, el análisis narrativo nos muestra los puntos clave o pivotaes de la historia. El siguiente paso es el de interpretar los elementos simbólicos que aparecen en estos puntos pivotaes, con el objetivo de esclarecer el vínculo con aquello que están simbolizando. De acuerdo a Jameson, esta simbolización apunta siempre a un contexto político. Es decir, Jameson menciona que la superficialidad que la posmodernidad brinda a toda obra de arte que se crea dentro de la sociedad capitalista no es un impedimento para encontrar una connotación o discurso que aborda un conflicto social en el que se ve envuelta la sociedad productora. Esto se ve acentuado con la constante expansión de la lógica posmoderna, en la que los relatos de legitimación se ven constantemente enfrentados por la crítica. Si la Modernidad hizo prevalente una lógica positivista, la posmodernidad tiene el potencial tanto de fortalecer sus

narrativas como de desarmarlas, de acuerdo a la manera en que los discursos se articulen en las dinámicas dialécticas.

En *El inconsciente político: la narrativa como un acto social y simbólico*, Jameson propone ver al texto como una imagen, un método de significación que funciona en la brecha entre significante y significado, rastreando la relación entre la imagen y el contenido social oculto, de manera similar al inconsciente freudiano en la base del individuo:

La idea es, en otras palabras, que si la interpretación en términos de causalidad expresiva o de narrativas alegóricas maestras permanecen como tentaciones constantes, es porque dichas narrativas maestras se encuentran inscritas tanto en los textos como en nuestras formas de pensar acerca de ellos; tales significados narrativos alegóricos son una dimensión persistente de textos literarios y culturales precisamente porque reflejan una dimensión fundamental de nuestro pensamiento colectivo y nuestras fantasías colectivas acerca de la realidad y la historia.<sup>17</sup>

De esta manera, el análisis formal de la obra de arte es similar al psicoanálisis de Freud: lo político se encuentra oculto bajo la superficie, pero es posible encontrarlo haciendo un análisis de los elementos que la componen. Cabe mencionar que esto no es un trabajo de psicoanálisis formal, ya que este se refiere al inconsciente humano, y para Jameson lo importante es la manera en que los elementos constitutivos de una obra de arte (en el caso del cine, narración y signos) connotan un mensaje político.

La forma en que las imágenes manifiestan el inconsciente político de Jameson es similar, en cierta medida, a la función "estética" del arte descrita por Walter Benjamin en *La obra de arte en la era de la reproducción mecánica*. La obra de arte trata de resolver simbólicamente las tensiones y conflictos sociales y, por lo tanto, los contiene:

Entre las funciones sociales del arte, la más importante es la de establecer un equilibrio entre el hombre y el sistema de aparatos. El cine resuelve esta tarea no solo con la manera en que el hombre se representa ante el sistema de aparatos de filmación, sino con la manera en que, con la ayuda de éste, se hace una representación del mundo circundante. Al hacer ampliaciones del inventario de éste último, al subrayar detalles escondidos de utensilios que nos son familiares, al investigar ambientes banales bajo la conducción genial del lente, el cine

---

<sup>17</sup> Jameson, Fredric. *The political unconscious: Narrative as a socially symbolic act*. pp. 19, Routledge, 2013.

incrementa, por un lado, el reconocimiento de las inevitabilidades que rigen nuestra existencia, pero llega, por otro, a asegurarnos un campo de acción inmenso e insospechado.<sup>18</sup>

Debido a esto, esta herramienta de pensamiento, el inconsciente político, resulta central para un análisis en el que se busca la dimensión política de una obra de arte.

¿A qué nos referimos concretamente con un contenido político en una obra de arte? A la manifestación, en sus diversas formas de existir, de aquello a lo que apunta el símbolo cinematográfico en cuanto a una forma de gobierno, una problemática social, una lucha por derechos civiles, un movimiento o una ideología. Este símbolo puede consistir en un diálogo, un cuadro, una acción, es decir, un elemento compositivo formal de la obra terminada que apunta a un significado sintetizado a partir de las formas del aparecer de lo sensible. Es importante mencionar las connotaciones de la palabra “ideología” como las propone Engels:

La ideología es un proceso logrado por el llamado pensador conscientemente, sí, pero con una falsa consciencia. Las verdaderas fuerzas de motivación que lo impulsan permanecen ajenas a él, de otro modo no sería un proceso ideológico. De esta manera, se imagina falsas o aparentes fuerzas de motivación.<sup>19</sup>

En esta cita podemos ver claramente una alusión a un proceso que escapa al proceso consciente del pensador. Es decir, Engels propone que el proceso ideológico responde a impulsos inconscientes (sin necesariamente mencionar la palabra “inconsciente”) y que el pensador entonces toma decisiones basándose en “fuerzas de motivación” que ha adoptado o inventado.

Esto podríamos interpretarlo, para los efectos de esta investigación, como cuando un artista (en este caso los directores de las cintas que estudiamos) toma una decisión acerca de su producto final. Si bien responde a razones estilísticas, estas mismas preferencias están construidas por un trasfondo psicológico particular. Es decir, la elección de uno u otro plano, por ejemplo, en una toma corresponde a la necesidad de la adecuada comunicación de un sentimiento o idea, y las nociones de en qué consiste el marco para una “comunicación adecuada” se encuentran en la experiencia y en la mente del artista, misma que ha sido construida histórica y vivencialmente. De esta manera podemos vincular claramente las

---

<sup>18</sup> Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. Itaca, México, 2003 pp. 84

<sup>19</sup> Engels, Friedrich. . "Carta a Franz Mehring." [14 Julio 1893] Correspondencia de Marx y Engels International Publishers, Londres. 1968.

fuerzas que han tenido lugar en la formación de un artista en particular, o en nuestro caso, las de una sociedad productora y que entran en juego al momento de la producción de un artefacto cultural. Los elementos en los que se manifiesta este inconsciente son tan diversos como hay formas de expresión artística. A lo largo de esta investigación podemos vislumbrar que, al menos en las películas pertenecientes a este corpus, el diálogo resulta un elemento primordial para considerar al querer descubrir el inconsciente político. Sin embargo, esto podría cambiar en otra forma de arte. En una obra de teatro, podría tener más que ver con la escenografía, o en la música con la instrumentación o el ritmo. Incluso en el cine podría haber variaciones. Tal vez el inconsciente podría manifestarse en un encuadre, o en el diseño de producción. Existe la posibilidad. Sin embargo, en esta investigación en particular, debido al narratológico, la manifestación más clara surge en el diálogo y el desarrollo dramático de la historia. Cabe mencionar que si el inconsciente puede interpretarse desde otro aspecto estético de la obra, no haría más que complementar la lectura narratológica, ya que la obra puede considerarse como una unidad cuyas múltiples dimensiones componen un discurso.

Nos interesa únicamente la exposición o significación de un contexto político durante el acto de dialéctica. Es decir, el punto de mayor tensión en el que las fuerzas opuestas se vean enfrentadas, pues este es el momento en el que se presentan los argumentos o ideas que proponen ambas partes al diálogo social. Posteriormente, es posible ver a qué conduce el conflicto para tener una idea de cómo se aborda el inconsciente político en el desarrollo de la obra.

#### *2.4 El viaje del héroe*

Es necesario profundizar en la manera en que se aplica la estructura de análisis narrativo del “monomito” o “El viaje del héroe”. En pocas palabras, es una forma de contar una historia por medio de la cual el protagonista, no necesariamente un “héroe” en el sentido popular de la palabra en que lucha por el bien o la justicia, atraviesa una serie de procesos que constituyen un cambio en su vida, forma de ser o pensar. El viaje del héroe fue concebido en un primer acercamiento al estudio estructural general del relato mítico por parte de Joseph Campbell, basándose en el entendimiento jungiano del mito, en su libro *El héroe de las mil caras*. La premisa del estudio era que cualquier narrativa heroica, o mítica, sigue una lógica de sucesión de acciones en las que se ve involucrada la figura central de la historia, en la que cada etapa representa un cambio en el *status quo* del mundo del héroe y que pueden ser fácilmente reconocibles. Cualquier forma de narración que siga los lineamientos de la

estructura se considera como un monomito, sin importar si es un relato oral, escrito, una novela de cualquier duración, película, serie o videojuego. Podemos pensar en el monomito como el arquetipo del mito. Por supuesto, el mito antecede en existencia al monomito, pues éste es una estructura narrativa pensada para encontrar patrones de reconocimiento en narrativas posteriores. Es decir, el monomito no es en realidad un mito, solo una estructura creada a partir de él con el fin de comprender la coherencia narrativa de una historia. Es una estructura cronológica, con secciones claras que pueden ser delimitadas por cambios de escena o secuencia en una obra filmica.

Campbell delimitó 17 etapas del viaje del héroe:

1. Llamada a la aventura.
2. Rechazo de la llamada.
3. Ayuda sobrenatural.
4. Cruce del umbral.
5. En el estómago de la ballena.
6. El camino de pruebas.
7. Encuentro con la diosa.
8. Mujer como tentación.
9. Expiación con el padre.
10. Apoteosis
11. El máximo botín.
12. Rechazo al regreso.
13. El vuelo mágico.
14. Rescate desde fuera.
15. Cruce del umbral de vuelta.
16. Amo de dos mundos.
17. Libertad de vivir.

Esta es la estructura monomítica original, pero a lo largo de los años ha cruzado por iteraciones por parte de David Adams Leeming, Philip Cousineau y Christopher Vogler en *El viaje del escritor*. Para fines de este estudio se utilizará la versión de Vogler, debido que es la que contiene una versión sintetizada de la original, y no elimina tantas etapas como las de



Leeming y Cousineau. A continuación explicaré en mayor detalle las etapas que lo componen, mencionadas con anterioridad, y que son las siguientes<sup>20</sup>:

- Primer acto: fase introductoria.
  - Mundo ordinario: es la introducción al microcosmos del protagonista. Aquí se presenta el contexto al que está acostumbrado el héroe, su zona de comodidad que le permite desempeñarse sin mayor esfuerzo. Hay un problema latente bajo la superficie que dará forma al conflicto de la historia, pero en esta etapa solo se presentan síntomas vagos del mismo.
  - Llamado a la aventura: incidente incitador de la acción. El protagonista se encuentra con un elemento foráneo, extraño, que pone su mundo en un cuestionamiento existencial y lo arroja a la primera crisis de la historia.
  - Rechazo a la llamada: el héroe se rehúsa a formar parte de la acción. Con su mundo en crisis, el protagonista se repliega en su mundo normal. Trata de alejarse del incidente que lo colocó en una situación de incomodidad, y hace todo lo posible por evitar el viaje que está por venir.
  - Encuentro con el mentor: el héroe se encuentra con una figura que le mostrará la manera de desempeñarse a lo largo de la acción. El mentor estereotípico es el personaje de un viejo sabio que pretende enseñarle al protagonista el funcionamiento de aquello a lo que se enfrentará: un villano, una situación, un mundo entero. Sin embargo, no es necesario que el mentor sea mayor que el protagonista, únicamente que esté familiarizado con el mundo que le parece ajeno al héroe.
  - Cruce del umbral: el héroe entra en acción, cruza al mundo nuevo. El héroe toma la decisión de acercarse al mundo extraño, y atraviesa el punto sin retorno. Este es el final del primer acto porque termina con la fase explicativa e introductoria a la historia. El planteamiento ha sido presentado, así que la acción y el desarrollo comienzan.
- Segundo Acto: fase de aprendizaje.
  - Pruebas, aliados y enemigos: el héroe se encuentra con aquellos que lo ayudarán o se opondrán a él. Las pruebas son situaciones extrañas, ajenas, que ponen en cuestionamiento las habilidades del protagonista; los aliados son

---

<sup>20</sup> Vogler, Christopher. *The Writer's Journey*. pp. 6-10, 2007

aquellos que prestarán algún tipo de apoyo con valor positivo y beneficiarán o facilitarán el desarrollo del personaje; mientras que los enemigos son aquellos obstáculos menores que representan un síntoma de las fuerzas opuestas al protagonista que pueden ser derrotados sin mayor problema, pero que anuncian la llegada de un mal mayor.

- Acercamiento a la cueva interior: la preparación ante la primera gran prueba. El héroe se prepara para el primer enfrentamiento trascendental, se arma de equipo, se apoya en sus aliados, y se dirige física y emocionalmente a un verdadero conflicto.
- Ordalía: un gran conflicto en el que el héroe fracasa. A pesar de la preparación del héroe, éste falla en su enfrentamiento con las fuerzas opositoras. Con “fallar” me refiero a dos posibilidades: que literalmente salga derrotado, o que emerja victorioso pero con un refuerzo de una conducta negativa que le provocó el problema en primer lugar. En ambos casos, la consecuencia es un impacto psicológico negativo que lo coloca en una crisis, y en posición de debilidad, ante los siguientes enfrentamientos.
- Recompensa: el aprendizaje de la derrota. Por medio de la resiliencia, el héroe obtiene una enseñanza que lo ayudará a derrotar finalmente a la fuerza opositora. Obtiene la redención por fallar, y se decide a triunfar. La recompensa termina con el segundo acto porque es la última enseñanza que debe adquirir para consolidarse como la fuerza que puede adquirir la victoria final.
- Tercer Acto: fase de resolución.
  - El camino de vuelta: preparación del héroe ante el enfrentamiento o lección final. Su identidad se consolida, y se encuentra listo para usar todo lo que ha aprendido para reafirmar sus valores, postura o misión.
  - La resurrección: Conflicto y triunfo, o fracaso, final. Aquí es en donde se presenta el llamado “clímax” de la historia. El conflicto alcanza su punto álgido, la tensión se encuentra en el nivel más elevado posible. El héroe enfrenta a la fuerza opositora, y adquiere un desenlace definitivo en el que puede ganar o perder, pero que al final tiene un valor total. El valor triunfante se enaltece.
  - Regreso con el elixir: último aprendizaje, regreso a la normalidad. La última etapa consiste en que el héroe, vivo o muerto, presenta una conclusión

dramática a la historia. El mundo a su alrededor regresa al estado primordial, con un único cambio que consiste en la ausencia de la tensión latente que se presentaba al inicio de la historia. Se muestra la enseñanza o moraleja, y la historia termina.

La estructura narrativa del monomito resulta relevante para la investigación ya que es una manera clara y concreta de dividir las secuencias y escenas para su observación individual, así como para identificar los puntos de mayor tensión dramática en los sucesos narrativos de la historia. Con tensión dramática me refiero a aquellos puntos de inflexión en los que se exponen un número crítico de elementos pertinentes a la construcción de la historia: una escena de acción pura no resulta tan dramáticamente relevante como una conversación en la que dos opuestos exponen sus puntos de vista, o una imagen establece claramente una iconología que puede ser deconstruida por medio de la interpretación.

### *2.5 El Universo Cinematográfico de Marvel*

El UCM es una serie de películas que adapta a algunos de los personajes más significativos de la historia de las publicaciones de cómics de Marvel. Comienza en 2008 con el lanzamiento de *Iron Man* y continúa hasta la fecha en que se realiza este estudio, siendo su película más reciente *Spider-Man Far from Home*. Para comprender su nacimiento, es necesario aclarar algunos puntos acerca de películas creadas con anterioridad que tengan que ver con personajes de la línea Marvel, así como de la historia de los cómics en el mercado a partir de la década de los noventa.

A partir de una gran especulación por el valor de coleccionismo de los números individuales de una serie, por ejemplo: *Amazing Spider-Man*, *Action Comics*, *Uncanny X-Men*, entre otros; las grandes editoriales de cómics, Marvel y DC, inundaron el mercado con un mayor tiraje por cada número individual de una serie. Cuando la demanda del público en general no llegó a empatar con el elevado tiraje, efecto similar al de la inflación, tuvo lugar una crisis de la industria que llevaría a Marvel Comics a la bancarrota. Para salvar la empresa, la mesa directiva de Marvel recurrió a vender los derechos de producción cinematográfica y televisiva de sus personajes más rentables a estudios y casas productoras separados. Por ejemplo, Sony obtuvo a *Spider-Man*, 20th Century Fox a los *X-Men* y a los *4 Fantásticos*, y Marvel retuvo aquellos que no resultaban atractivos para los compradores: *Iron Man*, *Thor*, el *Capitán América*, y muchos otros.

Con el éxito durante la década de los noventa de las películas de DC, entiéndase la tetralogía de Batman, los estudios que adquirieron los derechos a los personajes de Marvel comenzaron a generar sus propias producciones con el objetivo de generar ganancias similares. Esto daría como resultado las películas *Blade* y *X-Men*, en el año 2000, siendo esta última una gran recaudadora que demostró que había un interés dentro del mercado por las películas de superhéroes.

Sin embargo, el gran factor detonante para el inicio de la era de las películas de superhéroes sería el estreno, y subsecuente éxito comercial, de *Spider-Man* (2002), dirigida por Sam Raimi. La película, y sus secuelas, obtuvieron un éxito comercial sin precedentes, lo que motivó a Marvel, la cual retenía los derechos de personajes menos conocidos, a tratar de replicar este éxito comercial.

Este esfuerzo rendiría frutos en el año 2008, con el estreno de *Iron Man*. Al no poder utilizar a sus personajes más reconocidos, entiéndase Spider-Man, los 4 Fantásticos y los X-Men; Marvel Entertainment tuvo que trabajar de la mano con otras casas productoras (Paramount, Universal), para dar inicio a una serie de películas que pudieran resultarles rentables. El éxito comercial de la primera entrega de *Iron Man* fue una grata sorpresa para el estudio, pero era solo la mitad del experimento. Ese mismo año, 2008, y para complementar el estreno de Iron Man con ayuda de Paramount, Marvel estrenó la cinta *Incredible Hulk*, de la mano de Universal Studios.

Esto resulta particularmente relevante porque el estreno casi simultáneo seguía una nueva pauta de creación cinematográfica que resultaría el principal atractivo del naciente Universo Cinematográfico de Marvel: la interconectividad de sus películas. Es decir, hasta antes de estas dos cintas, las películas de superhéroes creaban un universo total, cerrado sobre sí mismo, cuya diégesis empezaba y terminaba en sí mismas y en sus secuelas. No había manera de que Spider-Man conociera a Mister Fantastic o a Charles Xavier, sus historias estaban contenidas y limitadas a su propia órbita de personajes. Cambiar esto fue la gran propuesta de *Iron Man* e *Incredible Hulk*.

¿De qué manera se dio esta interconectividad? Al principio, simples referencias visuales y contextuales dentro de las películas que apuntaban y reconocían la existencia de la otra. *Iron Man* también introdujo una herramienta cinematográfica que se volvería característica de este Universo y de su forma de conectar películas: la escena postcréditos. Al final de *Iron Man*, después de la icónica línea “*I am Iron Man*”, comienzan los créditos, donde aparecen los nombres de todos los involucrados en la producción. Sin embargo, al terminar esta secuencia de nombres, la película “regresa”: comienza una escena “secreta”

que, si bien no es necesaria para el entendimiento o disfrute del todo, es una fracción de gran importancia para la interconectividad. Lo que tiene lugar en esta escena es sencillo: Tony Stark, protagonista de *Iron Man*, regresa a su hogar, donde lo recibe un intruso, Nick Fury, quien le hace saber que él no es el único superhéroe en el mundo y que se está gestando un proyecto llamado “La Iniciativa Vengadores”. Si bien para un público que desconozca el nombre “Vengadores” esta escena resulta nada más que algo adicional a la experiencia de la película, para quienes saben que los Vengadores son el grupo de superhéroes bandera de Marvel implicaba algo mayor: que por primera vez habría un vínculo directo entre dos o más películas de superhéroes dentro de un mismo universo narrativo.

Esta escena secreta rendiría sus frutos pocos meses después, con el estreno de *Incredible Hulk*. En esta cinta, la referencias al universo más grande serían un poco más obvias, en la forma de apariciones directas de tecnología Stark y una línea que aludía a la existencia del programa del “supersoldado” durante la Segunda Guerra Mundial (el Capitán América). Nuevamente, estableciendo la tradición, al terminar los créditos hubo una sorpresa: el general Thunderbolt Ross, villano de la película, se encontraba cara a cara con Tony Stark. En un movimiento sin precedentes, la conectividad entre ambas películas estaba firmemente establecida. No había lugar a dudas que *Incredible Hulk* y *Iron Man* tomaban lugar en el mismo tiempo y espacio narrativos.

Posteriormente, las referencias se irían acumulando e intensificando, hasta culminar en la primera cinta de *Avengers* en el año 2012, donde todos los superhéroes establecidos a partir de Iron Man que existieran dentro del mismo Universo se encontrarían por primera vez. Una vez superado el reto de establecer personajes en cintas individuales, en las que cada personaje se constituye dentro de su propio contexto, y luego hacerlos convivir y desarrollar nuevas relaciones entre ellos, comenzaría la expansión: más personajes, más interconectividad, más presupuesto y, por supuesto, mayor ganancia económica.

El UCM ha sido tan rentable que ha desatado una tendencia de películas interconectadas por parte de otros estudios en busca de las mismas ganancias que genera Marvel: DC (el histórico competidor de Marvel en el mundo de historietas) con su inestable DCEU, Universal con su fallido Dark Universe, entre muchos otros. Sin embargo, el éxito absoluto de Marvel es innegable, se puede apreciar a la perfección en las ganancias de la taquilla a nivel mundial. La influencia, positiva o negativa, que estas películas tienen es un efecto observable en la industria cinematográfica contemporánea y que no parece estar cerca de disminuir en los siguientes años.

## 2.6 Etapas del Universo Cinematográfico de Marvel

Afortunadamente para la organización del presente trabajo, el UCM está dividido en tres claras etapas delimitadas por los mismos realizadores de las películas y el momento de redacción de este trabajo coincide con el final de la fase más reciente. Marvel Studios llama “Fases” a las etapas, y les asigna un simple número cronológico para distinguirlas. Sin embargo, es muy claro que las tres fases tienen una clara temática general, debido al tipo de películas que contienen:

1. Fase Uno: la fase de introducción y presentación. En la primera etapa, Marvel se limitó a presentar a sus personajes y plantear sus relaciones interpersonales e intertextuales que permitirían el reconocimiento de la existencia de todos en un mismo universo. Solo comprende una secuela, pero ya que esta tiene el propósito de introducir con mayor profundidad a las entidades de S.H.I.E.L.D., Nick Fury y Natasha Romanoff (Black Widow), jugadores cruciales en *Avengers*, sirve las funciones de presentación.
  - a. Años: 2008 - 2012.
  - b. Películas: *Iron Man* (2008), *Incredible Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011), *Captain America First Avenger* (2011), *Avengers* (2012).
  
2. Fase Dos: fase de desarrollo e interacción. Durante esta segunda etapa, los personajes que conocimos en la primera fase participan en secuelas, desarrollando sus personalidades mientras se encuentran con problemas que ponen en juego su papel de superhéroes en el mundo, al mismo tiempo que se exploran a fondo las dinámicas de equipo y de interrelación entre las diversas subjetividades que componen su mundo. Las amenazas de la fase siguiente, Thanos y la presencia de las Gemas del Infinito, comienzan a cobrar fuerza.
  - a. Años: 2013 - 2015.
  - b. Películas: *Iron Man 3* (2013), *Thor The Dark World* (2013), *Captain America Winter Soldier* (2014), *Guardians of the Galaxy* (2014), *Avengers Age of Ultron* (2015), *Ant-Man* (2015).

3. Fase Tres: expansión y crisis de identidad. Durante esta fase Marvel se ha consolidado por completo en un tono y una técnica de creación que permite una mayor compatibilidad entre los estilos de cada director, al tiempo que toman “riesgos” contratando más realizadores independientes e integrando la visión de la diversidad en las películas. Es decir, nos encontramos con el primer superhéroe titular de raza afroamericana\* y con la primera película con una mujer como personaje principal\*\*. Contratos y trilogías comienzan a llegar a su fin, así que es necesario dar un cierre a la historia general de las tres fases. Se recuperan parcialmente los derechos de filmación de Spider-Man, así que el personaje más rentable de Marvel se integra al MCU.
  - a. Años: 2016 - 2019.
  - b. Películas: *Captain America Civil War* (2016), *Dr. Strange* (2016), *Guardians of the Galaxy Vol. 2* (2017), *Spider-Man Homecoming* (2017), *Thor Ragnarok* (2017), *Black Panther\** (2018), *Avengers Infinity War* (2018), *Ant-Man and the Wasp* (2018), *Captain Marvel\*\** (2019), *Avengers: Endgame* (2019), *Spider-Man Far from Home* (2019).

Para mayor claridad a lo largo del estudio, las películas serán analizadas en orden cronológico de lanzamiento.

### 2.7 Acerca de la adaptación de cómics al cine

Es necesario que la última parte de este marco teórico hable acerca de por qué no se hace un estudio que incluya las formas originales de los símbolos (los personajes e historias dentro de los cómics) para contrastarlos con sus versiones actuales en el cine. Esta comparación formaba parte de la primera propuesta de investigación, pero el alcance resultaba demasiado extenso, tanto en tiempo como en material de estudio. La mayor parte de los personajes que figuran en las películas del corpus de estudio cuentan con apariciones originales que se remontan la década de los sesenta. De la misma manera, la industria de los cómics fluctúa de manera que la popularidad, o carencia de la misma, de un determinado personaje y su aceptación y consumo en el mercado son factores determinantes para la continua producción de material con ese personaje. Esto inevitablemente lleva a un continuo ciclo de cancelación y relanzamiento que modifica todo aspecto del cómic en cuestión, empezando por el equipo creativo de autor e ilustrador. Por otro lado, una gran desventaja de esta comparación sería

que el enfoque se trasladaría desde el reconocimiento y análisis del contenido estético como vínculo a una situación o entorno general político hacia un estudio acerca de la naturaleza de las adaptaciones. ¿Hay algún cambio entre la manera en que se adaptan al cine una novela y un cómic? ¿Existe algo como una perfecta traducción de los valores estéticos que se presentan en una historieta con diálogo e imágenes estáticas a un medio en constante movimiento como es el cine? Estas son preguntas que escapan al alcance de esta tesis.

De esta manera nos encontramos frente a los estudios de caso, en los que se expondrá una breve sinopsis de la película, así como una descripción de la escena que identifiqué como aquella con la carga narrativa significativa para los efectos de este trabajo, y una explicación de su relevancia dentro del discurso general del UCM.



### 3. Desarrollo - Estudio de Casos

#### 3.1 Fase 1

##### 1. Iron Man

Dirigida por Jon Favreau y protagonizada por Robert Downey Jr., *Iron Man* es la primera película del Universo Cinematográfico de Marvel. Al ser la cinta inaugural de este experimento narrativo, cuenta con una simpleza que comparte con las demás películas de la primera fase. La trama es sencilla: un traficante de armas llamado Tony Stark es un billonario egocéntrico, brillante pero narcisista, dueño de una corporación transnacional (*Stark Industries*) que se ha encargado de trabajar de la mano con el gobierno estadounidense para mantener la hegemonía militar de su país. Todo toma un giro cuando al visitar Irak para mostrar y vender su más reciente arma de destrucción masiva, y un grupo de terroristas llamados *The Ten Rings* matan a toda su escolta y lo secuestran. Los terroristas colocan a Stark en una cueva junto a su futuro mentor Ho Yinsen y lo obligan a construir un misil idéntico al que pretendía vender en la región. Stark aprovecha la oportunidad para construir un traje de armadura que le permitirá escapar. Tras su regreso a Estados Unidos, Stark tiene la revelación de que las armas que vende su empresa son las principales fuentes de poder para los grupos terroristas a los que pretendía combatir al apoyar al gobierno estadounidense, y decide cerrar la división de armas de su empresa y crear una nueva versión del traje que creó en cautiverio con el propósito de destruir cualquiera de sus armas que caiga en poder de los *Ten Rings*.

A lo largo de la película enfrenta distintos obstáculos, pero el principal será un enemigo que no se manifiesta hasta la etapa de Recompensa del viaje del héroe en esta cinta en particular: la revelación de que Obadiah Stane, el socio de Tony, quien trabajó con su padre y con el mismo Tony a lo largo de su vida, es el responsable no solo de vender armas a los grupos terroristas ilegalmente en contra de los deseos de Tony, sino también de pagarles para que asesinaran a Tony. Stane revela sus verdaderas motivaciones, paraliza a Tony y amenaza a Pepper Potts, la asistente de Tony, con una armadura propia que es más fuerte que la de Tony. En un combate final, Tony, con ayuda de Pepper, vence a Stane.

Finalmente, la organización gubernamental SHIELD busca a Tony para reclutarlo para un programa que llaman la *Avenger Initiative*, una propuesta en la que múltiples individuos clasificados como “superhéroes” forman un equipo para las amenazas más grandes, y Tony revela su identidad secreta ante la prensa.

Este es el momento en el que el UCM se establece como un acercamiento distinto a las narrativas de superhéroes que tenían lugar hasta el momento. Desde la conectividad entre películas al descartamiento del paradigma de la identidad secreta, es posible encontrar las primeras señales de lo que distinguirá a este Universo dentro del ámbito del cine comercial.

Después de identificar los puntos de inflexión narrativos gracias al viaje del héroe, podemos aislar aquel en el que cierta información se vuelve del dominio del público: la conversación que Obadiah Stane tiene con Raza, el líder de los terroristas que secuestran a Stark al principio de la cinta y que resulta desfigurado a partir del escape del billonario, en el que Stane toma la armadura original que recuperó Raza después de su destrucción en el desierto, y revela que fue él el responsable que asegurar la desgracia de Tony.

Stane se presenta frente a Raza, lo paraliza con un dispositivo electrónico y lo deja incapacitado mientras sus hombres masacran a sus seguidores y el toma sus recursos para construir su propia armadura de regreso en casa.

La carga política resulta evidente al tomar en cuenta las relaciones arquetípicas entre el proveedor norteamericano y el ejecutor que pertenece al Medio Oriente: el primero tiene un interés doméstico (deshacerse de Tony Stark para apoderarse de su compañía) y económico (asegurar las ventas continuas de armamento de Stark Industries tanto con el ejército estadounidense como con los terroristas a quien combate), y el segundo busca las armas con las cuales puede establecer dominio en la región. Punto importante es el hecho de que el norteamericano deja fuera de la jugada al cacique extranjero, solo para tomar control de sus recursos y, como daño colateral sin mayor importancia, mata a varios de los miembros del grupo.

Este es el primer acercamiento a lo que he identificado como un tema común a lo largo de todo el corpus: la relación entre poder hegemónico norteamericano, tanto en el ámbito económico como en el político y moral, y sus consecuencias tanto dentro como fuera de su territorio. Esta relación complicada encontrará diferentes manifestaciones en los que los héroes se plantean las implicaciones de su poder y el impacto que tiene su presencia, tanto fuera como dentro del disfraz, en el mundo que los rodea.

Nos encontramos con un Estados Unidos post-9/11, en el que la identidad nacionalista pasa por una crisis moral importante<sup>21</sup>: tras las vidas perdidas en las constantes guerras con el Medio Oriente y con el daño creado en la región, la presunción santurrón de la bondad de la maquinaria de guerra estadounidense se enfrenta con las consecuencias objetivas de su

---

<sup>21</sup> Melnick, Jeffrey. *9/11 Culture*, 2009, pp 63.

expansión, y Iron Man es el primer héroe en formar parte central de este conflicto y articularse dentro del mismo.

## 2. Incredible Hulk

La segunda película del UCM se enfoca en el Dr. Bruce Banner, un exitoso científico que sufrió un terrible accidente, después del cual fue expuesto a una alta dosis de radiación gamma que convirtió su cuerpo en un recipiente inestable para dos personalidades: el amable y complaciente Dr. Banner que, cuando se encuentra bajo una cantidad elevada de estrés, como un Dr. Jekyll de la era contemporánea transformándose en un Mr. Hyde, se convierte en el monstruoso y fortísimo Hulk.

En los créditos iniciales, se puede observar todo el proceso que llevó a Banner a la desgracia, sus interacciones con el trabajo científico y su relación romántica con la Dra. Betty Ross y el antagonismo aguerrido con su padre, el General Thunderbolt Ross, quien ha jurado perseguir a Hulk y capturarlo para usarlo como un arma a favor del ejército de los Estados Unidos a toda costa. Por lo mismo, la película inicia con Bruce Banner viviendo en el anonimato en Brasil, trabajando en una fábrica de refrescos, buscando una cura para su situación. No pasa mucho tiempo antes de que Ross lo encuentre y le de caza con ayuda del soldado desequilibrado Emil Blonksy, y comienza la persecución que durará el resto de la película.

Tras escapar de Brasil, Bruce llega a Estados Unidos, reconecta con la Dra. Ross, y después de un ataque en el que Ross casi causa la muerte de su propia hija, juntos viajan a Nueva York para encontrar a Samuel Sterns, otro científico que asegura poder curar a Banner. Sin embargo, Ross y Blonsky los encuentran de inmediato y Sterns, después de aparentemente curar a Banner, realiza un experimento con Blonsky en el que lo convierte en Abomination, una forma inteligente y grotesca de Hulk. Este nuevo monstruo amenaza la vida de Betty, y Banner se ve obligado a regresar a ser Hulk y vencer a Abomination. Después de la pelea Banner se retira de nuevo a una vida en el anonimato, y demuestra tener un control sobre su transformación en Hulk.

En este caso, de nuevo vemos entrar en juego a las fuerzas armadas como una entidad eternamente presente en la vida de los personajes. En este caso, son representadas y encarnadas en el personaje de Thunderbolt Ross, un general fanático cuyo único interés es el de apropiarse del arma que le otorgará otra herramienta para perpetuar la hegemonía militar de Estados Unidos. En este caso, nos encontramos con la complejidad de qué es lo que

sucede cuando dicha arma no es un objeto como tal, sino un ser humano con sus propias aspiraciones y que incluso desea deshacerse de su poder tanto para asegurar que no caiga en manos del estado americano como para su propia salud y calidad de vida.

Es natural que aquella escena que contiene el más alto grado de contenido político, ubicada en el momento de “Pruebas, Aliados y Enemigos”, sea el momento en que Blonsky y Ross, después de haber sido eludidos por primera vez por Banner en Brasil, se reúnen para discutir la naturaleza de la amenaza a la que se enfrentan. De la misma manera, Ross le hace saber a Blonsky las motivaciones por las que actúa de la manera en que lo hace: su plan original al proporcionar fondos para la investigación de Banner era crear una nueva arma en la que la biotecnología formara parte central del aparato de guerra. Su idea de transformación del conflicto armado se centraba ya no solo en tener un significativo armamento físico, sino convertir una subjetividad por completo en un arma.

Ross menciona que engañó a Banner para lograr esto. De una manera similar al proyecto Manhattan durante la Segunda Guerra Mundial, Banner desarrolló una manera de transformar el escenario bélico a instancias de una autoridad militar, y se vio horrorizado al descubrir los planes reales para su investigación.

De esta manera, el poder relacionado a su capacidad destructiva en favor de una entidad gubernamental, igual que en Iron Man, se encuentra fuera de las fronteras y el aparente alcance de los Estados Unidos. Incluso, es necesario montar una operación encubierta ilegal al inicio de la cinta para intentar recuperar el arma perdida, misma arma que, al ser un sujeto, regresa por su propia voluntad al lugar de origen, con el fin de desmantelarse para no ser utilizada para los fines políticos del gobierno.

Entonces, encontramos de nueva cuenta el conflicto entre la subjetividad individual, moral, ante la maquinaria de guerra americana que trasciende fronteras, tanto geopolíticas como morales, con el fin de autosustentarse. No es de extrañarse que Blonsky, presente en la conversación pivotal que describo en este apartado, se convierta en un sujeto voluntario en el que ofrece sin dudarle su cuerpo para convertirse en un arma. Este reflejo oscuro de Banner, al entregar su cuerpo a una causa corrupta, se deforma y se convierte en una Abominación, un monstruo creado por el sistema militar que, a la larga, se sale de control y resulta contraproducente para el mismo organismo que lo creó. Igual que los terroristas en Iron Man, Abomination es un resultado de la iniciativa privada y su relación con el moralmente corrupto aparato de guerra estadounidense, y la única solución que se propone en ambos textos es la subjetividad individual que despierta ante este sistema, y emprende la acción necesaria para

asegurar que sus talentos, poder e inteligencia no sean usados para perpetuar un *status quo* opresivo y violento.

### 3. Iron Man 2

Dos años después de los eventos de Iron Man, tanto en el mundo real como en el universo diegético del UCM, Iron Man 2 nos presenta de nuevo a Tony Stark, ya establecido no solo como un superhéroe sino como una marca, habiendo resuelto los problemas con Stark Industries convirtiéndola en una empresa de tecnología y energía y ya no solo de armamento. Stark se encuentra casi ebrio de poder: su traje metálico lo convierte en un arma viviente que, de acuerdo a sus propias palabras, ha traído paz a lo largo del mundo gracias al temor que inspira. De la misma manera, su ego lo lleva a crear una feria de tecnología que usa para promocionarse y pavonearse de su poder.

Sin embargo, en su ciega autoconfianza, se enfrenta a amenazas en múltiples frentes sin siquiera saberlo. Por un lado se encuentra Ivan Vanko, el hijo de un socio previo del padre de Stark decide cobrar venganza por el exilio de su propio padre a manos de Howard Stark y construye su propio reactor en miniatura como el que da poder a la armadura de Iron Man. Por otro lado, el principal rival comercial de Stark Industries, Justin Hammer se encuentra en búsqueda de una manera para vencer y humillar a Stark y su compañía. Y, finalmente, el gobierno de Estados Unidos busca expropiar la tecnología de Stark para fortalecer a su ejército, de una manera particularmente similar a cómo el General Ross quería apoderarse de Hulk en *Incredible Hulk*.

Stark se enfrenta a todos estos enemigos mientras su salud se deteriora debido al alto nivel de químicos y materiales radiactivos que emanan de la fuente de poder de su traje, misma que lo mantiene vivo, y se encuentra en una carrera contra el tiempo para salvar su vida. Después de ser derrotados individualmente, Hammer y Vanko hacen equipo para vencer a Stark, y eventualmente hasta su propio amigo Rhodey pone en primer plano su deber hacia el gobierno estadounidense y, al ver lo irresponsable que es Tony con su traje, le roba una armadura prototípica y la entrega al ejército, mientras Nick Fury y Black Widow ayudan a Tony a encontrar una cura para su enfermedad con la creación de un nuevo elemento.

En el enfrentamiento final, Stark se ve obligado a luchar contra olas de drones creados por Vanko para Hammer, así como contra Rhodey quien se encuentra atrapado en la armadura que robó previamente y que Vanko hackeó para tomar control de la misma y matar a Tony.

Rhodey logra liberarse y ambos enfrentan al ejército de drones y detienen a Vanko tras la destrucción de la feria.

Iron Man 2 es una película con múltiples aristas de acción, con varios personajes que representan distintas secciones de la sociedad y sus correspondientes niveles de poder e influencia en la misma. Si bien es posible ver a estas fuerzas activas en cualquier punto de la película, es casi al inicio de la película, en la etapa del Llamado a la Aventura, en que podemos verlas a todas entrar en juego y establecer claramente sus prioridades.

La escena en cuestión es la audiencia en el Senado de los Estados Unidos, en la que el ficticio Senador Stern exige en nombre de su gobierno que Stark le entregue la tecnología de la armadura de Iron Man a las fuerzas armadas. En esta sala de audiencia, se encuentran los grandes protagonistas que representan las fuerzas opuestas cuya interacción motiva todo el conflicto de la película: por un lado tenemos a Tony Stark, el individuo creador de un recurso codiciable que pretende mantenerlo en sus manos personales; al Senador Stern, representante del gobierno americano que solo considera la manera en que la propiedad personal del individuo puede resultar benéfico para sus intereses militares; Rhodey, voz del ejército que mira con desaprobación el uso particular de la tecnología de Stark pero cuya amistad con el mismo le impide servir por completo al gobierno; Justin Hammer, representante de la iniciativa privada que pretende obtener todos los contratos militares que Stark Industries dejó de lado y cuyos recursos se usarán para financiar cualquier tipo de imitación (incluyendo versiones de la armadura de Iron Man en Corea del Norte, el Medio Oriente, etc.).

Las fuerzas opuestas del juego del poder plantean la manera en que la relación autoritaria del gobierno con respecto a sus ciudadanos no guardan escrúpulos al colaborar abiertamente con la iniciativa privada moralmente cuestionable con tal de asegurar un recurso que consideran suyo por derecho. El ejército, como sirviente del gobierno, se ve obligado a extender su influencia para desacreditar al individuo, mismo que pretende mantener su propiedad privada a toda costa, sin importar si el uso que le da a dichos recursos es benéfico para la sociedad o no.

Este conflicto al final se soluciona con una extraña y macabra noción: Stark termina por colaborar abiertamente con SHIELD, organización gubernamental que, si bien autónoma, continúa velando por los intereses americanos. Nick Fury usa sus influencias para lograr que el Senador Stern condecere a Rhodey y Stark en una ceremonia pública, dejando que la última imagen de la película sea el individuo privado, el representante militar y el servidor público posan sonrientes para una fotografía, demostrando una inestable alianza.

#### 4. Thor

Después del mundo semi-realista que se muestra en las tres primeras entregas, el UCM se dirige a su primer acercamiento al mundo de la fantasía con la cinta inaugural de Thor. El personaje titular se refiere a una versión del héroe clásico de la mitología nórdica, pero en este caso se interpreta como una especie de adaptación de un mundo de ciencia ficción. Es decir, la tradicional “magia” metafísica se explica con procesos más similares a un desarrollo científico avanzado que a un mundo místico.

Thor es un joven guerrero quien está a punto de ser coronado Rey de Asgard. Sin embargo, una invasión de un grupo pequeño de asesinos irrumpe en el salón de los tesoros de Odín. Esto desata la furia irracional de Thor quien, en un arrebato de voluntad, se dirige junto con sus amigos y su hermano Loki a Jotunheim para encarar a su rey, Laufey, y demandar explicaciones y reparaciones. Se desata una pelea que lleva a la declaración de la guerra entre Asgard y Jotunheim, y Odín, decepcionado por las acciones de Thor, lo exilia a la Tierra sin su poder y sin su martillo Mjölfnir.

En la Tierra, Thor se encuentra con la doctora Jane Foster, quien se encuentra en medio del estudio de los agujeros de gusano. Juntos emprenden el viaje para recuperar el martillo de Thor y asegurar su regreso a Asgard. Sin embargo, Odín puso un hechizo en Mjölfnir para que solo aquellos dignos de su poder pudieran levantarlo. Mientras tanto, Loki descubre que en realidad es hijo adoptivo de Odín y que su verdadero padre es Laufey. Esto lo lleva a una crisis en la que decide tomar el trono de Asgard después de que Odín entra en el Odinsleep (etapa de sueño en la que Odín recupera su poder pero entra en un estado similar al coma).

Thor debe aprender a conducirse con prudencia y honor, y es hasta que Loki envía al destructor y amenaza al pequeño pueblo en Nuevo México en donde aterrizó Thor que éste se sacrifica para salvar las vidas de sus nuevos amigos. Este acto lo vuelve digno de levantar su martillo de nuevo y con su poder de regreso vence al Destructor y regresa a Asgard para enfrentar a Loki y sus intrigas.

Durante la pelea, Thor destruye el Bifrost, el puente arcoiris que une Asgard con todos los otros reinos, y Loki cae a su aparente muerte (en la escena post créditos se revela que en realidad está vivo y tendrá un papel importante que jugar en el futuro). Thor debe permanecer en Asgard mientras Jane continúa su investigación para poder entrar en contacto con él otra vez.

A pesar de los obvios vínculos entre este particular personaje, así como su mundo, con mitología del mundo real, es necesario apuntar que sus conflictos están más vinculados a una cosmovisión norteamericana que a una nórdica. Esto se puede apreciar en la introducción a la historia, en la que Odin narra de qué manera pudo alcanzar la victoria en la guerra contra los Gigantes de Hielo. El gran poderío militar y económico de Asgard se puso en marcha en favor de pueblos oprimidos en la Tierra, de esta manera reflejando una cierta percepción de la sociedad militar asgardiana como aquella poseedora de los valores dignos de ser esparcidos en territorios ajenos en contra de enemigos estereotípicamente malvados.

Si bien en primera instancia podríamos considerar esto como un simple paralelo propagandístico de la ideología norteamericana tradicional de invasión y expansión en nombre de la libertad y la seguridad, el resto de la película contribuye a deconstruir este enfoque: Thor, el guerrero, se ve inevitablemente atraído hacia el conflicto armado al principio de la cinta, al grado de traer graves consecuencias para sus amigos, su patria, su familia y para sí mismo.

La escena que resulta pertinente para ilustrar esta sugerencia de deconstrucción es la del exilio de Thor. Después de la intervención ilegal por parte de Thor en Jotunheim y de su correspondiente rescate por parte de Odin, Thor discute con su padre acerca de la naturaleza del conflicto al que se enfrentan. Mientras él insiste en continuar la intervención y erradicar a sus enemigos, Odin deja en claro que ese es un camino que dejará únicamente muerte y destrucción.

La deconstrucción de la mentalidad colonialista e intervencionista que hemos observado a lo largo de las películas analizadas aquí se repite y se hace todavía más explícita: el patriarca de la sociedad hegemónica mira a su pasado y al monstruo que ha creado en su hijo, y decide que la única manera de lograr un cambio es enviar lejos a su hijo, a un territorio en el que carece del poder que tanto lo enaltece, y solo aprendiendo a estar en los zapatos de aquellos que considera inferiores es que podrá adquirir la sabiduría para entender su verdadero lugar en el panorama del poder.

Si bien el mensaje puede resultar sensiblero, la abierta carencia de conflicto a lo largo de la mayor parte de la cinta habla claramente acerca de la posibilidad de la negociación y la paz antes de recurrir a las medidas de fuerza extrema del pasado. El poderoso comienza a renegar de su influencia pasada, y se plantea nuevas posibilidades de interacción con los pueblos que lo rodean.



## 5. Captain America The First Avenger

Retomando la línea de conflictos armados en los que Estados Unidos participó, salió victorioso y sirvió como fundamento para su sociedad contemporánea fue la Segunda Guerra Mundial. Es a este período al que regresa el UCM al contar la historia de Steve Rogers, el Capitán América, y su lucha contra la maquinaria de guerra alemana y a su siniestro líder Red Skull.

Steve Rogers es un joven enclenque y debilucho, con múltiples desórdenes y enfermedades físicas, que busca enlistarse en el ejército estadounidense para combatir en Europa. Guiado por un compás moral casi incorruptible, así como una ciega fe en las instituciones norteamericanas, Rogers se ofrece como voluntario en un programa experimental en el que un científico alemán exiliado, el Dr. Erskine, pretende someterlo a un tratamiento para convertirlo en un súper soldado, un hombre cuyas capacidades físicas se elevan hasta sus niveles máximos.

Después de probar su valía y someterse al experimento, un espía enviado por Red Skull, el líder de la organización secreta nazi HYDRA, asesina al Dr. Erskine, Rogers se convierte en el Capitán América y combate a las fuerzas nazis en Europa, no sin antes pasar por un tour propagandístico en el que reúne fondos para el ejército americano.

Tras enterarse de que su mejor amigo, el Sargento Bucky Barnes, cayó prisionero de HYDRA en una de sus misiones, Rogers abandona el manto de actor de propaganda y utiliza su aumentada capacidad física para rescatarlo junto con toda su tropa. Con este acto se convierte en el principal operativo del ejército estadounidense, y persigue a HYDRA hasta dejar a la organización mermada y desesperada.

Una misión para capturar al Dr. Zola, principal secuaz de Red Skull, sale mal y Steve pierde nuevamente a su mejor amigo a su aparente muerte. Después de esta pérdida, el Capitán América monta una última misión de asedio a la base principal de Red Skull, quien intenta escapar en un avión experimental y lanzar bombas nucleares a diferentes ciudades americanas. Steve vence a Red Skull, quien imprudentemente toca la fuente de poder de sus armas (el Tesseract) y desaparece.

Steve se ve obligado a pilotar el avión experimental, y estrellarlo en el círculo Ártico. 70 años después, Steve despierta en el presente, preservado en el hielo gracias al suero del súper soldado hasta que SHIELD localiza el avión caído, a punto de enfrentarse a una amenaza todavía mayor.

Esta cinta en particular remite a una época en la cual los Estados Unidos, de acuerdo a cómo se han encargado de contar la historia, se enfrenta a un conflicto en el que es extremadamente fácil designar a la facción moralmente corrupta y, por lo tanto, al declararle la guerra, convertirse automáticamente en una prepotente existencia moral cuya misión resulta básicamente la destrucción del enemigo malvado. Es una situación en blanco y negro, como las películas de la época, y la película retrata esa nostalgia de manera clara.

La superioridad moral de Steve Rogers es un rasgo de personaje que mantendrá a lo largo de todo el UCM y que, para bien o para mal dependiendo de la situación, servirá como compás de cualquier acción que tome. La identificación de esta superioridad moral de Rogers con el gobierno de Estados Unidos y su ejército es, sin embargo, casual y será subvertida a lo largo de la trilogía del Capitán América. Los primeros destellos de este cinismo ante sus valores personales y la verdadera naturaleza del gobierno americano pueden apreciarse de la manera más clara posible en la secuencia de la canción “Star Spangled Man”, al ritmo de la cual Steve atraviesa Estados Unidos tratando de recaudar fondos para el ejército.

Su físico es utilizado como un simple instrumento, una imagen para identificar al ideal del ciudadano americano (sonriente, blanco, comprometido con su país, etc.), para manipular a un público. La espectacularidad del número musical resulta atractivo en Estados Unidos, una simple canción de propaganda que proclama la superioridad moral que se atribuye la nación al combatir a las potencias del Eje.

Sin embargo, el espejismo se rompe cuando Steve llega a la línea del frente con los soldados que están combatiendo físicamente en Europa. Su número musical rápidamente se descubre como una farsa, y el mismo Steve reconoce lo superfluo y absurdo de su papel propagandístico. Este primer acercamiento con la verdad presagia su propia crisis de identidad ante aquello en lo que se convertiría el estado americano después de la Guerra Fría, conflicto para el cual Steve no estuvo presente.

El conflicto moral ante los valores que se proclaman en la ideología del sueño americano contra la realidad objetiva de las acciones de los Estados Unidos repercuten en el personaje y cambian su percepción, ponen en jaque su compás moral y cuestionan cada una de sus acciones. Los matices del poder político en juego se encuentran detrás de la máscara de unidad y positividad que muestra la propaganda, y la realidad objetiva indudablemente alcanza a aquellos que se escudan en el discurso.

## 6. The Avengers

La conclusión de la primera fase del UCM consistió en la fruición de *Avengers*, la primera película que unificó una narrativa con múltiples superhéroes cuyas historias de fondo fueron expuestas en sus respectivas películas y que ahora debían unirse para enfrentar una amenaza mayor.

La película comienza con Loki, villano de *Thor*, robando el Tesseracto, objeto de interés en *Captain America The First Avenger*, poniendo bajo su control a Clint Barton (alias Hawkeye y miembro del equipo de los Vengadores) y anunciando sus planes de someter al mundo entero a su dominación. Nick Fury reconoce la gravedad de la situación y organiza una reunión de los grandes superhéroes que aparecieron en los años previos: Iron Man, el Capitán América, Black Widow y Bruce Banner.

Loki reaparece en Alemania y Widow, Cap y Iron Man logran someterlo y capturarlo. Sin embargo, Thor aparece para recuperar a Loki y llevarlo a la justicia en Asgard después de los eventos de *Thor*. Tras una pelea entre Iron Man y Thor, el equipo se reúne, con Loki capturado, en el Helicarrier (la aeronave cuartel general de SHIELD) y planean recuperar el Tesseracto. Sin embargo, ser capturado era parte del plan de Loki y logra poner a los unos en contra de los otros, y controla remotamente a Barton para que incapacite el Helicarrier y detone la transformación del Dr. Banner en Hulk, efectivamente destruyendo al equipo.

Sin embargo, la muerte a manos de Loki de uno de los agentes más cercanos a los miembros de los Avengers logra unirlos más allá de sus diferencias y juntos recuperan a Barton del control de Loki, y los seis miembros combaten contra el ejército extraterrestre que Loki lleva a la Tierra con ayuda del Tesseracto.

Tras una larga pelea, los Avengers logran vencer a Loki, y Iron Man detiene un misil nuclear enviado contra Nueva York por parte del Consejo de Seguridad (el organismo responsable de las operaciones de SHIELD) y destruye la nave central del ejército invasor, efectivamente desactivando a sus miembros y salvando a la ciudad justo antes del cierre del portal creado por el Tesseracto.

Con Loki capturado, Thor regresa a Asgard, Banner y Stark se dirigen a trabajar en nuevos avances científicos, y el Capitán América, Hawkeye y Widow permanecen en espera de su siguiente misión para SHIELD. En una escena post créditos, se revela que Thanos, un titán intergaláctico que estuvo detrás del ataque de Loki, se propone enfrentar a los héroes de la Tierra.

La concreción de todas las acciones pasadas de los integrantes del equipo de los Avengers alcanzan su máxima consecuencia (hasta ese momento) cuando Loki decide invadir la Tierra. La escena en la que esto se hace evidente es aquella en la que, con el villano encerrado, los Avengers comienzan a desconfiar unos de otros y de la organización que los unió. La acalorada discusión nos habla sobre los intereses políticos de cada uno, del ejercicio del poder y de las relaciones de paranoia y defensa que la organización gubernamental ejerce al enterarse de la capacidad de guerra de otras civilizaciones.

Por un lado, el veterano de guerra Steve Rogers se desilusiona al descubrir que SHIELD, la agencia americana, está cometiendo las mismas acciones que HYDRA, es decir construir armas a partir de la energía del Tesseracto. Fury justifica esto con los eventos de Thor: un ente foráneo aparece en un pueblo de Nuevo México y por la pelea que tiene con uno de sus propios enemigos termina causando destrucción y tragedia. El razonamiento de Fury, entonces, es el de crear armas para poder defenderse de amenazas similares. Los demás miembros de los Avengers señalan las incongruencias en este orden de pensamiento, y parecen no poder alcanzar un acuerdo.

La paranoia estadounidense después de los ataques del 11 de Septiembre de 2001 encuentran aquí un paralelo cercano. La vigilancia y la nueva carrera armamentista como consecuencia de los mismos plantea dilemas éticos y sociales que culminan en acciones que inevitablemente atraen el conflicto. Es decir, como en el mundo real, las consecuencias de la actividad bélica se traducen en un estado de aún menos seguridad, tanto interna como externa.

Loki invade la Tierra únicamente porque resulta preciada para Thor, pero al hacerlo (nada más y nada menos que en la misma Nueva York) desata la respuesta organizada de los Estados Unidos y sus héroes, respuesta que a su vez deja saber al resto de las civilizaciones existentes que la Tierra es un lugar peligroso, un fenómeno que debe ser puesto bajo vigilancia y que está listo para confrontaciones bélicas más avanzadas, un territorio que puede resultar atractivo para un conquistador o invasor más grande.

Si bien los Avengers obtienen la victoria, los daños a la ciudad son inmensos, y las fuentes de poder de las armas que utilizó Loki ahora están en el ojo público: la Gema del Espacio en el Tesseracto y la Gema de la Mente en su cetro, dos objetos de poder incalculable que resultan codiciados por el titán Thanos. Las consecuencias de las acciones tomadas como respuesta a un ataque terrorista vendrán más tarde, pero vendrán con mayor severidad.

### 3.2 Fase 2

#### 7. Iron Man 3

De la misma manera en que el mundo real se transformó después de los eventos del 9 de Septiembre de 2011, el universo diegético del UCM tuvo que sufrir cambios después de la invasión a NY por parte de Loki y su ejército. La presencia de los superhéroes ahora es conocimiento público, así como la existencia de otras formas de vida fuera de la Tierra. Sin mencionar que ahora cada héroe tiene que enfrentar una nueva realidad en la que toda su cosmovisión es destruida para traer a fruición una nueva.

Este es el caso particular de Tony Stark, quien después de su breve excursión al espacio para deshacerse de la bomba nuclear, sufre de un severo caso de estrés postraumático que se traduce en ataques de pánico después de cualquier mención de los eventos de Avengers, falta de sueño y adicción al trabajo. Su paranoia lo lleva a construir más de 40 armaduras con diferentes funciones para cualquier eventualidad que se presente y, por lo mismo, su relación con Pepper Potts se deteriora.

En estas condiciones, el mundo se enfrenta a un nuevo personaje terrorista: el Mandarin, el líder de los Ten Rings, la organización que secuestró a Stark en su primera película, amenaza al gobierno y al presidente de los Estados Unidos. Después de la detonación de una bomba humana en el Teatro Chino, ataque que inmediatamente se atribuye al Mandarin, en el que Happy (amigo personal de Tony) sale lastimado, Stark provoca directamente al terrorista, mismo que envía helicópteros a bombardear su casa. Después de salvar a Pepper, y ser vencido por las explosiones, Stark huye y aterriza al otro lado del país, justo antes de que su armadura se descomponga por completo.

Con ayuda de un niño, Tony eventualmente rastrea al Mandarin, solo para darse cuenta que es en realidad un actor contratado por la verdadera mente maestra detrás de los Ten Rings y los ataques con bombas: Aldrich Killian, un desilusionado admirador de Tony que se convirtió en dueño de su propia empresa y que planea crear una amenaza terrorista para hacerse con el control de la oferta y demanda de otra guerra contra el terror.

Tony activa todas sus armaduras y, junto con su amigo Rhodey, vencen a Killian y rescatan al presidente. Después de superar su trauma, Tony destruye todas sus armaduras y extrae la fuente de poder de su pecho, para tener mayor control sobre la identidad de Iron Man y no dejar que su trabajo vuelva a absorberlo al grado de casi matarlo.

Si la Fase 1 del UCM tenía que ver con reflexiones acerca del poder y la capacidad del mismo de traer repercusiones por su ejercicio irresponsable, resulta necesario plantear la posibilidad de que la Fase 2 intenta deconstruir las relaciones de poder establecidas previamente. Con esto me refiero a que los principios de realidad establecidos, como un status quo creados a partir del surgimiento y afirmación de individuos superhumanos como héroes y estandartes de la justicia, entran en cuestionamiento. El mundo de los héroes y sus personalidades mismas revelan tener diferentes matices que los vuelven agentes multidimensionales en un mundo complejo. Es decir, ya no son monolitos simbólicos que representan un solo valor o principio, sino que su calidad de agentes humanos los integra a una cosmovisión con áreas grises en los campos morales, éticos y sociales. Esto con un cierto nivel de cinismo y mirada crítica hacia aquellas estructuras que parecerían ser absolutas. Un ejemplo claro de esto es la escena en la que Tony Stark encuentra a Trevor Slattery, el actor detrás del Mandarin, y se entera de que en realidad el terrorista al que ha creído estar enfrentando desde incluso antes de convertirse en Iron Man en realidad es una ficción, una creación de una empresa privada norteamericana que no solo desestabiliza regiones enteras con el fin de adquirir sus recursos, sino que también pretende asegurar de manera más absoluta su poder dentro de su territorio y con las autoridades que ellos mismos colocan en el poder.

Si en la primera cinta de *Iron Man* nos encontramos con un hombre de negocios despiadado que no duda en colaborar con terroristas, en *Iron Man 3* se nos presenta la noción de que el hombre de negocios y el terrorista son uno y el mismo. La distinción entre aquel que pretende servir a su nación y el que la amenaza se borra por completo. La simulación de una amenaza es, entonces, necesaria para que los negocios se conduzcan de cualquier manera posible. Trevor Slattery no es más que un actor fracasado, con múltiples adicciones, que se deja emplear por Aldrich Killian para crear un personaje que es un pastiche de culturas foráneas a los Estados Unidos, con características propias de culturas como la china o la árabe (ambas naciones con relaciones complicadas con los norteamericanos), que sirva como un enemigo reconocible al cual se pueda apuntar en caso de cualquier catástrofe o tragedia. Sin embargo, la verdadera amenaza surge de la alianza entre un americano (Killian) y un inglés (Slattery) y la ambición del primero en asegurar un lugar dentro de la esfera de influencia de su país.

Stark descubre la verdad: que su cruzada en contra del terrorismo no solo es consecuencia directa de las acciones previas de su empresa y gobierno, sino que es realmente un efecto deseado por las estructuras privadas de poder, de individuos que buscan este

conflicto para justificar los abusos a la libertad y a la justicia. Iron Man logra arrestar a Slattery y eliminar a Killian pero su cosmovisión cambia a una paranoia general, una desconfianza en las posibilidades de un pueblo de autodeterminarse y protegerse, y esto será responsable de acarrear medidas extremas que resultarán aún peores en la siguiente cinta de Avengers.

## 8. Thor The Dark World

La segunda entrega de la trilogía de Thor continúa con las consecuencias de los eventos de Avengers, con Thor regresando a Asgard arrastrando a Loki encadenado. Después de encarcelarlo, Thor se dedica a mantener la paz en los 9 reinos, mientras se prepara nuevamente para ascender al trono de Asgard.

Sin embargo, sus planes cambian cuando Jane Foster se encuentra con una sustancia misteriosa llamada el Éter, la cual se incrusta en Jane y comienza a deteriorar su salud. Por otro lado, el elfo oscuro Malekith regresa de su exilio para recuperar el Éter que en el pasado quiso usar para sus planes de conquista pero que le fue arrebatado por el abuelo de Thor, y amenaza directamente a Jane.

Thor lleva a Jane a Asgard y, tras un ataque en el que los elfos oscuros destruyen parte de Asgard y matan a su madre, emprende un viaje para destruir a Malekith y al Éter. Odin prohíbe explícitamente que Thor tome acciones contra los elfos oscuros, pues su plan es esperar al siguiente ataque y sacrificar cuantas vidas asgardianas sean necesarias para defender el Éter, pero Thor se niega a permanecer en espera de un ataque que resultaría en una derrota segura y decide ir en contra de los deseos de su padre y escapar de Asgard. Para esto, se ve obligado a liberar a Loki y solicitar su ayuda. Junto con Jane Foster, los tres escapan de Asgard y llegan a Svartalfheim, hogar de los elfos oscuros, donde su plan falla y Malekith se apodera del Éter y aparentemente mata a Loki.

Thor y Jane regresan a la Tierra y, junto con los colaboradores científicos de Jane, enfrentan a Malekith antes de que use el Éter para cambiar la realidad y literalmente sumergir a los 9 reinos en oscuridad. Thor logra vencer a Malekith y recuperar el Éter y regresa a Asgard para anunciarle a Odin que pretende permanecer como el protector de la Tierra. Odin le da su bendición y aparenta lamentar la muerte de Loki, solo para revelar tras la partida de Thor que el Padre-de-Todo ha sido reemplazado por el mismo dios de la travesura, quien fingió su muerte en el combate contra Malekith, se deshizo de Odin y ahora, disfrazado, toma el trono de Asgard.

En la escena post créditos, los amigos de Thor revelan que el Éter es en realidad la tercera Gema Infinita, correspondiente a la de la Realidad, y la dejan al encargo del Coleccionista, un ser intergaláctico que tendrá un papel que jugar en Guardians of the Galaxy. Esta Gema es una de las seis que Thanos, el villano al final de Avengers, busca como parte de su plan, y que eventualmente cobrará mayor importancia en eventos futuros.

En términos generales, Thor The Dark World tiene que ver con un enemigo similar al de Iron Man 3, una amenaza foránea que, al hacerse con un arma de poder incalculable, representa la posible muerte no solo de un territorio sino que amenaza a la vida en general. El villano es presentado de una manera casi caricaturesca, como una especie de personaje unidimensional cuyo único interés es el de destruir y conquistar. Por supuesto, como en cualquier película sensiblera y simplista, el villano termina destruido y el héroe vitoreado como el vencedor.

Sin embargo, esta estructura aparentemente simple esconde un discurso más complejo. Los elfos oscuros y Malekith son el chivo expiatorio de Asgard y Thor, aquella entidad que es fácil de identificar y destruir, un resultado de años de propaganda por parte de Odin. Por lo tanto, en la escena posterior al primer ataque de Malekith, Thor propone una respuesta apresurada y unidimensional: el combate preventivo abierto, usar la misma arma que busca Malekith en su contra. Odin por su parte, prefiere cerrar sus fronteras y esperar a que el enemigo vaya a sus puertas y, posteriormente, sacrificar vidas asgardianas para repeler el ataque y vencer al gran mal.

La cinta logra desarticular ambos discursos y presentarlos como contraproducentes. El acercamiento de Thor pone el arma en cuestión en las manos de su enemigo cuando éste lo supera en combate en una incursión en su propio territorio, y Odin es ciego ante cualquier amenaza y sus defensas claramente son insuficientes para repeler cualquier tipo de ataque. De esta manera nos presenta una resolución particular: no importa qué enfoque se tenga ante un enemigo unidimensional creado por la narrativa de los vencedores, esta misma narrativa resulta vencedora y provoca errores en los que la seguridad del territorio y su población se pone en peligro.

El chivo expiatorio es destruido y el día parece estar salvado, cuando la verdadera fuerza de la manipulación revela que ha aprovechado el caos para instalarse a la cabeza de la sociedad: Loki desaparece durante el conflicto, fingiendo su muerte, y solo regresa al final para demostrar que tanto Thor como Odin, en su discusión sobre acercamientos al conflicto, pierden inmediatamente al enfrentarse al enemigo. El compromiso moral del ataque o el cierre de fronteras culmina en una entidad cuyo único interés es el servicio propio



apoderándose de los sistemas de poder, y pasará mucho tiempo antes de que Thor pueda ver a través de la ilusión y darse cuenta de que su atención, dividida entre el orgullo y el enemigo, es ciega a la amenaza interna.

## 9. Guardians of the Galaxy

La frontera de la fantasía y la acción terrestre es transgredida en la primera ópera espacial a la usanza de Star Wars dentro del UCM: Guardians of the Galaxy. Este es otro caso de Marvel tomando personajes previamente desconocidos para crear una exitosa (crítica y económicamente) rama de la franquicia.

La historia sigue a Peter Quill, un niño terrestre que es secuestrado por una nave espacial tras presenciar la muerte de su madre en los años ochenta. En el presente, el niño se ha convertido en un bandido intergaláctico que se dedica a robar objetos valiosos para venderlos al mejor postor. Esta profesión lo lleva a encontrarse con el Orbe, una esfera de metal que oculta un poderoso secreto. Como tal, al obtenerlo, toda la galaxia parece estar detrás de él. Gamora, hija adoptiva del titán Thanos, actualmente empleada por Ronan el Acusador, un fanático religioso que busca la destrucción del planeta hogar de los Nova, Xandar, es enviada por éste a recuperar el orbe de las manos de Quill. Sin embargo, la recompensa que Yondu, padre adoptivo de Quill, pone sobre su cabeza, atrae a dos mercenarios, Rocket Raccoon y Groot (un mapache y un ser parecido a un árbol), quienes buscan capturar a Quill para conseguir el dinero ofrecido.

La policía Nova los captura a todos después de una pelea, y los coloca en el Klyln, su prisión aparentemente inescapable. Dentro conocen a Drax, un guerrero cuya familia fue asesinada por Ronan y Thanos, y que tiene planes de venganza contra ellos. Juntos escapan de la prisión y establecen los primeros atisbos de amistad, principalmente debido al trato que hacen para vender el Orbe al Coleccionista. Sin embargo, Drax llama a Ronan para ajustar cuentas y éste lo vence y toma el Orbe, liberando su verdadera naturaleza: la Gema del Poder.

Con esta Gema Infinita, Ronan se dirige a Xandar a destruir el planeta. Quill y sus amigos se constituyen como los Guardians of the Galaxy y hacen una alianza con Yondu y con los Nova para evitar la destrucción masiva que Ronan planea. Después de una batalla en la que son vencidos y en la que Groot se sacrifica para salvar la vida de sus amigos, Quill distrae el tiempo suficiente a Ronan para que Rocket logre aturdirlo, oportunidad que Quill aprovecha para tomar la Gema del Poder.

Con todos los Guardians tomados de la mano, logran estabilizar el poder de la Gema lo suficiente para vencer y destruir a Ronan. Después de este acto heroico, los Nova perdonan los crímenes pasados de los Guardians y éstos se dirigen al espacio a vivir como mercenarios, y revelan que Groot puede regenerarse poco a poco a partir de un pedazo de su cuerpo.

Más similar a una ópera espacial que a una obra de ciencia ficción, el mundo que se muestra en Guardians of the Galaxy no es necesariamente la imagen de un mundo diferente, más avanzado, en el que la tecnología determina aspectos de la vida, sino que es una historia de drama y acción que re-presenta el mundo en el que vivimos en una imagen extraña. Por lo mismo, encontramos nuevamente una reflexión acerca de lo que sucede con la naturaleza del poder, y lo que sucede cuando cambia de manos.

En la escena en la que el equipo se encuentra con el Coleccionista, éste se encarga de explicarles la naturaleza de las Gemas Infinitas: seis singularidades que representan un aspecto del mundo tangible e intangible. La que resulta de interés en esta cinta es la del Poder, aquella que eleva la capacidad física y confiere habilidades fantásticas a quien la tenga.

Este Poder primordial es una forma de la energía que da a todos los seres su capacidad de movimiento y de vida, y por lo tanto representa el máximo control sobre esta energía. Así que, naturalmente, basándonos en un mundo con intereses particulares y la necesidad de la imposición de la voluntad de una subjetividad sobre otra, naturalmente nos encontramos con un arma todopoderosa capaz de destruir pueblos enteros con un pensamiento.

El discurso centrado en la energía como capacidad destructiva es algo que ha estado presente en el imaginario americano desde hace décadas, particularmente desde la bomba atómica en Hiroshima. Si bien durante la Guerra Fría había un cierto enfoque en mostrar las bondades de estas armas para asegurar la hegemonía del sistema estadounidense, la deconstrucción de este poder como una amenaza en sí misma, que puede ser aprovechada por cualquier individuo u organización para llevar a otra entidad a la ruina y la destrucción tiene más que ver con una crisis de los valores de Estados Unidos como potencia mundial hegemónica.

Los Guardians discuten acerca de la responsabilidad de dejar la Gema del Poder con cualquier figura con intereses particulares. Deciden que lo mejor es dejar la Gema en manos del Coleccionista, ya que su único propósito para querer la Gema es su valor de exhibición y colección (no tiene interés en usarla), pero después de la batalla, concluyen que lo mejor es dejarla en custodia de los Nova, cuya naturaleza no es imperialista ni destructiva. Si bien su sociedad es utópica, resultaría una imagen funcional de un grupo de personas que no pretende

hacer uso alguno del poder, sino que decide esconderlo y resguardarlo para que no caiga en la tentación de cualquier otro tirano fanático que decida imponer su visión en el universo.

## 10. Captain America The Winter Soldier

La segunda película en la trilogía del Capitán América continúa su deconstrucción de la subjetividad patriótica, ya que el personaje titular se ve enfrentado a formar parte de un sistema que no refleja sus valores personales y que, según se revela, parece servir más a la destrucción de la vida que a su protección.

Todo comienza cuando Steve Rogers, aún tratando de adaptarse al mundo contemporáneo después de perderse 70 años de historia y ser despertado abruptamente del sueño criogénico, regresa de una misión en la que descubre que su jefe, Nick Fury, tiene una agenda oculta para asegurar la seguridad nacional. Esto se manifiesta en una flota de Helicarriers con tecnología de vigilancia nunca antes vista, así como un armamento que puede asegurar el control de amenazas instantáneamente. Steve se niega a apoyar el proyecto.

Sin embargo Fury no tiene tiempo para explicar más allá pues esa misma noche es atacado, perseguido y aparentemente asesinado por el Winter Soldier, un super soldado soviético que ha funcionado como asesino desde el fin de la Segunda Guerra Mundial. Al mismo tiempo, el Secretario Alexander Pierce, designa al Capitán como sospechoso de la muerte de Fury y ordena su arresto. Esto lleva a Steve a convertirse en fugitivo del gobierno estadounidense y emprender un viaje en el que descubrirá que su viejo enemigo, la organización HYDRA ha infiltrado el sistema de seguridad de SHIELD y de Estados Unidos en general, y que Pierce es su dirigente.

Con ayuda de Black Widow y Falcon, descubre la conspiración y que el Winter Soldier, que ahora sigue las órdenes de HYDRA/SHIELD, es su viejo amigo Bucky, quien fue sujeto a experimentos, lavado de cerebro y períodos de sueño criogénico para asegurar su supervivencia. Al interrogar a uno de los infiltrados de HYDRA, los tres héroes descubren que los Helicarriers son el resultado final del plan de HYDRA para asegurar un “mundo más seguro” en el que aquellos individuos problemáticos pueden ser asesinados desde la órbita planetaria al apretar un botón. Después de una pelea contra Winter Soldier, descubren que Nick Fury en realidad sobrevivió al atentado, y junto con él planean una ofensiva final para vencer a HYDRA.

En el último acto, Steve enfrenta a Bucky y, con ayuda de aquellos fieles a SHIELD, desmantela la flota de Helicarriers y a la organización misma. Black Widow expone a

HYDRA para asegurar su desaparición y Bucky se convierte en fugitivo de la justicia, comenzando a recuperar sus memorias.

El máximo símbolo del sueño americano se ve enfrentado con la desilusión de aquello en lo que se ha convertido su país. Tras provenir de un período en el que “el bien y el mal” estaban claramente definidos, Steve tiene problemas para desempeñar su papel de símbolo en una sociedad cuyos valores él ya no puede reconocer. Esto se pone en evidencia desde el principio de la cinta, cuando le dice a Fury que no puede participar en un entorno en el que el terror precede al incidente incitador, en el que la respuesta va antes de la agresión.

Fury siempre ha representado la paranoia de un gobierno que ve enemigos y amenazas en todos lados y que naturalmente falla en ver las fallas propias y el establecimiento de un estado de vigilancia y terror. Sin embargo, la concreción de este discurso se encuentra en la escena en la que Steve encuentra a Arnim Zola, y posteriormente interroga al agente Sitwell para descubrir la verdad acerca de SHIELD y HYDRA.

Zola, quien sobrevivió al tiempo transcurrido desde la guerra gracias al haber “subido” su cerebro a una computadora en una vieja instalación de SHIELD, revela que se encargó de sembrar las semillas de una nueva forma de HYDRA dentro de la organización pacificadora americana SHIELD. A lo largo de los años, alimentó la paranoia de sus dirigentes y, tras arrebatárselos a Winter Soldier de los soviéticos, SHIELD se convirtió efectivamente en una organización terrorista clandestina que asesinaba y llevaba a cabo desestabilizaciones a lo largo del mundo. De la misma manera, Sitwell les revela a los tres héroes que las armas de los Helicarriers pretenden destruir a cualquiera que pueda considerarse peligroso para el *status quo*.

Estas claras imágenes del terror y la paranoia surgidos a partir de los ataques del 11 de Septiembre y el surgimiento del estado de vigilancia representan la realidad de un pueblo que se encuentra en una encrucijada moral: si bien hay amenazas a la seguridad nacional y mundial a lo largo del mundo, las medidas tomadas para asegurar que estas amenazas no se concreten en acciones se convierten, a su vez, en una sociedad totalitaria y opresiva que compromete cualquier valor con tal de asegurar su supervivencia.

La película argumenta que el valor tradicional americano, representado por Steve, no tiene lugar ni pertenencia en este sistema, y que resulta completamente opuesto a aquellos valores fundamentales en los que se basa la sociedad norteamericana. La ideología queda atrás por una doctrina de control cuya única fuente de validación es su propia existencia, tautológicamente comprometiendo cualquier existencia a la subsistencia de la propia. Este estado de terror y paranoia encontrará sus consecuencias más graves en la siguiente cinta.

## 11. Avengers Age of Ultron

La concreción de la paranoia surgida a partir de los eventos de *Avengers* se encuentra en su secuela, película en la cual las acciones tomadas por parte de los Avengers a lo largo de la Fase 2 se manifiestan en una amenaza planetaria por parte del robot Ultron.

La película comienza con la última de las grandes intervenciones por parte del equipo en territorio extranjero (Sokovia, una nación ficticia en Europa del Este) con el fin de apresar al Barón Strucker, un científico alemán que ha hecho experimentos con ayuda del cetro de Loki y que le ha dado a dos gemelos, Pietro y Wanda Maximoff, poderes extraordinarios. Los Avengers resultan victoriosos, pero Wanda desata la paranoia de Tony y éste toma el cetro para desarrollar, con ayuda de Bruce Banner, una inteligencia artificial que pueda servir como policía global en caso de otro evento similar al de Avengers.

Desafortunadamente, esta inteligencia artificial llamada Ultron resulta defectuosa, y concluye que la única manera de asegurar la trascendencia de la raza humana es su destrucción, y decide que los primeros en morir deben ser los Avengers por su papel como superhéroes que en realidad no logran generar un cambio verdadero en el mundo.

Ultron forja una alianza con los gemelos Maximoff, y juntos enfrentan a los Avengers en Sudáfrica y logran vencerlos cuando Wanda les muestra sus peores miedos y libera a Hulk, que en una pelea con Iron Man para contenerlo termina destruyendo gran parte de la ciudad. Los Avengers se refugian en la casa secreta de Hawkeye, mientras diseñan un plan para enfrentar a Ultron. Por su parte, Ultron busca desarrollar un cuerpo más avanzado, más similar a un ser humano que a un robot, y Wanda descubre su plan para destruir a la raza humana. Sin poder seguir apoyando a Ultron, los gemelos lo traicionan y se vuelven aliados de los Avengers, quienes rastrean al robot y logran robar su cuerpo de repuesto.

Tony intenta crear otra inteligencia artificial que pueda resultar útil en la batalla contra Ultron y, con ayuda de Thor y utilizando la Gema Infinita de la Mente, logra crear a Vision, el androide autónomo, quien se une al equipo. Los Avengers, junto con sus nuevos miembros, viajan a Sokovia y vencen a Ultron, no sin que éste destruya la ciudad y asesine a Pietro. Hulk se impone el exilio a sí mismo, y Thor, motivado por una visión y la Gema de la Mente que da poder a Vision, decide viajar a buscar las Gemas Infinitas y descubrir qué papel jugarán en el futuro del Universo. Cap y Widow forman un nuevo equipo de Avengers, compuesto de Falcon, War Machine y Wanda Maximoff, y comienzan su entrenamiento como operativos de prevención: los New Avengers.

A lo largo de toda la película, las consecuencias de las acciones preventivas de los Avengers, y particularmente de Tony Stark, son aquellas que guían la narrativa y empeoran las cosas para todo el equipo y para el mundo en general.

Por lo tanto, la escena que nos interesa en particular es aquella en la que Ultron, recién nacido, encara a los Avengers y los enfrenta con sus múltiples fracasos y las contradicciones inherentes de su papel en el mundo. Stark crea a Ultron a partir de la misión en Sokovia al inicio de la película, misma en la que los ciudadanos les arrojan objetos y demuestran su general desprecio hacia los héroes americanos y lo que representan.

Sin importarle nada de esto, Stark logra un avance significativo en la ciencia creando la inteligencia artificial Ultron. Éste, al despertar, se conecta inmediatamente al internet y adquiere los conocimientos que necesita del mundo, de los Avengers y del conflicto humano. Esto lo lleva a una crisis existencial, en la que no puede librarse de la contradicción ontológica de los Avengers: el hecho de que sean un equipo pacificador que usa la fuerza de manera indiscriminada en territorios extranjeros para asegurar la continuación del imperfecto *status quo*. Sus deseos de cambiar al mundo y convertirlo en un mejor lugar se ven enfrentados por su mismo deseo de conservarlo tal y como es.

Ultron toma esta contradicción y los enfrenta después de la fiesta de celebración por el éxito en la misión en la que el equipo terminó de dismantelar la base de poder de HYDRA. Ultron los acusa de ser asesinos, y de ser la misma causa de los problemas que aquejan al mundo y que posteriormente tienen que resolver, y les asegura que su única misión es la de asegurar la paz en el mundo, concluyendo que la única forma de lograr este objetivo es cambiando esencialmente a la raza humana y exterminando a los Avengers.

Estas contradicciones son particularmente significativas en el entorno norteamericano: su hegemonía económica y militar los coloca en una situación de poder que no comparten con cualquier otra nación del mundo, al menos no todavía. De la misma forma que los Avengers, las constantes intervenciones norteamericanas en otros territorios crean desestabilización, caos y destrucción y, sin importar las intenciones que tengan aquellos que participan en estas acciones, resultan la misma fuente de aquello que pretenden combatir. Ultron es la máxima consecuencia y manifestación de la paranoia americana, una fuerza tecnológica cuya amoralidad lo lleva a la transgresión de la vida, y eventualmente a la conclusión de que si no es posible establecer un estado seguro, lo mejor sería causar la destrucción de todo aquello que es diferente y constituirse como el modelo a seguir.

## 12. Ant-Man

El epílogo de la Fase 2 abre aún más las posibilidades ante desarrollos científicos que serán vitales para la Fase 3 y su desenlace, la apertura no solo de la frontera tecnológica sino la de la física encuentra una trascendencia particular en la que la complejidad de las múltiples dimensiones del universo se abren a la interferencia y las complicaciones de las interacciones humanas, así como nuevas posibilidades para ejercer el poder, la ética y los principios morales. Esto comienza cuando Scott Lang sale de la cárcel un día, después de haber sido encarcelado por robar a una compañía estafadora y devolverle su dinero a los estafados, y busca, sin éxito encontrar trabajo. La presión que siente por regresar a la vida de su hija y que la nueva pareja de su ex-esposa le permita establecer horarios de visita, lo orilla a aceptar la oferta que su amigo Luis le hace acerca de un último trabajo de robo.

Después de ejecutar el robo, Scott se da cuenta que lo que robaron fue un traje experimental creado por el Dr. Hank Pym, un brillante científico que creó las “Partículas Pym”, una sustancia que le permite al cuerpo humano encogerse mientras retiene su masa y adquiere fuerza super-humana. Después de tratar de devolver el traje, Scott es arrestado pero Pym y su hija Hope lo sacan de prisión para proponerle un trato: su libertad a cambio de que Scott se convierta en el nuevo Ant-Man y les ayude a robar los secretos de Cross Industries, empresa liderada por el antiguo pupilo de Pym, Darren Cross, que pretende vender la tecnología de encogimiento para crear soldados en miniatura invencibles. Pym explica que buscó la ayuda de Scott porque no quiere permitir que Hope corra el mismo peligro que aparentemente le costó la vida a su madre: encogerse hasta el reino cuántico y que su traje no pueda traerla de regreso.

Después de entrenar, Scott logra vencer a Falcon, miembro de los Avengers, para robar una pieza de tecnología necesaria para el gran robo a Cross. Sin embargo, Cross los descubre y les tiende una trampa. Scott, Hope y Hank logran destruir el edificio y la mayor parte de la investigación en tecnología de encogimiento, pero Cross escapa con un traje prototipo. Scott lo enfrenta y, después de que Cross amenaza a su hija, se encoge más allá de los límites del traje y cruza la frontera hasta el reino cuántico para derrotarlo.

Si bien lo logra, Scott casi queda atrapado encogiéndose perpetuamente hasta que logra recuperar su tamaño con ayuda de su traje. Ya de regreso en el mundo real, Scott repara las relaciones con su ex-esposa y su pareja, y comienza a trabajar de cerca con Hope y Pym para continuar siendo Ant-Man.

Ant-Man repite lo que parecería un discurso gastado en previas entregas del UCM: un científico o genio desarrolla una tecnología extraordinaria que le da sus poderes especiales, pero existe la amenaza de un gobierno u organismo que quiere hacerse con la tecnología para usarlo en contextos militares o terroristas.

Sin embargo, la cinta se enfoca en agregar matices a este particular juego de poder, ya que, en este caso, el científico no es aquel que quiere utilizar el poder en beneficio de la humanidad o con funciones heroicas. De hecho, el amargado Hank Pym es la imagen de un hombre que ha perdido la fe en su trabajo, y cuya terrible pérdida personal lo ha llevado al cinismo y la paranoia.

La escena al inicio de la cinta, es aquella cuya carga narrativa apunta a la desconfianza que el científico tiene sobre su propio trabajo, así como los motivos ocultos de aquellos que pretenden expropiarlo. De manera similar a *Iron Man 2*, un consejo creado por figuras de autoridad, entre ellas Peggy Carter y Howard Stark de SHIELD, se reúnen con Hank Pym en el Triskelion, la base desde la cual HYDRA trataría de poner en acción su plan en *Captain America The Winter Soldier*.

De esta manera, la estructura nos remite directamente al conocimiento adquirido de que SHIELD no es lo que aparenta, y que detrás de su frente de proteger la seguridad nacional se encuentra una organización terrorista de espionaje que sin duda usará la tecnología de Pym para sembrar caos a lo largo del mundo. Pym, de la misma manera que Tony Stark, se niega rotundamente a ceder su tecnología.

De inmediato, la película corta al futuro y, respondiendo a esta pregunta de quién será el elegido para blandir la espada de la tecnología Pym, muestra a Scott en sus últimos días de prisión. De esta manera, la cinta indica que aquel digno de utilizar el poder no forma parte del mismo círculo de influencia, sino que será puesto en manos de un miembro marginado de la sociedad, un ex-convicto, aquel que se mueve en contra del sistema de poder establecido y que pretende luchar por su familia y el prójimo.

Este enfoque idealista resulta más humilde que el de *Incredible Hulk* o *Iron Man 2*, en la que un miembro privilegiado de la sociedad tiene un monopolio sobre el poder. Stark, Banner y Pym son genios, científicos, miembros de la élite del conocimiento. *Ant-Man* muestra que ellos tampoco son dignos de su poder. Scott no es más que un trabajador común y corriente, como aquellos que representan la mayoría en el mundo actual, y la cinta establece que solo ellos cuentan con el compás moral y la responsabilidad para utilizar el poder.



### 3.3 Estudios de Caso - Fase 3

#### 13. Captain America Civil War

El final de la trilogía del Capitán América llega para establecer un nuevo *status quo* en la Tierra al inicio de la fase final del UCM, y lo hace separando a los héroes de manera en que se encuentren en su punto más vulnerable cuando la tragedia cósmica suceda.

La historia consiste en que, después de un error cometido por el equipo de los New Avengers bajo el cargo del Capitán América, durante una intervención en Lagos, en el que múltiples civiles perdieron la vida cuando Wanda, miembro reciente del equipo, accidentalmente dirige a un terrorista suicida contra un edificio ocupado, las Naciones Unidas exigen un alto grado de control sobre la organización privada que son los Avengers.

Esto se presenta en la forma de los Acuerdos de Sokovia, nombrados tras los eventos de *Avengers Age of Ultron*. Estos Acuerdos representan un intento por parte de la Organización de las Naciones Unidas para establecer una relación de responsabilidad y rendimiento de cuentas por parte de los Avengers hacia el resto del mundo.

Esto divide a los Avengers a la mitad. Por un lado, Stark se pone del lado de un organismo de control para poder legitimarse, mientras que Steve considera que esto es una violación a sus libertades y que es potencialmente peligroso ya que entorpecería su capacidad de acción y aparente imparcialidad.

Este conflicto se convierte en una pelea física, no solo ideológica, en la que ambos equipos pretenden imponerse sobre el otro. De la misma manera, Steve debe proteger a Bucky, quien es inculpado por un ataque durante la cumbre de las Naciones Unidas en la que se firmarían los acuerdos, en el que el rey de la nación africana de Wakanda resultó muerto y su hijo, T'Challa alias Black Panther, jura venganza contra su aparente asesino.

Después de una acalorada pelea en Berlín en la que el equipo de Steve terminó arrestado, Bucky y Steve se dirigen a Siberia para derrotar al villano detrás del ataque: Zemo, un hombre que perdió a su familia en Sokovia y que organizó todo el conflicto para que los Avengers se mataran los unos a los otros. Tras revelar que Bucky fue quien asesinó a los padres de Stark, Tony pierde el control y trata de matarlo. Bucky y Steve son capaces de someterlo y Cap renuncia al manto del Capitán América y se dirige a rescatar a los miembros de su equipo que fueron encerrados después de la pelea en Berlín. Los Avengers se encuentran efectivamente separados, y la mitad de ellos ahora son considerados criminales.

La película se enfoca en lidiar con las consecuencias de las acciones del equipo a lo largo de las primeras dos fases. Sus aventuras en las que transgreden barreras geopolíticas, destruyen propiedad y causan daños irreparables no pasan sin castigo, y por lo tanto un organismo político busca ponerlos bajo control. La escena que nos interesa es particularmente aquella en la que, después del incidente incitador, Ross se reúne con los Avengers para explicarles los Acuerdos.

Esto provoca una crisis moral dentro del equipo. Por un lado, encabezados por Tony Stark alias Iron Man, se encuentra la facción de héroes que están a favor de un organismo de control, pues consideran que el legitimarse por medio de una institución les brinda la posibilidad de trabajar bajo la sanción de un organismo público, y por lo tanto atender más eficientemente las amenazas que puedan surgir.

Por el otro, se encuentran aquellos que se proclaman en contra de los Acuerdos, guiados por Steve Rogers, el Capitán América, porque consideran que es una violación directa de su libertad y su capacidad de acción. Su argumento principal es que el organismo autónomo de las Naciones Unidas de cualquier manera responde a intereses particulares y el colocarse voluntariamente bajo su control podría poner en peligro su capacidad de acción y reacción ante cualquier crisis dada.

La crisis de valores y la toma de postura demuestra la multidimensionalidad del equipo y sus individuos como facciones políticas. La cinta expresa una definitiva desconfianza de las instituciones públicas y la influencia que puedan tener en el individuo, pero también cuestiona el criterio y la capacidad de acción del mismo. De la misma manera, el superhéroe se plantea como un posible funcionario del estado, aquel con capacidades extraordinarias que podría servir a una comunidad internacional de acuerdo a los deseos de la mayoría.

La separación del equipo de los Avengers y sus conflictos irreconciliables serán la base sobre la cual crecerán las amenazas contra la tierra. Con un lado y otro separados por ideologías irreconciliables, el conflicto deja a la Tierra desprotegida contra cualquier amenaza que pueda surgir. La oposición y el conflicto afecta, por lo tanto, no solo a aquellos que se encuentran en una posición de influencia o poder político, es decir, aquellos individuos con capacidad de lograr cambios estructurales de manera directa en la manera en que la gente vive su día a día, sino que también coloca a las personas que han funcionado como víctimas históricas del sistema de opresión vigente en una posición de incertidumbre e incapacidad de acción. Entonces, de la misma manera en que la película expone los dos puntos de vista opuestos, demuestra que el hecho de que no se alcance un consenso entre facciones políticas

es una situación indeseable, parece apropiado que esta película haya llegado a los cines en 2016, mismo año en que la división política provocó la llegada de Donald Trump a la presidencia de los Estados Unidos, poniendo al mundo en un lugar incierto a futuro.

#### 14. Doctor Strange

La primera cinta del UCM que trata con elementos verdaderamente metafísicos es Doctor Strange. A diferencia de las películas de Thor, en el que la magia no es más que tecnología avanzada, en este caso se aborda directamente la naturaleza mágica del poder como un mundo oculto a plena vista.

Stephen Strange es un cirujano egocéntrico, interesado únicamente por su propio avance profesional. Esto lo lleva a ser frío y cruel con aquellos cercanos a él, incluyendo a su ex novia Christine. Después de rechazar una operación difícil, Strange sufre un accidente automovilístico en el que pierde por completo la fuerza y la coordinación en sus manos. Por lo tanto, pierde su lugar como cirujano reconocido y gasta toda su fortuna en tratar de arreglar sus manos.

Cuando la ciencia le falla, llega hasta un lugar llamado Kamar-Taj en Nepal, y se encuentra con The Ancient One, una mujer que afirma que es una hechicera y que puede curar su cuerpo y su alma, y con Mordo, su asistente. Strange, con su mente científica unidimensional, inicialmente la rechaza, solo para que ella abra su mente a la experiencia metafísica y le revele los secretos del universo. Strange entonces decide unirse al grupo de hechiceros, y entrena para convertirse en el mejor.

Tras pocos meses de entrenamiento, Strange se ve enfrentado con el discípulo anterior de The Ancient One, Kaecilius, un fanático que se ha dejado seducir por una entidad interdimensional, Dormammu, y pretende sumir al mundo en la Dimensión Oscura. Tras una pelea en la que Strange resulta herido, logra reconciliarse con Christine, al tiempo que descubre que The Ancient One ha estado utilizando poder de la Dimensión Oscura para proteger el mundo.

Por lo mismo, The Ancient One trata de redimirse pero es herida de gravedad por Kaecilius, y muere legando su título de Hechicera Suprema a Strange. Éste acepta la responsabilidad y toma el Ojo de Agamotto, un artefacto que contiene la Gema del Tiempo, para enfrentar a Kaecilius y detener a Dormammu antes de que consuma la Tierra.

Strange logra esto atrapando al demonio interdimensional en un bucle temporal, y condicionando su libertad a la promesa de que se irá de regreso a su dimensión junto con

todos sus seguidores. La calma es restablecida y Strange se convierte en el guardián del Sanctum de Nueva York, mientras Mordo abandona la orden de los hechiceros.

Doctor Strange es una película inusual en el UCM. Sus vínculos con la magia y la metafísica resultan extraños cuando el resto de las cintas pertenecen al reino de los adelantos científicos, las aberraciones de laboratorio o la tecnología espacial. Es precisamente este debilitamiento de la epistemología tradicional la que forma la pieza central del discurso de la cinta.

Si bien no es un mensaje poco común en películas, pensemos en todas aquellas cintas de ciencia ficción que tratan con la crisis moral que viene del aprovechamiento indiscriminado de la tecnología y el hecho de que esto deje lo metafísico en un segundo nivel o relegado al campo del tabú. Sin embargo, esto usualmente se limita al discurso de una sola cinta. En el caso del UCM, nos encontramos con la primera vez que la lógica de la tecnología se ve enfrentada con algo verdaderamente mágico.

Este reencantamiento del mundo tiene lugar en la escena en la que The Ancient One enfrenta el escepticismo de Strange, diciéndole que el mundo que conoce no le brindará las respuestas para su bienestar físico y mental, y que solo “abriendo su mente” y aceptando la naturaleza multidimensional del universo es que podrá llegar a un verdadero conocimiento. Strange, como reaccionaría cualquier otro miembro del UCM o incluso del nuestro, se rehúsa a creer en esta nueva dimensión y dirige insultos hacia The Ancient One y desprecia sus creencias hasta el momento en que toma lugar su viaje astral.

De la misma manera en que el UCM está dominado por la tecnología y la práctica metafísica está relegada a la oscuridad y la superstición. Sin embargo, tomando en cuenta el fracaso del mundo tecnológico que tuvo lugar en la entrega anterior y el mundo en caos que ha dejado el conflicto entre los superhéroes, la magia entra como una alternativa verdadera al paradigma vigente del mundo objetivo.

Esta propuesta a favor de lo metafísico refleja el acercamiento de las generaciones actuales al rechazo del sistema vigente, como utilizar las brujas como símbolo antipatriarcal. La contracultura encuentra su refugio en los lugares previamente invalidados por la realidad establecida, y esto se convierte en una postura política que, si bien se aleja del discurso del uso del poder y sus consecuencias que el UCM manejaba constantemente hasta ahora, resulta una contestación a la hegemonía del poder tradicionalmente hablando. La emancipación del individuo y su subjetividad capitalista por medio de la práctica mágica es, a fin de cuentas, una alternativa al mundo de la tecnología y su uso opresivo.

## 15. Guardians of The Galaxy Vol. 2

La segunda entrega de Guardians of the Galaxy retoma el discurso del poder que se había manejado hasta Doctor Strange, y crea la imagen de una literal expansión y unificación de una sola subjetividad frente al mundo entero.

La película comienza con los Guardians en su trabajo de héroes a sueldo, mercenarios que hacen lo correcto siempre y cuando se les pague, y que tratan de hacer lo mejor posible para llevarse bien a pesar de sus diferentes, y a veces hostiles, personalidades. Después de terminar un trabajo para una sociedad uniforme llamada The Sovereign a cambio del cual reciben a Nebula, la hermana de Gamora, capturada para entregarla a los Nova, Rocket roba unas cuantas baterías que resultan ser casi sagradas para sus clientes.

Enfurecidos, los Sovereign los persiguen, pero son salvados por una figura misteriosa llamada Ego, un hombre que afirma ser el padre de Quill. Junto con su asistente, Mantis, ha viajado por toda la galaxia siguiendo los rumores surgidos a partir de la muerte de Ronan en la cinta pasada, rastreando a su hijo. Mientras Quill, junto con Gamora y Drax, aceptan ir con Ego a su planeta para aprender acerca de su linaje, el padre adoptivo de Quill, Yondu, enfrenta un motín por parte de su tripulación en la que él, Rocket y Groot son capturados, mientras que Nebula escapa para buscar a Gamora y matarla.

Rocket, Groot y Yondu escapan para reunirse con el resto de su equipo, al mismo tiempo que Ego revela su verdadera naturaleza: es un celestial, una especie de dios primordial que, adquiriendo diversas formas, ha viajado por toda la galaxia tratando de encontrar a alguien como él. Al no haberlo logrado, intentó crear progenie en diferentes planetas, con sus esfuerzos finalmente culminando en Quill, el único de sus hijos que retuvo sus cualidades y poderes.

Sin embargo, esto se vuelve siniestro cuando Ego confiesa que, para evitar verse tentado a regresar a la Tierra, fue él quien mató a la madre de Peter, y que quiere utilizarlo como una batería para expandir su subjetividad a lo largo de todo el universo. Quill inmediatamente se vuelve en contra de su padre y, junto con el resto del equipo, enfrenta y vence a Ego para frustrar sus planes de dominación.

Yondu se sacrifica para salvar la vida de Quill, quien renuncia a su poder y su legado destruyendo a Ego y su planeta, y los Guardians se fortalecen con nuevos miembros: Nebula, Mantis y un Groot adolescente.

Es inevitable observar la característica de obviedad que menciona Jameson en sus textos acerca de ciertos elementos que se manifiestan en las obras de arte en el entorno

posmoderno. Particularmente, el nombre de Ego, y su capacidad de actuar impulsivamente con el único objetivo de reproducirse, dejando su metafórica y literal semilla en cada uno de los mundos que visita hace de *Guardians of the Galaxy Vol. 2* una de las películas menos sutiles en todo el UCM.

Particularmente, podemos apuntar a la escena en la que Ego revela todas sus verdaderas intenciones y el hecho de que fue él quien colocó el tumor que eventualmente mató a la madre de Quill. Después de convencer a Quill de unirse a él, mostrándole todas las cosas que podría hacer con su poder en caso de trabajar juntos, Ego lo lleva a su cámara principal, en la que le muestra la manera en que extendió su influencia en todos los lugares que visitaba.

A pesar de que eran exploraciones “pacíficas” en las que no cometía ninguna atrocidad, su idea era la de encontrar y descubrir nuevos territorios, con el fin de dejar una semilla que le permitiría apoderarse de todo planeta en el que hubiera estado. Para esto, necesitaba la colaboración de uno de los hijos nacidos de este mestizaje, pero el único que había sobrevivido con los poderes adecuados fue Quill.

Esta es la imagen más clara de colonialismo literal que toma lugar en el UCM. Cabe mencionar que uso el término “colonialismo” basado en la definición de Walter Rodney:

La política de una nación en particular que busca extender o retener su autoridad sobre otros pueblos o territorios, usualmente con el objetivo de mantener el dominio económico.<sup>22</sup>

La semilla dejada por Ego es una forma en la que él puede hacerse con el control de los lugares que visita, y cuando logra expandirse totalmente llega a englobar planetas enteros y asimilarlos en la subjetividad de Ego. De esta manera, todas formas problemáticas de ser que no respondan a las sensibilidades del celestial son eliminadas por completo.

La expansión ideológica del colonialismo se encarga de borrar las diferencias que enriquecen la experiencia, y esta forma de poder tiene la capacidad de ser casi imperceptible, siempre y cuando cuente con la ayuda voluntaria, a veces hasta inconsciente, de la población meta. Resulta fácil, entonces, vincular esta forma de colonialismo al poder imperial más prevalente en el mundo contemporáneo. Estados Unidos, impulsado por el capital, tiene una cierta tendencia a difundir sus ideas por medio de invasiones tanto explícitas como implícitas, que al final reflejan una tendencia a la uniformidad y a la asimilación dentro del cuerpo dominante. La cinta muestra que esta mentalidad, sin embargo, no puede llegar a la fruición,

---

<sup>22</sup> Rodney, Walter . *How Europe underdeveloped Africa*. OCLC, 2018. pp 324

pues siempre existirán subjetividades ajenas que se resistan a las atrocidades necesarias para alcanzar la uniformidad. Este mensaje será retomado en la última entrega de Thor.

## 16. Spider-Man Homecoming

De la perspectiva galáctica a gran escala que dominó la película anterior, el UCM toma un giro hacia lo personal y local enfocándose en la vida de Peter Parker, un estudiante de preparatoria que trata de equilibrar su responsabilidad como superhéroe callejero, sus deberes escolares y sus deseos de adolescente. La cinta sigue la estructura de una película de comedia escolar más que la de una aventura de superhéroes tradicional, particularmente en el aspecto en que los problemas cotidianos dominan más allá de las amenazas al mundo.

Peter vive una doble vida, como un estudiante particularmente dotado que tiene deseos de salir con la chica más atractiva de la escuela, y su ambición de colaborar con Tony Stark como un verdadero miembro de los Avengers. Con el traje creado con tecnología similar a la de Iron Man, Peter combate crímenes simples como asaltos, y también se dedica a ayudar a la comunidad en formas pequeñas.

Todo cambia cuando Peter se da cuenta que en su vecindario están circulando una forma extraña de armas, con tecnología extraterrestre, y decide investigar su origen. Esta indagación lo lleva a encontrarse con Vulture, un ladrón de tecnología llamado Adrian Toomes que años atrás perdió su trabajo como chatarrero por culpa de las adquisiciones de negocios de Tony Stark. Este criminal se convirtió en tal cuando Stark tomó el control de la limpieza de la batalla de Nueva York en Avengers, y decidió robar cuanto tecnología pudiera a las compañías del magnate y venderla en el mercado negro.

Spider-Man y Vulture luchan en varias ocasiones a lo largo de la cinta, con Peter perdiendo en cada ocasión y, al mismo tiempo, fallando en compromisos a sus amigos y su equipo de concurso escolar. El punto máximo de crisis ocurre cuando Spider-Man enfrenta irresponsablemente a Vulture en un ferry, lo que provoca la destrucción del mismo y que Iron Man se vea obligado a intervenir. Stark expresa su decepción con Peter y le quita su traje, dejándolo indefenso.

Peter logra poner sus prioridades en orden y decide invitar a salir a Liz, la chica de sus sueños, pero cuando acude a su casa a recogerla para el baile se encuentra de cara con Vulture, quien resulta ser el padre de Liz. Ambos deducen sus respectivas identidades y luchan, con Spider-Man nuevamente resultando perdedor y casi sucumbiendo cuando Vulture le tira un edificio encima mientras él trata de robar la tecnología de los Avengers. Spider-Man

logra liberarse y, con su traje casero, logra detener a Toomes antes de que logre concretar su robo. Peter se reconcilia con Stark, y decide no formar parte de los Avengers.

En una realidad más mundana y callejera de aquella a lo que usualmente se enfrentan los Avengers y los Guardians, Spider-Man se encuentra en encrucijadas morales que tienen más que ver con la manera en que el sujeto reacciona ante la realidad establecida que con grandes conflictos que determinan el destino del mundo.

En este particular caso, en la escena del Camino de Regreso en la que Peter confronta a Vulture justo antes de que éste le tire un edificio encima, podemos ver las ideologías opuestas de Peter Parker, que se alinea con un sentido de responsabilidad que responde a los conflictos derivados de su poder y del mundo en el que se encuentra, y la de Adrian Toomes, Vulture, que ha caído en una vida de crimen debido a las condiciones de su vida y trabajo. Ambos personajes han sido impactados por las acciones de Tony Stark: Peter se convierte en su protegido, su aprendiz, aquel que tiene la capacidad de heredar el lugar que Iron Man ocupa en el UCM. Por lo tanto, tiene el privilegio de acceder a su mentor, su tecnología y un círculo de apoyo en el que se puede desempeñar.

Por otro lado, Vulture era un obrero cualquiera, encargado de la limpieza de los desastres que hicieron los superhéroes durante los eventos de *Avengers*, pero Tony Stark y su empresa Damage Control se encargan de privatizar la operación, dejando a Toomes y a sus colaboradores sin trabajo. La desesperación por cuidar de su familia, y el rencor hacia Stark, lo llevan a negarse a formar parte del sistema legítimo de trabajo, y encontrar formas alternativas en las que pueda desempeñarse paralelamente a un sistema injusto.

Toomes le dice a Peter que aquellos que forman parte de la esfera del poder no se preocupan por el impacto que sus acciones tienen en la población en general. Le habla acerca de una explotación implícita, y que él se rehúsa a ser una víctima de personajes como Tony Stark. Vulture, a final de cuentas, usa este discurso para distraer a Peter y detenerlo lo suficiente para ejecutar su robo más importante, pero de igual manera revela que ha integrado el conflicto de clase y que propone maneras de alcanzar una situación de igualdad con respecto a la clase burguesa.

El conflicto de clases es un tema particularmente relevante en el trabajo de Jameson, quien indica que ésta se encuentra siempre al centro de una obra de arte envuelta en las condiciones de producción capitalista.<sup>23</sup> En este caso, la oposición entre los intereses de la

---

<sup>23</sup> Jameson, Fredric. *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. NY 1981 pp. 48



burguesía de Tony Stark se enfrentan con la realidad objetiva de individuos oprimidos como Toomes, y el lugar del héroe y el villano en el ámbito moral parecen encontrarse en crisis.

## 17. Thor Ragnarok

El regreso a la trilogía de Thor nos enfrenta con su final y, por lo tanto, regresa a los discursos acerca de la construcción del poder y la relación que guarda con el colonialismo. En esta entrega, Thor y Loki se ven enfrentados con la dimensión histórica de su hogar, Asgard, representada por la villana Hela, su hermana perdida que cuenta con un secreto que desestabiliza toda la nación que Thor asume conocer.

La cinta comienza con Thor liberándose de la prisión del demonio de fuego Surtur, quien le menciona que el Ragnarok es inminente. Al regresar a Asgard, Thor descubre el engaño de Loki, el hecho de que reemplazó a Odin al final de *Thor The Dark World* y ahora se hace pasar por él para gobernar Asgard. Thor obliga a Loki a revelarse y a acompañarlo en su búsqueda por su padre. Después de una visita a Doctor Strange, los hermanos encuentran a Odin, quien les habla acerca de Hela su primogénita, quien será liberada en cuanto muera.

Acto seguido, Odin muere y Hela se libera, rompe el martillo de Thor y llega a Asgard arrojando a Loki y Thor al espacio. Thor aterriza en un planeta llamado Sakaar, en donde una guerrera asgardiana lo atrapa y lo lleva frente al Grandmaster, un déspota que lo convierte en un gladiador. En su primera pelea, Thor se enfrenta a Hulk, quien llegó a Sakaar tras los eventos de *Avengers Age of Ultron*. Mientras Hela se dedica a conquistar Asgard y aplastar cualquier signo de resistencia, Thor y Hulk se liberan del control de Grandmaster y reclutan a Valkyrie y Loki para regresar a Asgard y enfrentar a Hela.

Después de escapar, Thor lucha contra Hela pero ésta resulta ser más fuerte, hiriéndolo en el ojo y sometiéndolo. Sin embargo, Thor logra conectar con Odin, quien le habla acerca de que su martillo no era más que una herramienta para canalizar el poder que ya se encuentra en su interior, y con este conocimiento, así como la ayuda de Hulk y Valkyrie, Thor logra vencer al ejército de Hela.

Sin embargo, ella sigue siendo demasiado poderosa, por lo que Thor y Loki acuerdan destruir su única fuente de poder: Asgard mismo. Thor le encarga a Loki que vaya a la cámara de los tesoros de Odin, y despierte a Surtur para que cumpla la profecía y destruya Asgard, lo cual sucede.

Con Asgard destruido y los supervivientes a salvo a bordo de una nave espacial robada, Thor toma finalmente el trono de lo que queda de su pueblo, y emprende un viaje de

regreso a la Tierra. Sin embargo, antes de que esto pueda suceder, se encuentran de frente con la nave de Thanos.

En esta cinta, Thor se ve enfrentado a la personificación de todo lo negativo que se oculta detrás de la pantalla brillante y utópica de la sociedad asgardiana. Hela es su hermana mayor, un secreto que Odin colocó bajo llave y que se encuentra en la esencia de Asgard mismo. Esta revelación toma lugar cuando Hela se apodera de Asgard, y entra en un monólogo para su sirviente Skurge.

Hela revela que la hegemonía de Asgard como el más rico e influyente de los nueve reinos no se debe a una simple superioridad en desarrollo tecnológico o riqueza original, sino que todo aquello que constituye el poder de Asgard fue obtenido por medio de la guerra y la brutal conquista de múltiples reinos. Odin y Hela eran un equipo, una familia de guerreros que arrasaban los mundos a los que llegaban y conquistaban todo cuanto podían.

Hela destruye un mural que cubre la bóveda principal de Odin, en la que revela que detrás de una obra que muestra los asgardianos como benévolos líderes, en realidad se encuentra otro que glorifica la conquista y las acciones destructivas de Hela. Odin, en un intento historiográfico particularmente descarado de modificar la esencia de su patria, provocó que su pueblo olvidara aquello que los llevó al poder, y que por lo tanto puede regresar en cualquier momento a dismantelar las bases de la sociedad en la que se desempeña. Las consecuencias, a fin de cuentas, las pagarán sus hijos, mientras él desaparece sin tener que enfrentar el monstruo que creó.

El simbolismo aquí resulta obvio: de nuevo dirigiendo su discurso a la naturaleza esencial del poder de los Estados Unidos, la cinta hace el comentario directo de que la sociedad en la que se encuentra es un castillo de cristal cuyas bases fueron construidas gracias a la violencia y la opresión. Esta postura política resulta particularmente interesante cuando se toma en cuenta que el desenlace del filme en el que la sociedad corrompida es inevitablemente destruido. De esta manera nos encontramos con uno de los contenidos políticos menos ambiguos a lo largo de todo el MCU: la declaración de que la única forma de terminar con la oscuridad y la corrupción que plaga a una sociedad determinada no es simplemente enterrar y reprimir aquello que incomoda o molesta acerca de la historia de un lugar, esto únicamente terminaría en el resurgimiento de lo negativo y esto traería la totalización de estos aspectos. Entonces, la solución propuesta es la destrucción de la sociedad corrupta. Hela solo puede morir cuando Asgard, la fuente de su poder, literalmente explota. Entonces, la respuesta al colonialismo no es la de-colonialidad, sino la destrucción de la sociedad colonial original, solo así se lograría un avance.

## 18. Black Panther

Retomando a uno de los personajes centrales de *Captain America Civil War*, la primera cinta del UCM con un protagonista y elenco mayoritariamente perteneciente a la raza afroamericana tiene un acercamiento particularmente matizado al poder y a la responsabilidad que se tiene al poseer la capacidad de acción que otros no.

La cinta comienza en Wakanda, nación ficticia a la mitad de África que fue fundada a partir de un meteorito que cayó en las cercanías y que le proveyó a los nativos de una materia prima (vibranio) que les dio la oportunidad de desarrollarse como una nación independiente y poderosa, pero que debió ocultarse para evitar la expansión imperialista y los conflictos internacionales. De esta manera, Wakanda es ahora una nación tecnológicamente avanzada, que continúa con una apariencia de atraso con el fin de no llamar la atención internacional.

Tras la muerte del rey en *Civil War*, su hijo T'Challa asume el manto de Black Panther, líder de la nación. Este puesto será puesto en duda por el líder de la tribu de los Jabari, M'Baku, quien pierde en un combate ritual contra T'Challa, asegurando su trono. Su primer acto como gobernante es el de rastrear y capturar a un ladrón llamado Ulysses Klaue, quién robó una pequeña cantidad de vibranio a Wakanda, y por lo tanto debe pagar. T'Challa y su equipo atrapan a Klaue, pero éste les es arrebatado por Erik Killmonger, un mercenario que eventualmente revela ser hijo secreto del tío de T'Challa, quien murió a manos de su padre por traicionar a la nación.

T'Challa regresa a Wakanda con las manos vacías, acto que causa que varios de sus súbditos tengan dudas acerca de su capacidad de liderazgo. Esto llega a frucción cuando Killmonger llega a Wakanda y exige su derecho de combate ritual para asumir el trono, cosa que hace justo después de aparentemente matar a T'Challa. La madre, hermana y mejor amiga de T'Challa huyen de Wakanda, y buscan refugio con M'Baku y los Jabari, quienes revelan que el rey sigue vivo. Su familia lo revive gracias a la flor que le otorga los poderes de Black Panther y regresa a Wakanda a enfrentar a Killmonger, cuyo plan es el de armar una revolución negra a nivel global con armas y tecnología de Wakanda.

T'Challa regresa y vence a Killmonger, mientras aquellos leales a él someten a los leales a Killmonger, y como primer acto internacional, decide abrir la nación a la comunidad de naciones, decidiéndose a compartir sus recursos con todo el mundo, estableciendo centros de apoyo a los más necesitados, así como laboratorios de investigación e intercambio tecnológico con las demás naciones del mundo.

Si bien los eventos de la película toman lugar en una nación africana ficticia, es inevitable vincular la postura de una nación con enorme poderío tecnológico, bélico y económico con la situación de poder en los Estados Unidos. Es decir, a pesar de pretender ser africana, la película es indudablemente americana. Esto confirma de mayor manera la tesis de Jameson, en la que la forma que toma un producto cultural invariablemente refleja realidades de la sociedad en la que se encuentra inscrita. Los códigos estéticos de los atuendos, lenguaje y apariencia de cultura de la sociedad en Wakanda son meros “disfraces” exóticos que entran en lugar de una representación fiel de uno u otro país, que sin embargo tratan distintivamente con temas y discursos que tienen todo que ver con Estados Unidos.

De esta manera, sería posible vincular las preocupaciones y conflictos que se presentan en la película con una comunidad específica dentro de los Estados Unidos, particularmente hablando de la experiencia americana desde el punto de vista negro. La forma de experimentar la vida en Estados Unidos, y en cualquier parte del mundo, parece tener todo que ver con la raza con la que uno nace. No necesariamente por cuestiones ontológicas sino por dinámicas sociales que determinan el papel de las diferentes razas en la sociedad.

Estas dinámicas entran en juego en la película en la escena en la que Killmonger finalmente se revela como N’Jadaka, primo ilegítimo de T’Challa, y muestra cómo la subjetividad oprimida y de bajos recursos se transforma en belicosa y violenta al saber que hay aquellos, parecidos a él, que cuentan con las herramientas para liberar a todos los miembros de la raza pero que eligen no hacerlo. La propuesta de Killmonger es la de usar la tecnología de Wakanda, su poder militar, para establecer un imperio negro en el mundo, denunciando la hegemonía de la supremacía blanca y equilibrando la balanza del poder.

Esto es desde luego inaceptable para T’Challa y, al principio, impensable para Wakanda, ya que su filosofía de vida era la de permanecer en una política de aislamiento y no intervención. Similar a la situación de Estados Unidos durante los primeros años de las guerras mundiales, Wakanda pretende proteger sus intereses, y no desea atraer intervenciones internacionales. Pero N’Jadaka llega para declarar que esto no es posible: la internacionalización no solo es un proceso inevitable sino moral, una nación cuenta con las herramientas para mejorar las condiciones de vida en todas las demás, entonces debe hacerlo.

T’Challa al principio se opone, pero después de los eventos de la película decide que, en realidad, N’Jadaka tenía un asomo de razón: no es posible permanecer en una comunidad cerrada y mantener la superioridad moral, ya que aquellos que comparten una característica (color de piel, género, etc.) viven en diferentes situaciones a lo largo del mundo, y que solo

utilizando los frutos del propio privilegio, y no solo escondiéndose detrás de él, es que se puede pensar en una comunidad global solidaria que pueda resistir a los problemas, tanto existenciales como sistemáticos, que la aquejan.

## 19. Avengers Infinity War

De la misma manera en que las primeras dos entregas de *Avengers* fueron el clímax de sus respectivas fases, *Infinity War* tiene que ver con todas las amenazas que han vivido todos los personajes pertenecientes al UCM, y su eventual convergencia en una sola figura que al final de la cinta resultará victorioso: Thanos.

Retomando justo después de los eventos de *Thor Ragnarok*, el filme comienza con Thanos arrasando la última nave de los asgardianos, masacrando a la mitad de ellos y tomando el Tesseract, la Gema del Espacio, que Loki tomó de la cámara de Odin al final de *Ragnarok* y, con ayuda de la Gema del Poder que robó de Xandar (donde los Guardians la habían dejado al final de *Guardians of the Galaxy*), vence a Hulk y a Thor y mata a Loki. Heimdall logra mandar a Hulk a la Tierra, donde se encuentra con Doctor Strange y le advierte que Thanos se encuentra en camino para tomar las gemas que están en la Tierra.

Hulk y Strange reclutan a Tony Stark, quien se niega a llamar a Steve Rogers por lo sucedido en *Civil War*. Juntos, y con ayuda de Spider-Man, enfrentan a los sirvientes de Thanos, pero éstos secuestran a Strange para quitarle la Gema del Tiempo, obligando a Peter y Tony a infiltrar la nave espacial y tratar de salvarlo. Mientras tanto, los Guardians se encuentran con Thor, descubren el plan de Thanos y se separan: Quill, Gamora, Drax y Mantis van a Knowhere, con el Coleccionista para evitar que Thanos tome la Gema de la Realidad, mientras que Rocket y Groot se unen a Thor para viajar a Nidavellir y crear una nueva arma que pueda lidiar con Thanos. De vuelta en la Tierra, Wanda y Vision son atacados por otros dos secuaces de Thanos, pero el Capitán América, Falcon y Black Widow los rescatan y los llevan a Wakanda para extraer la Gema de la Mente de la cabeza de Vision.

Es en Wakanda donde toma lugar la batalla entre las fuerzas de Thanos, y mientras él le quita la Gema de la Realidad al Coleccionista, y mata a Gamora para recibir la Gema del Alma, Thor llega a Wakanda con una nueva hacha, listo para enfrentar al villano. Stark y su equipo trabajan junto con los Guardians para someter a Thanos, pero éste logra liberarse y Strange se ve obligado a cederle la Gema del Tiempo para salvar a Stark. Faltándole solo la Gema de la Mente, Thanos llega a Wakanda y mata a Vision para adquirirla, justo antes de que Thor lo enfrente y casi lo mate. Sin embargo, el golpe no fue fatal, y Thanos logra

chasquear los dedos con las 6 gemas juntas y su plan tiene éxito: para evitar que la sobrepoblación destruya al universo, Thanos decidió borrar de la existencia a la mitad de toda la vida existente. Los héroes ven cómo sus amigos y aliados desaparecen, y Thanos se retira.

*Infinity War* representa la primera verdadera pérdida para los héroes de la Tierra. Por primera vez un villano lleva su plan a la conclusión y todos tienen que enfrentar las consecuencias de sus fallas. Desde Tony Stark y Steve Rogers, quienes no pudieron poner a un lado sus diferencias para enfrentar las amenazas juntos, hasta los Guardians, quienes no trascendieron sus impulsos egoístas para detener definitivamente a Thanos, todas las historias individuales de los héroes los dejan desprotegidos ante una amenaza existencial.

Sin embargo, esta amenaza no es simplemente un tirano simplón que llega a querer imponerse por ninguna buena razón, es Thanos. Como explica en la escena previa al enfrentamiento con los Guardians y el equipo de Stark, en el Acercamiento a la Cueva Interior, él proviene de una sociedad casi utópica. Un mundo rico y lleno de vida, que se vio enfrentado a una crisis de recursos que amenazaba con destruir la civilización. Thanos, en su momento, se radicalizó, y propuso una solución a este problema: el genocidio aleatorio, asesinar a la mitad de la población sin distinguir entre ricos y pobres, para permitir que la otra mitad pueda vivir. Al ser tachado de loco y exiliado de su planeta, Thanos no pudo hacer más que ver cómo su mundo terminaba sumido en la miseria, y él juró nunca más dejar que eso sucediera.

Esto lo conduce a llevar a cabo su plan, pero a nivel universal. Una verdadera amenaza existencial que resulta complicada de vincular con algún hecho en el mundo real. La paranoia y acción radical de Thanos parece reflejar una realidad en las esferas de poder no solo en Estados Unidos sino en el mundo entero: los recursos que pronto se agotan mientras que la población sigue creciendo, y la manera en que el consumo constante bajo un mundo dominado por el capital parece estar dirigido a la calamidad absoluta. Thanos encarna esa amenaza final, una catástrofe que llegará en algún momento cercano si seguimos en el mismo curso de acción y que ninguna ideología podrá enfrentar. De la misma manera en que *Thor Ragnarok* anunciaba la muerte del imperio como la única manera de acabar con la corrupción en su centro, *Infinity War* declara que las peleas personales, las convicciones morales, cualquier acercamiento a una singularidad que fomente la fragmentación social en lugar de la colaboración es la condición ideal para que la amenaza que viene destruya la vida como la conocemos. Algunos de los héroes trabajan juntos y se ayudan unos a otros, pero al final se dividen en dos campos, y esta separación resulta fatal para enfrentar a la amenaza común. La

distancia física y la distancia ideológica permiten el paso a la destrucción, y solo en *Avengers: Endgame* podremos discernir la antítesis de la negatividad en este filme.

## 20. Ant-Man and the Wasp

El UCM toma un par de desviaciones antes de llegar a la conclusión de la historia en *Avengers: Endgame*. Esto se manifiesta en las dos siguientes películas, que se encargan de establecer conceptos y artificios narrativos que serán necesarios para que las acciones de Thanos se puedan solucionar.

De esta manera, *Ant-Man and the Wasp* aborda las posibilidades establecidas en la primera cinta, específicamente lo que tiene que ver con el viaje a través del mundo cuántico al que solo se tiene acceso con las partículas Pym que le dan su poder a Ant-Man. La cinta comienza con Scott en arresto domiciliario después de su participación en los eventos de *Captain America Civil War*, a pocos días de concluir con su sentencia. Sin embargo se presenta un problema cuando Hope lo secuestra de su hogar después de que parece haber encontrado un vínculo entre la desaparición de su madre y el corto viaje al mundo cuántico que Scott realizó al final de *Ant-Man*. Hope lleva a Scott con Hank, ambos aún guardándole rencor por tomar su tecnología y usarla para ayudar al Capitán América sin su permiso.

Hope revela que ha asumido la identidad de The Wasp, con el fin de obtener las partes necesarias para convertir su laboratorio en un túnel cuántico para encontrar a su madre. Este mismo laboratorio es la manzana de la discordia, pues tanto un empresario codicioso como una joven que no puede permanecer en un estado físico en el mundo quieren hacerse con él. Ghost, resulta ser producto de las acciones de Hank Pym, una chica que fue expuesta a un experimento realizado por su padre, un colaborador de Pym. Esto provocó que sus moléculas se volvieran inestables, y su condición le impide mantener su forma física y eventualmente causará su disolución y muerte.

Janet, la madre de Hope, logra contactarlos a través de Scott, y les da las coordenadas para que puedan ir al mundo cuántico a buscarla. Scott, Luis y Hope enfrentan a Ghost y al empresario mientras Hank viaja al mundo cuántico. Después de una persecución en la que el laboratorio cambia de manos en múltiples ocasiones, Scott logra recuperarlo y Hank regresa con Janet. Ghost los confronta, pero Janet usa su poder para curar su condición y estabilizar sus moléculas.

Después de toda la acción, Hank, Hope y Janet mandan a Scott a recuperar unas cuantas partículas del mundo cuántico. Es en este momento que los alcanzan las

consecuencias de las acciones de Thanos, y los tres científicos desaparecen dejando a Scott atrapado en el reino cuántico.

En un discurso ya familiar, *Ant-Man and the Wasp* regresa a los territorios de la trilogía de Iron Man para matizar las consecuencias del uso del poder tecnológico en la subjetividad. Esto encuentra su concreción particularmente en la relación entre Hank Pym y Ghost, y la manera en que el desarrollo de la tecnología del primero, a pesar de ser bien intencionada, fue utilizada como inspiración para transgredir barreras biológicas que amenazan con destruir una vida inocente. En la escena en la que Ghost captura a los tres protagonistas y les explica su origen, resulta obvio que en sí, la villana no es la clásica conquistadora/asesina, sino un alma torturada que solo busca separarse de un poder que eventualmente la destruirá.

En este caso, resulta interesante enfocarnos en el personaje de Ghost, ya que presenta una imagen similar a la de Hulk: es un producto de un experimento que salió mal, y ahora la tecnología que pretendían dominar aquellos poderosos a su alrededor han transformado su cuerpo al grado de que su integridad física peligra. De la misma forma, Ghost es utilizada como asesina a sueldo y agente secreta del extinto SHIELD, demostrando una vez más que el interés del poder en el sujeto proviene únicamente de su utilidad como herramienta o arma.

Sin embargo, esa utilización del sujeto como herramienta, la reificación del sujeto, es un discurso clásico en el Marxismo que sigue Jameson. La alienación, en el caso de Ghost, resulta tan absoluta que ahora su cuerpo se convierte en sinónimo del poder que obtiene, las consecuencias del avance tecnológico deconstruyen su subjetividad y, cuando ésta se rehúsa a continuar siendo una herramienta, su condición empeora al grado de amenazar su vida.

En un mundo en el que los soldados se ven enfrentados al poder entre la vida y la muerte, los efectos en la subjetividad muchas veces pueden ser dejados atrás en un intento de romantizar el conflicto y dejar que los recursos (humanos) terminen por consumirse después de utilizarse. Ghost se encuentra en el mismo estado de abandono que cualquier veterano de guerra, y su fracturada mente no le permite más que desempeñarse de una manera violenta con todo a su alrededor.

Ghost no busca causar daño, pero es todo lo que sabe hacer, y usará ese conocimiento para obtener, por la fuerza, la cura a su situación. Cuando esta cura le es presentada de libre voluntad por parte de Janet, Ghost deja atrás todo aquello que la constituía, y regresa a una subjetividad estable, tanto física como mentalmente. Lo que diferencia este discurso de aquel en Iron Man y Hulk, es el énfasis en el impacto que tiene en la subjetividad tangible del mundo real, y presenta una salida optimista a la deconstrucción del ser por la tecnología.



## 21. Captain Marvel

De la misma forma en que Black Panther representó el primer acercamiento al poder desde el punto de vista de una minoría oprimida, particularmente aquel de la comunidad afroamericana, Captain Marvel tiene que ver con la perspectiva feminista y su papel dentro de la sociedad hegemónica.

De la misma manera en que Thor sirve a Asgard como imagen de los Estados Unidos, en esta ocasión nos encontramos en la década de los noventa con Carol Danvers, una mujer terrícola que sirve al Imperio Kree, una raza de guerreros conquistadores que profesan un discurso de orden y paz universal. Danvers ha perdido toda memoria de cualquier cosa que no sea su vida con los Kree, por lo que su compañero Yon-Rogg y la Inteligencia Suprema, la inteligencia artificial que guía a los Kree, tratan de acostumbrarla a la forma de vida Kree.

Durante una misión contra la raza de cambia-aspectos, los Skrull, Carol es capturada y sus recuerdos son invadidos por los alienígenas para rastrear a una de sus conocidas en la Tierra. Carol escapa y logra llegar a la Tierra, donde conoce a Nick Fury y le revela la existencia de los extraterrestres, que seguramente han infiltrado el planeta. Juntos, deciden rastrear a la persona que les interesa a los Skrulls, quien resulta no ser una doctora humana como creían, sino una científica Kree llamada Mar-Vell que estaba experimentando con un motor para viajar a la velocidad de la luz.

Después de encontrarse con esta información, rastrean a la vieja amiga de Carol, Maria Rambeau, para tratar de recuperar sus recuerdos. Talos, el líder de los Skrull, los encuentra y, en lugar de atacarlos, revela la verdad acerca de la relación entre los Kree y su raza: los Kree han extendido su imperio a lo largo de toda la galaxia, y los únicos que les hacen frente son los Skrulls, pero éstos han sido exterminados sistemáticamente y los pocos que quedaban en la Tierra están escondidos en órbita. También eran ellos quienes estaban esperando la ayuda de Mar-Vell para escapar. Uno de sus experimentos con tecnología alienígena explotó y le dio sus poderes a Carol, mientras que Yon-Rogg fue quien la secuestró para llevarla con los Kree.

Tras esta revelación, Fury, Rambeau, Carol y Talos llegan a la nave en órbita, donde Yon-Rogg y sus secuaces los emboscan, pero Carol logra liberar todo su poder y, con éste, liberarse del control de los Kree y vencer a la armada que amenazaba con destruir el planeta. Carol decide regresar al espacio para ayudar a los Skrulls a encontrar un nuevo hogar, y años después recibe la llamada de emergencia de Fury por lo sucedido en *Infinity War*.

La imagen del imperio que pinta a una raza minoritaria como el verdadero enemigo que debe ser exterminado a toda costa, es una clara alusión a un gobierno totalitario dominado por un discurso de superioridad moral y poder militar.

La película deconstruye este concepto en dos puntos esenciales, que son puestos en juego en la escena en la que Talos revela la verdad acerca de la relación entre los Skrull y los Kree: aquel que demuestra la realidad detrás del discurso oficialista, y el papel del individuo oprimido que sirve a este discurso.

Por un lado tenemos a los Kree, que son una clara representación del gobierno estadounidense en la época de Donald Trump. Si bien siempre ha habido una tendencia en norteamérica de designar un enemigo que debe ser destruido, el discurso se ha vuelto más abierto y más de corriente principal gracias a acciones como la limitación de la migración, el veto al viaje desde países musulmanes, el silencio ante la violencia policíaca y el apoyo tácito a las manifestaciones de la extrema derecha. Esto provoca que una comunidad con menores posibilidades sociales y económicas pueda suscribirse a este discurso y, sin saberlo, ser partícipe en su propia destrucción.

Cuando Carol descubre la verdad, se da cuenta de que ella no pertenece a la ideología Kree, que el discurso totalitario también limita su capacidad de acción. De manera literal incluso, pues cuenta con un pequeño dispositivo detrás de su cabeza que pone barreras a su poder, solo que los Kree le han dicho que en realidad está ahí para *darle* ese poder. De esta manera, el sujeto oprimido no se da cuenta que el poder se encuentra ontológicamente en sí mismo, y cree que le debe lealtad al sistema por la oportunidad de usarlo.

El despertar de Carol corresponde a la imagen de un comienzo de emancipación para la mujer. Más tarde en la película, cuando logra liberarse de la Inteligencia Suprema, su poder se vuelve casi incommensurable, venciendo fácilmente a los demás soldados Kree, destruyendo sin problemas una nave, y poniendo en su lugar a Yon-Rogg. De esta manera se convierte en la mayor amenaza en contra del sistema al que solía pertenecer y, a su vez, asume su papel de aliada con otras minorías oprimidas por el mismo sistema.

De esta manera, *Captain Marvel* construye sobre el discurso que se había construido hasta ahora en el UCM, declarando que si bien el sistema siempre tratará de usar ese poder para sus propios fines como se ha visto en el caso de Hulk, cuando un cuerpo se emancipa de los discursos oficiales tiene la capacidad de hacer frente a aquella opresión sistemática que, después de todo, resulta no ser tan fuerte al compararlo con el poder del sujeto.

La culminación de 19 años de narrativa se encuentra en *Avengers: Endgame*, el final de la Infinity Saga y la resolución de todos los problemas que se habían presentado a partir de las Gemas Infinitas. De la misma manera, la cinta retoma directamente el final de *Infinity War*, después del cual la mayor parte de los héroes desaparecieron como resultado del chasqueo de dedos de Thanos.

Los Avengers rastrean a Thanos, ya retirado, y se enteran de que él ha destruido las Gemas para que nadie deshaga sus acciones. Thor remata a Thanos, y los Avengers regresan a la Tierra con las manos vacías. Después de cinco años, parece que ninguno ha logrado superar las pérdidas que sufrieron y el mundo, si bien mejor equipado para lidiar con la contaminación y otras consecuencias de la sobrepoblación, también parece no poder o querer seguir. Todo esto cambia cuando Ant-Man accidentalmente regresa del mundo cuántico, y le propone a los Avengers que quedan un viaje en el tiempo para tomar las Gemas y deshacer las acciones de Thanos.

Con ayuda de un Tony Stark retirado, casado y con una hija, así como de Hulk, quien finalmente logró combinar sus dos personalidades, y Hawkeye, quien perdió a su familia, los Avengers originales emprenden el viaje en el tiempo a diferentes momentos de su pasado, incluyendo la original batalla de Nueva York, el inicio de *Guardians of the Galaxy* en el planeta Morag, Vormir y el lugar de descanso de la Gema del Alma y Asgard durante los eventos de *Thor The Dark World*. Sin embargo, sus viajes alertan al Thanos del pasado, quien logra establecer una conexión entre la Nebula del pasado y la Nebula del futuro, infiltrando el equipo de los Avengers.

Después de recuperar las gemas y regresar al presente, Hulk chasquea los dedos para regresar a todos aquellos que murieron, mientras que la Nebula del pasado trae a Thanos al presente y éste monta un ataque a gran escala contra el cuartel de los Avengers. Después de luchar y vencer al equipo, Thanos se prepara para dar el golpe final, cuando todos los héroes perdidos regresan al mismo tiempo y, junto con Captain Marvel, vencen al ejército del titán.

Stark sacrifica su vida para usar las Gemas y desaparecer a Thanos y a todos sus seguidores, y de esta manera el mundo ha regresado a una nueva normalidad. Steve toma la misión de regresar todas las Gemas al lugar del pasado de donde las tomaron, y decide permanecer en el pasado para vivir una vida plena con el amor de su vida

*Avengers: Endgame* presenta la resolución del conflicto y la negatividad que surgieron a partir de las acciones de Thanos en *Infinity War*. La amenaza existencial resultó inevitable, y los héroes tuvieron que enfrentarse a cinco años de duelo en los que lidiaron con

sus particulares problemas de diferentes maneras. Sería posible incluso vincular cada uno de los Avengers a una etapa diferente del duelo, incluso, tomando en cuenta que Black Widow se encuentra en Negación, Hawkeye en Enojo, Hulk en Negociación, Thor en Depresión y Tony en Aceptación. Solo después de que cada héroe puede poner de lado estos estados emocionales es que pueden unirse una vez más para una última misión juntos, la cual logran. Sin embargo, a pesar de haber superado el trauma, les faltaba enfrentar la pieza esencial que demuestra los verdaderos motivos de Thanos: en la escena del Camino de Regreso, Stark, Cap y Thor confrontan a Thanos, quien revisa sus motivos para cometer las acciones que lo llevarían al resultado de *Infinity War*.

Thanos presenta su idea original, aquella de que el mundo se enfrenta a una amenaza existencial inminente, pero falla en ver que él mismo es la manifestación de la misma. Por lo tanto, sus motivaciones se invierten y revela su verdadero radicalismo: su deseo ya no es desaparecer a la mitad de la vida del mundo, pues se da cuenta que siempre que quede alguien que recuerde el mundo anterior querrá regresar al *status quo*. Por lo tanto propone un mundo nuevo, rehacerlo por completo a través de la destrucción del actual, y pretende establecerse como el dios misericordioso creador del nuevo mundo. De la misma manera, señala a los héroes por no poder lidiar con la pérdida y el fracaso, y empeñarse estrictamente en regresar al *status quo* que estaba vigente antes de la catástrofe.

Los héroes, naturalmente, rechazan la idea de que la destrucción del mundo es aquella que proveerá los medios para la supervivencia de la raza humana, pues crearla de cero simplemente negaría la necesidad original de mejorar las condiciones de la raza humana actual. A fin de cuentas, la cinta habla acerca del uso responsable del poder, de la capacidad de influenciar el entorno tanto social como físico, para generar un cambio en el mundo y de la manera en que usar este poder sin la dimensión histórica e ignorando las necesidades del mundo objetivo no es más que vanidad y culto a la personalidad. El fracaso que sufrieron los héroes en *Infinity War* es una tragedia surgida a partir de su incapacidad de poner el bien mayor en perspectiva y prioridad, dejándolo todo a la subjetividad. *Endgame* rechaza la individualidad como solución, y descarta el simplemente borrar el pasado: propone la colaboración para construir un mundo nuevo, cueste lo que cueste al individuo.

### 23. Spider-Man Far from Home

La última entrega del UCM hasta la fecha en que redacto este texto sirve como epílogo de la *Infinity Saga*, por lo que el texto en sí sirve como una retrospectiva que enmarca el resto de las películas de la saga, y se encarga de establecer las bases de lo que vendrá en las próximas fases.

Después de los eventos de *Endgame*, el mundo tiene que reconciliarse con que la mitad de su población desapareció por cinco años y luego regresó de la misma manera súbita e inexplicable. De la misma manera, la muerte o desaparición de varios de los principales Avengers (Captain America, Black Widow y, principalmente, Iron Man) ha dejado un vacío tanto en el imaginario colectivo como en la vida de Peter Parker, a quien seguimos durante un viaje a Europa que realiza con el resto de su clase.

Una vez más, Peter tiene que reconciliar su identidad secreta de Spider-Man con el deseo de tener la vida de un adolescente normal. En esta ocasión, su objetivo es el de declarar su amor por MJ, en una situación romántica durante su viaje, al tiempo que Nick Fury lo busca como un reemplazo para Iron Man. Peter tiene que lidiar con su duelo por su mentor y figura paterna, así como un intento de llenar sus zapatos.

Esto se manifiesta cuando Nick Fury le presenta a Misterio, un nuevo superhéroe que le avisa acerca de los peligros de unos seres llamados “Elementales”, criaturas hechas de los elementos primordiales que amenazan con destruir el planeta entero. De la misma manera, Fury le entrega su “herencia” a Peter: Stark le deja unas gafas que resultan ser un aparato de inteligencia artificial vinculado con un programa de defensa global. Después de vencer al Elemental de fuego en el que Peter ya no soporta seguir tratando de convertirse en Iron Man, le cede las gafas y su poder a Misterio, quien revela ser un embaucador especialista en ilusiones que solo tiene el interés de colocarse como el principal héroe de la Tierra y adquirir fama y fortuna.

Con ayuda de los drones de Stark, Misterio vence a Spider-Man y amenaza la vida de los habitantes de Londres. Con ayuda de Happy, el mejor amigo de Tony, Spider-Man recupera su confianza en sí mismo y su traje, y vence a Misterio, quien muere por su propia mano. Todo parece estar en orden, con Peter de vuelta en casa habiendo declarado su amor por MJ y ésta siéndole recíproca, cuando la última transmisión de Misterio se vuelve viral y revela su identidad ante todo el mundo, adicionalmente culpándolo por los crímenes cometidos por el ilusionista.

El epílogo de la *Infinity Saga* enmarca todo lo sucedido a lo largo de las 23 películas del UCM, y analiza la relación entre el poder y la imagen. Todas las cintas nos presentan una idea de lo que es el poder, el heroísmo, el mal, el bien, entre muchas otras cosas. *Spider-Man Far from Home* viene a plantear que todo este discurso se puede crear a partir de la percepción de la imagen, que puede ser tan manipuladora como cualquier otra acción política que tenga repercusiones objetivas en el mundo real. De la misma forma, la cinta es un comentario sobre las películas de superhéroes como tales, y la importancia que han cobrado a lo largo de los últimos años.

Todo esto encuentra su concreción en la conversación que Misterio tiene con su equipo de estafadores, en la que presenta su plan para crear una catástrofe que le permita simular su heroísmo frente a todo el mundo, y de esta manera establecerse como el sucesor de los Avengers como el héroe más poderoso de la Tierra. Esto, por supuesto tiene que ver con los conceptos de noticias falsas o *fake news* que tanta relevancia han cobrado como parte del discurso acerca de la confiabilidad de los medios masivos de comunicación.

La dramatización de la vida y el espectáculo es, a fin de cuentas, un instrumento de control que se utiliza desde el poder para hablar acerca de sí mismo, glorificarse, y construirse de manera que sea indiscutible. La manipulación de la masa, y el intento de mantener los discursos vigentes del capital y el poder, es la aspiración central de un sistema totalitario.

Sin embargo, Misterio deja en claro que la ilusión no es más que eso, una frágil simulación que puede ser descubierta por alguien lo suficientemente paranoico (Nick Fury), o lo bastante dedicado (Peter Parker) con el más mínimo rastro de evidencia objetiva que quede atrás. Las ilusiones de la mentira emotiva, aquella que domina el discurso de la dominación, inevitablemente caen por su propio peso y su propia cualidad de falsas. Si bien son peligrosas y pueden provocar conflictos severos y la pérdida masiva de vida, es posible mirar más allá de esta mentira con ayuda y uso de la actitud crítica.

Finalmente, la relación entre el sujeto (Peter), y la imagen a la que aspira (Iron Man) revela también como una construcción falaz, que obedece a una mitificación del superhéroe al grado de la pérdida de la dimensión histórica. La aspiración a este estándar inalcanzable también es una forma de manipulación de la imagen, con el fin de homogeneizar la subjetividad. El heroísmo, entonces, se presenta como la resistencia a la imagen de la opresión, tanto aspiracional como de control.

## 4. Conclusiones

### 4.1 Acerca de las películas como serie o conjunto

Es necesario, después de haber analizado un corpus tan extenso (relativamente hablando, tomando en cuenta el alcance de este estudio y el marco de tiempo que lo comprende), hacer énfasis en la manera en que las múltiples manifestaciones del inconsciente político dentro de una misma serie de películas parecen (cuando menos) ponerse en duda o (cuando más) rechazarse por completo la una a la otra.

Podríamos ver esta relación como una forma de manifestación de ideas contemporáneas acerca del Otro con respecto al héroe (la subjetividad de identificación), pues esto refleja un apartado en particular del libro de Jameson y vale la pena rescatar el análisis sobre esta relación dialéctica, y eso haré en el apartado siguiente. En el presente, quisiera abordar la manera en que la serialización de las películas así como su facultad de universo cinematográfico resuelven estas contradicciones, o al menos las dejan de lado por momentos para llegar a la fruición estética.

El ejemplo más claro podemos encontrarlo en las trilogías individuales del Capitán América y de Iron Man. Recapitulando: en la trilogía de Iron Man, Tony Stark se ve enfrentado a las consecuencias de su forma libertina (y libertaria) de ser. Las armas que ha creado con el legado de su familia se vuelven en su contra y esto le permite darse cuenta de su error moral al crear y traficar artefactos de destrucción masiva. Durante las primeras dos películas, su misión se articula por completo en el hecho de que tiene que mantener estas armas fuera de las manos de organizaciones con dudosas motivaciones, mientras que en las dos primeras cintas de Avengers y en la última de su propia trilogía, descubre que sus manos son igual de incapaces e inestables que las de cualquier otro organismo. Por lo tanto, al inicio de *Captain America Civil War*, decide poner su fe en la capacidad de la ONU para administrar el inigualable poder de los Avengers como equipo de respuesta y, si bien no está completamente entregado a la misión, su visión se convierte en una idea proteccionista en la que someterse a la autoridad es una opción, cuando al principio de su trilogía el mismo Tony Stark se negaba a reconocer cualquier autoridad que no fuera la suya.

En contraste, el Capitán América comienza su viaje en el lugar en el que Stark lo termina: su entrega al gobierno de los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial es total. Su visión y esquema de valores están completamente ligados a la imagen estereotípica de Estados Unidos como “policía del mundo”. Aboga por intervenir en la guerra no por

convicciones geopolíticas, sino por un primordial sentido del bien y el mal (construido, por supuesto, por el discurso oficial del gobierno americano) en el que está en sus manos evitar a toda costa que los “abusivos” (nazis) se salgan con la suya. Esto da un giro de 180 grados cuando Steve se despierta en el futuro, con Estados Unidos como fuerza hegemónica mundial y con un gobierno que parece que cedió exactamente a aquello que combatió durante la guerra. Ahora, Nick Fury y la agencia SHIELD, como una CIA ficticia, se encargan de vigilar a la población y poner en órbita satélites que pueden asesinar a cualquier blanco que elijan. Steve rechaza este esquema de valores, desconoce al gobierno estadounidense y se entrega por completo a la misión de los Avengers, incluso desmantelando a SHIELD en el proceso. Por lo tanto, cuando se enfrenta a la ideología de Iron Man en *Civil War*, lo encontramos del lado del espectro político que aboga por la libertad individual y la capacidad del ser singular para decidir no solo lo que es mejor para sí mismo, sino para la sociedad en general.

Estas dos posiciones, como podemos ver, se encuentran en extremos radicalmente distintos del espectro político (la libertad de acción individual opuesta al sometimiento a un sistema organizado) y, sin embargo, podemos observar a Iron Man y al Capitán América enfrentando problemas en un frente unido como si sus diferencias no existieran. ¿De qué manera se logra esto?

Es aquí donde me gustaría proponer una adición al inconsciente político como lo he estado trabajando a lo largo de este texto. Jameson principalmente declara el surgimiento de este inconsciente en el texto individual, su análisis literario se enfoca en tomar una obra, realizar el proceso de interpretación y argumentar la existencia de un vínculo entre dicho texto y una realidad social. El trabajo presente, si bien se ha encargado de afinar y facilitar el análisis con el uso del viaje del héroe de Campbell, también pretende agregar la noción del inconsciente político *colectivo*.

Con la palabra “colectivo” no propongo que el inconsciente político se encuentra en la sociedad a grandes rasgos, eso ya lo declara Jameson, viene inscrito en el concepto como tal y lo he manejado de esta manera a lo largo del texto. Me refiero más bien a que, tomando en cuenta la cantidad de textos contemporáneos que forman parte de conjuntos (series de televisión y digitales, sagas de películas, novelas con múltiples entregas, etc.), valdría la pena actualizar el concepto para lidiar con un volumen de obra más amplio. Es decir, un concepto que, con la metodología demostrada, permita estudiar la manera en la que una serie de textos conectados entre sí trabajan de manera conjunta para enunciarse y la forma en que se inscriben en su marco político inherente.



Ya he comenzado a sentar las bases para articular este concepto a lo largo del análisis de las películas del corpus, por lo que el siguiente paso sería volver al ejemplo planteado en este apartado para que una lectura similar pueda ser aplicada al conjunto completo. He mencionado que los conflictos personales que atañen a los personajes del Capitán América y Iron Man en sus respectivas películas resultan contradictorios si queremos observarlos en conjunto (y tenemos que observarlos en conjunto, pues esta es la naturaleza del universo cinematográfico).

Con esto en mente, podemos acercarnos a las cintas en las que los personajes aparecen juntos en pantalla. Es decir, *Avengers*, *Avengers Age of Ultron*, *Captain America Civil War*, *Avengers Infinity War* y *Avengers Endgame*. Abordemos parte por parte: Si bien en la primera cinta de *Avengers* ninguno de los dos personajes ha llegado al final de su trilogía y, por lo tanto, de su viaje de cambio, la escena que describimos previamente tiene un alto nivel de tensión entre Steve y Tony. La discusión más acalorada es entre estos dos, pues son los únicos que están al borde de los golpes. Rogers acusa a Stark de no ser un verdadero “héroe” de seguir únicamente sus impulsos egoístas, al tiempo que Stark le regresa los insultos diciendo que Rogers no es más que una rata de laboratorio al servicio del gobierno. Ambos muestran la etapa en la que se encuentra su viaje. Steve aún no se desencanta del gobierno estadounidense contemporáneo y Tony todavía confía más en sí mismo que en cualquier otra persona o entidad. Es en este momento, justo antes de que comiencen los golpes, que la llegada de Hawkeye, representante del villano de la cinta, interrumpe su discusión con un ataque al *helicarrier*, el recinto en el que se encuentran. En este preciso momento, Stark y Rogers dejan de lado sus diferencias e incluso trabajan juntos para reparar los daños del ataque de Hawkeye. Este primer atisbo de conflicto es el que guía la relación de ambos personajes, como fuerzas opuestas que son, a lo largo de las demás cintas en las que aparecen. Y también se muestra la primera instancia en la que podemos ver cómo se resuelven este tipo de diferencias ideológicas en el UCM: una amenaza existencial, que revela estas discusiones como insignificantes frente a una fuerza que puede destruirlos a ambos sin importar sus ideologías personales.

En *Avengers Age of Ultron*, Stark ha llegado al punto máximo de la paranoia, y muestra su actitud proteccionista/preventiva ante cualquier amenaza existencial, por medio de la creación de una fuerza de policía automatizada que pueda reaccionar rápida y efectivamente a emergencias tanto internas como planetarias. Esto, por supuesto, se le sale de control en forma del robot asesino Ultron, y posteriormente busca solucionar el problema de la misma manera con un Ultron “segunda generación” (Vision). Steve, por su parte, estaba

fresco del desencanto de SHIELD como organización de protección global, así que ve con sospecha cualquier intento de prevención y control, aun cuando es a manos de Tony. Nuevamente esto lleva al conflicto directo entre ambos, esta vez sí llegando a los golpes. Si bien es un intercambio breve en el que nadie sale lastimado, es la primera vez que ambos personajes activamente buscan subyugar al otro por medio de la violencia (no sería la última). Esta vez lo que los reconcilia es el nacimiento de Vision, el androide que si bien busca ayudar a vencer a Ultron, no tiene interés en servir al proceso de automatización de la seguridad de Stark. Ambas partes encuentran su reconciliación en una entidad que reconcilia los puntos fuertes de los argumentos de ambos: una subjetividad autónoma para satisfacer las sospechas de Steve, así como una frialdad mecánica y objetiva que agrada a Tony.

Por supuesto, el verdadero conflicto entre ambas partes encuentra su punto de ebullición en *Captain America Civil War*, como ya he mencionado antes. En esta cinta los viajes de los dos personajes han alcanzado su punto final, y nos encontramos con dos subjetividades que no verán más desarrollo hasta la cinta final del UCM. Hasta este momento, las tensiones entre el Capitán América y Iron Man permanecían en el plano de lo discursivo, ya que ninguno de los dos se encontraba completamente transformado. Sus convicciones todavía no encontraban su mayor reto: el hecho de que el otro hubiese aprendido la lección contraria a lo largo de todas sus aventuras. Tanto el individualismo radical del Capitán América “tardío” (similar al del Tony Stark “temprano”) como el sometimiento a la autoridad del Stark “tardío” (como el del Capitán “temprano”) se encuentran en su punto máximo debido a los eventos de *Civil War* y, si bien intentan resolverlo con varias discusiones a lo largo de la primera mitad de la cinta, sus oposiciones se vuelven demasiado significativas y entran en conflicto directo y violento. Debido a sus puntos de vista incompatibles, la usual oposición héroe/villano desaparece y es reemplazada por la de héroe/héroe. El blanco y negro fácil de distinguir contra villanos tradicionales con ambiciones de dominación o destrucción no se encuentra y, como el resto de los héroes del UCM, el espectador se ve obligado a tomar partido en la disputa.

Este conflicto se distingue por el hecho de que ninguno de los dos héroes se encuentra totalmente en “lo correcto”. Sus acciones no responden a una convicción de lealtad a un ideal abstracto de “bien” o “mal”, sino a la experiencia de cada personaje y la manera en que se ha formado. La película muestra una resolución, en la que el Capitán América gana la batalla física (imponiéndose en el plano discursivo debido a las fallas de Stark en el desenlace), mientras que el *status quo* en el UCM cambia en favor a Iron Man (los acuerdos de regulación de la comunidad metahumana quedan en vigor).

En este ejemplo podemos apreciar la manera en que el UCM trasciende momentáneamente los códigos de moralidad “blanco y negro” y permite que sus personajes desempeñen funciones antagonísticas y matizadas que no permiten discernir claramente a un héroe de un villano. Entonces, la reconciliación de conflictos similares a este necesariamente ve su desenlace en las mismas obras a lo largo del tiempo. De esta forma, las contradicciones lógicas traídas por la diversidad de temas e historias que permean a los personajes encuentran una resolución dentro del mismo plano estético, lo cual, como vemos en Jameson, resulta una indicación del inconsciente político y la tendencia a la propuesta para resolver conflictos internamente (en la obra) como acto social simbólico. Ya si el lector o el espectador determinan si esto es un acto cínico de engaño en el que la película pretende resolver contradicciones insalvables en el plano estético sin la posibilidad de esa misma resolución en el plano real, o si decide que la creación y apropiación de la imagen de la reconciliación sirve como una base para reproducir ese punto de vista en el mundo real para generar cambios significativos, corresponde a la preferencia ideológica de él.

#### *4.2 El inconsciente político en la forma*

Hasta ahora he hablado de la manifestación del inconsciente político en el plano discursivo de las obras analizadas. Sin embargo, cabe explorar la posibilidad de su aparecer en la forma de las mismas, es decir para este caso en particular, la naturaleza de “universo cinematográfico” como otra forma de manifestación del entorno de producción de las películas.

Con esto me refiero a que, si bien es posible determinar el inconsciente político obra por obra y sacar a relucir los contenidos ideológicos de cada texto cultural, el mismo desbordamiento de la obra individual por parte de la narrativa que se expande a lo largo de múltiples obras requiere cuando menos un par de anotaciones.

La serialización de las películas, como indiqué previamente, es fácil observar como tendencia en el cine Hollywoodense. Secuelas, precuelas, *reboots*, *crossovers*, entre otras, son formas de creación que responden a la manera en que el público responde a la familiaridad con las imágenes mostradas. La labor de recabar grandes cantidades de dinero es menos problemática para las grandes corporaciones si se pueden enfocar en venderle al público un producto con el que este ya está familiarizado. Esto no es nada nuevo. Es posible enunciar diferentes ejemplos a lo largo de la historia de Hollywood: los remakes de la cinta *A Star is Born* (la original aparece en 1937 y el quinto remake sale en 2018), las múltiples secuelas de películas de terror como la serie de *Halloween*, *Friday the 13th* entre otras; las sagas de Star

Wars y Harry Potter, incluso otras obras de superhéroes como las expuestas en este trabajo (pensemos en las series de Batman y Superman antes del inicio del nuevo milenio y las de X-Men y Spider-Man en los primeros años de la década del 2000).

Esta lógica domina la producción de películas en el círculo comercial de creación filmica. Suelen ser las películas que mayor dinero recaudan independientemente de la respuesta de la crítica o el público (pensemos en la serie de *Transformers* de Michael Bay, que ha sido abucheada universalmente y aún así sus películas siempre entran en las más recaudadoras del año en que salen), y aquellas a las que mayor atención mediática se les otorga. Es una especie de *star system*, como el que existía en Hollywood durante la primera mitad del siglo XX, y cuyas estrellas ahora dejan de ser actores en particular y el poder del estrellato lo cargan consigo los personajes de ficción. Luke Skywalker y Darth Vader son nombres más conocidos que Mark Hamill y James Earl Jones, así como el Capitán América tiene mayor poder de reconocimiento e identificación que Chris Evans.

Menciono todo esto para declarar las condiciones de la lógica de la creación de series de películas como ejercicio rentable más allá de la cinta individual. Esta exigencia de productos conocidos y familiaridad de marca sin duda ha otorgado gran parte del poder y éxito que caracterizan el paso de las películas de superhéroes a lo largo de su historia, pero particularmente a partir de 2008.

Por lo tanto, el proceso de la creación de una película que se inscriba en este sistema de producción y consumo económicos va a resultar afectado por estas condiciones exteriores a su mundo diegético. Encontramos claramente el regreso del inconsciente político: el acto simbólico se ve influenciado o alterado por aquellas condiciones que dominan a su sociedad productora. Esto explica, en su mayor parte, por qué vemos el aparecer de sagas con una cantidad enorme de entregas (es, económicamente, la inversión que mejor obedece a la lógica del mercado). Sin embargo, nos encontramos con una paradoja: si aquello que resulta familiar y nada problemático es aquello que vende más y con una mayor facilidad, ¿por qué, en los contenidos de los filmes, nos encontramos con tantos ideogramas diversos acerca de un mismo tema como hemos podido apreciar en las obras aquí expuestas? ¿No tendría más sentido que los “mensajes” y contenidos políticos estuvieran homogeneizados y solo resultarían afirmativos del mismo punto de vista dominante?

La respuesta que ofrece este trabajo, vinculada al inconsciente político y su forma de determinar la obra desde su concepción, es que es precisamente esta contradicción la que se encuentra en la sociedad a grandes rasgos. Tomemos en cuenta que en décadas anteriores, la diversidad en cuanto a discursos políticos en medios masivos de comunicación obedecía a

una lógica vertical en la que la producción estaba, hasta cierto punto, homogeneizada. La televisión, la radio, el cine, muchas de las formas culturales previas al nacimiento del internet contaban con una cierta “opacidad” en cuanto a su funcionamiento y se establecían como medios puramente de consumo en los que la audiencia tenía poca o nula capacidad de intervención. Sin embargo, con el aumento de la demanda y el consumo, las empresas mediáticas se han visto obligadas a ofrecer narrativas que puedan ser consumidas a lo largo de múltiples entregas y plataformas. Tomemos en cuenta el texto de *Narrativas transmedia* de Carlos Scolari:

En pocas palabras: las NT (Narrativas Transmedia) son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. Una estrategia tradicional de las empresas de comunicación se basaba precisamente en desarrollar la misma historia en diferentes medios o lenguajes.<sup>24</sup>

Esta forma de expansión, característica de la forma de producción neoliberal posterior a la década de los ochenta y aumentada a partir del nacimiento y popularización del internet ha exigido el cambio del paradigma de interacción entre las empresas productoras de medios y los consumidores. De esta forma podemos ver claramente que las condiciones de producción también tienen un impacto en la forma: en un mundo globalizado, con múltiples puntos de vista en convergencia, resulta lógico concluir que los medios de comunicación también verían reflejada esta diversidad.

El Universo Cinematográfico de Marvel, entonces, se ve obligado a diversificar sus ideogramas por la misma influencia “diversificadora” de la sociedad que lo engendra. El enfrentamiento y contraste de múltiples subjetividades a nivel texto refleja esto mismo en los campos ideológicos de la vida real. Ya no es suficiente un punto de vista unificado, un discurso del poder homogéneo, la forma de producción demanda la oferta de diferentes formas para satisfacer la diversidad del público al que pretende llegar. En lo personal, considero que esto equivale al pluralismo, pero sería posible argumentar también un relativismo muy característico de la posmodernidad.

---

<sup>24</sup> Scolari, Carlos. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. pp. 17-18.

### 4.3 Sobre la relación entre los personajes como portavoces del inconsciente político

El personaje pasa de ser arquetipo (héroe/villano) a convertirse en un agente del “ideologema”<sup>25</sup>, encargado de resolver las contradicciones del mundo real (político) en el mundo narrativo (ficción). De esta manera, la película no “trata” sobre la trama (lo que está pasando en pantalla es únicamente la dialéctica entre las formas simbólicas a los que el ideologema ha dado forma), sino que es una re-presentación de la realidad política y sus múltiples matices y puntos de vista. El ejercicio a lo largo de este documento responde a las necesidades que señala Jameson:

El tema de lo intelectualmente alienado no puede ser propiamente comprendido hasta ser restablecido semánticamente a su valor expresivo completo como ideologema. [...] argumento que el “tema” particular y los personajes que lo dramatizan son por sí mismos simplemente alusiones a un “signo” ideológico más básico que puede ser aprehendido de manera instintiva por cualquier lector contemporáneo pero del cual estamos cultural e históricamente distanciados.<sup>26</sup>

En este caso, tomamos en cuenta que el lugar de enunciación de esta tesis (Puebla, México en el año 2020) es distinto del contexto histórico y cultural de las películas y eventos culturales y políticos que forman parte del corpus de esta investigación (Estados Unidos, 9/11, el auge de Donald Trump, entre otros hechos mencionados), pero que pueden surgir a partir del análisis estético teniendo presente el inconsciente político como paradigma inmanente a la creación artística. De esta manera, nuestra relación con lo simbólico y el encuentro con aquello que se significa tiene lugar a partir de la observación de los rastros materiales que tales ideologemas dejan atrás en el objeto cultural (en este caso filmico).

El signo o ideologema, en realidad no existe físicamente como tal: parte del “espíritu objetivo” o del orden simbólico cultural de su período, se desvanece en el pasado junto con el mismo, dejando únicamente sus huellas- significantes materiales, lexemas, palabras y frases enigmáticas-tras de sí.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> El ideologema es una “unidad narrativa con un tipo social simbólico” de acuerdo a Jameson, F. *Political unconscious*, pp. 172, “... la materia prima, los paradigmas narrativos heredados, con la cual la novela como proceso funciona y que transforma en textos de diferente orden... y que nunca son dados directamente en forma verbal, deben ser reconstruidos como hipótesis y sujeto”.

<sup>26</sup> *Ibidem*. pp. 188.

<sup>27</sup> Jameson, F. *The Political Unconscious*. pp. 232.

Para efectos de esta concreción narrativa exploramos la capacidad de rastrear los ideogramas, el inconsciente político, por medio de la estructura narrativa del viaje del héroe. El resultado es la visibilización más clara de segmentos o escenas clave en las que podemos realizar un examen de interpretación, tomando en cuenta los personajes, sus acciones pasadas, su toma de postura dentro de la narrativa y la manera dialéctica en la que interactúan. Es decir, para poder reconocer al inconsciente político es necesario tomar en cuenta quién está diciendo qué, de qué manera, y cómo es que su forma opuesta en la pantalla entabla el diálogo.

Esto, por supuesto, nos permite aclarar que las escenas con mayor carga significativa (los puntos pivotaes en el viaje del héroe) son aquellas en las que podemos encontrar las manifestaciones más claras del inconsciente político. Es decir, si bien las escenas de acción, en las que los eventos de la pantalla se limitan a violencia física, y los momentos de reflexión solitaria del héroe, son partes significativas de la fruición estética, el sustrato sensible del inconsciente político se hace presente en el momento en el que el protagonista o antagonista se encuentran con una manifestación de su antítesis, y entablan una relación con el mismo. Ya sea que el héroe discuta abiertamente con el villano, o que el villano exponga sus motivos para perseguir al héroe, es el momento del diálogo el que trae el conflicto a la mesa, dejando ver al observador la forma en que éste se articula y establece las bases del desarrollo de la acción a lo largo del resto de la historia. En cintas individuales, donde usualmente hay un héroe y un villano establecidos con su correspondiente desarrollo de personaje, el análisis resulta un poco más sencillo, en oposición a las películas de equipo, en las que múltiples subjetividades encuentran puntos tanto de acuerdo como de conflicto.

El punto de yuxtaponer a un número tan elevado de personajes y narrativas tan diversos, cada uno con sus respectivos microcosmos, es el de ilustrar la forma en que diferentes formas de existencia responden a un mismo inconsciente político y que por lo tanto pueden articularse en términos similares. Cada una de estas historias aborda diferentes aspectos de una misma sociedad y sus problemáticas desde puntos de enunciación distintos, pero resulta más sencillo encontrar puntos comunes de encuentro en los que parecen aportar pensamientos, soluciones, cuestionamientos y otros ejercicios a la realidad misma en la que se inscriben.

Aquí encontramos la utilidad del inconsciente político y, por consiguiente, de esta investigación:

Lo máximo que podemos argumentar es que existen precondiciones objetivas para elaborar un sistema de pensamiento o temática particular, y que las similitudes superficiales de dos significativamente distintas obras de diferentes momentos y espacios de la historia europea dirigen nuestra atención a las similitudes de las situaciones sociales e históricas en las que, como gestos simbólicos, adquieren significado.<sup>28</sup>

Jameson hablaba de un contexto europeo únicamente como ejemplo de un contexto y espacio/tiempo que otorga las condiciones de producciones de una obra (o agrupación de obras) determinada, pero esto en realidad se aplica a cualquier punto de enunciación que podamos imaginar. El hecho de que el contexto de una sociedad determina las condiciones de producción artística se pone en evidencia al mirar las diferentes formas que toman productos y obras que parecerían pertenecer a la misma categoría. Por ejemplo, tomemos en cuenta el cine comercial mexicano y el cine comercial estadounidense. Las películas mexicanas con gran éxito en la taquilla usualmente son comedias románticas protagonizadas por personalidades populares en México (pensemos en Omar Chaparro, Eugenio Derbez, Karla Souza, entre otros), mientras que en Estados Unidos las cintas más taquilleras suelen ser las películas que se apoyan en alguna propiedad intelectual establecida (tomemos en cuenta las películas de superhéroes, los remakes de Disney, las secuelas de Star Wars, y los múltiples recalentados de películas pasadas). Debido a las facilidades del comercio entre ambas naciones, las películas más exitosas de cada lado usualmente son percibidas y reconocidas por el otro. El éxito comercial en el mercado estadounidense de la película de Eugenio Derbez *No se aceptan devoluciones*<sup>29</sup> y lo mismo con las películas del UCM en México, demuestra una cierta afinidad en ambas naciones por productos similares. Sin embargo, resulta difícil mencionar una película similar a la de Derbez con el mismo nivel de éxito producida en Estados Unidos dentro del mismo marco temporal, de la misma forma que la producción de películas de superhéroes en México es inexistente.

Esto nos demuestra la existencia de una diferencia ontológica en las condiciones de producción de cada nación. La maquinaria multimillonaria de Hollywood y su capacidad de invertir cantidades exorbitantes de dinero en productos que pertenecen a una cierta propiedad intelectual ya establecida con el público no tiene comparación con la situación del cine en México, donde los fondos de apoyo gubernamentales y la inversión privada se enfocan en

---

<sup>28</sup> Jameson, F. *The Political Unconscious*. pp 249.

<sup>29</sup>El Espectador, 28 de Abril de 2014. Recuperado el 25 de Noviembre de 2020.

<https://lifestyle.americaeconomia.com/articulos/no-se-aceptan-devoluciones-exitosa-pelicula-latina-en-estados-unidos>



producciones independientes y comerciales, respectivamente, con sumas mucho más moderadas y con un menor número de cintas producidas al año.<sup>30</sup>

Tomando en cuenta estas diferencias, el análisis estético puede tomar múltiples diferencias. Es posible mirar a la sociedad a partir de las obras que produce, o a las obras de acuerdo a la lógica de la producción que la envuelve. Ya sea que se quiera hacer un juicio de valor, una crítica, un análisis, o cualquier otra relación estética con el texto, existe la demanda de que el lector vaya más allá de la superficie del texto y encuentre en lo observado aquello que resultará más productivo de acuerdo a sus objetivos.

#### *4.4 La Otredad como punto central de la narrativa*

En el capítulo denominado *Narrativas mágicas* del libro de Jameson, *El inconsciente político*, el autor hace una crítica histórica a las técnicas de análisis de Frye y Propp como ejemplos de herramientas estructurales para analizar las maneras en que ambos autores se enfocan en los símbolos y la forma, respectivamente, como aspecto de interés principal al enfrentarse a una narrativa. En ambos casos, señala las carencias de ver la narrativa solamente como forma o como símbolo, y es precisamente esa acción la que evito a lo largo de este escrito. Lo que resulta importante de cada personaje y acción se encuentra en las relaciones dialécticas que se entablan entre los varios niveles narrativos: el de la diégesis, es decir el drama que toma lugar dentro del mundo ficticio, y el estético, es decir de qué manera esto simboliza o representa algún aspecto del espíritu político norteamericano.

Particularmente, al analizar estas películas, podemos encontrar la oposición entre el bien y el mal, el villano que amenaza algún plano de la existencia y el héroe que surge para vencerlo. Si bien los matices de “bien y mal” se pueden apreciar con tan solo poner atención a las escenas estudiadas, la cuestión resulta más compleja al hacer el análisis. Las intenciones de la mayor parte de los denominados villanos no surge de un deseo abstracto de “hacer el mal” sino en algún objetivo utilitarista (pensemos en Thanos con su deseo de hacer rendir los recursos existentes para un mayor número de seres vivos o el deseo de Ultron de crear una nueva humanidad más virtuosa aniquilando a la existente simplemente acelerando su

---

<sup>30</sup> Según el sitio *Statistica* en el año 2019 se produjeron 786 películas en Estados Unidos y Canadá, mientras que de acuerdo al Anuario estadístico de cine mexicano 2019, en México únicamente se realizaron 216 cintas. Datos recuperados el 25 de Noviembre de 2020 de <https://www.statista.com/statistics/187122/movie-releases-in-north-america-since-2001/#:~:text=In%202019%2C%20a%20total%20of,released%20in%20the%20previous%20year> y <http://www.imcine.gob.mx/cine-mexicano/anuario-estadistico/>

autodestrucción); al mismo tiempo gran parte de los héroes no solo siguen su compás moral sino, como en el caso de Tony Stark y Bruce Banner al alejar los frutos de su trabajo de las manos de instituciones con dudosas motivaciones como el sector privado armamentista o el gobierno estadounidense, que también están siguiendo motivaciones egoístas en las que se protegen a sí mismos o a sus seres queridos a veces a costa de otras personas.

Estas relaciones complejas de política ponen en evidencia la manera en que la multiplicidad de las motivaciones y los resultados de las acciones pueden aparecer como ambiguas en el campo de la ética. No es difícil regresar a una historieta del siglo XX y darnos cuenta que los malos eran malos simplemente por su naturaleza y motivaciones absolutas y los buenos eran parangones de la moralidad incorruptible. Esta complejidad viene a ser cuestionada en las narrativas contemporáneas, puesto en evidencia en películas como *Captain America Civil War* en la que la dialéctica discursiva de lo moralmente bueno o malo tiene lugar entre personajes denominados como héroes en cualquier otra entrega de la saga.

Pensar dialécticamente acerca de tal proceso (de reflexión o expresión) significa inventar un pensamiento que vaya “más allá del bien y el mal” sin abolir estas calificaciones o juicios pero entendiendo su interrelación. Brevemente, podemos sugerir que, como Nietzsche nos enseñó, el hábito de juicio del pensamiento ético, de clasificar todo en las categorías antagonistas del bien y el mal (o cualquier equivalente binario), no solo es un error sino que está subjetivamente anclado en la inevitable e inescapable consciencia individual: lo que es bueno me pertenece, lo que es malo le pertenece al Otro.<sup>31</sup>

Esta especie de crisis entre formas axiológicas de observar las acciones de manera absolutista o polarizada desaparece en las narrativas contemporáneas, al menos en la superficie, y da lugar a un mayor número de fuerzas dialécticas morales que entran en conflicto al momento de la acción estética. Esto resulta particularmente relevante tomando en cuenta la crisis de los metarrelatos en el posmodernismo; es decir, estamos viendo, por mediación de la obra de arte, la muerte de los metarrelatos vigentes frente a maneras complejas de pensar el mundo. Todo esto tomando en cuenta que nos encontramos frente a obras del cine comercial, que no se caracteriza precisamente por cuestionar el *status quo*. Entonces, ¿hemos llegado al punto en el que dicho *status quo* se ha vuelto tan insostenible que hasta sus formas de manifestación más características parecen volver un ojo crítico al sistema que las engendra?

---

<sup>31</sup> Jameson, F. *The Political Unconscious*. pp 223.

Una vez enunciado el inconsciente político de las obras que hemos analizado, me atrevería a decir que sí, que el cine en esta forma presenta al menos un punto de inicio, de entrada, para que un público sensibilizado a obras comerciales pueda comenzar a contemplar las fallas en la lógica de su realidad social. Digo esto porque dado que el inconsciente político es una enunciación de la realidad y las condiciones de producción de la sociedad que engendra a la obra de arte, el vínculo lógico es que dichas ideas se encuentren al menos en un estado previo a la cognición no solamente en aquellos que crean las obras, sino en los individuos y grupos que conforman todo el entorno social a su alrededor. En este caso específico, es decir, tomar en cuenta al Otro como la fuente de aquello “malo”, ajeno, ya no resulta un punto de vista sostenible ni coherente con la realidad física y, ahora, con la realidad estética. Por lo tanto, podemos concluir que la obra libera al inconsciente y lo pone “sobre la mesa” para que el observador lo integre con su propia experiencia.

Una conclusión más modesta que podríamos extraer de este alejamiento de la Otridad como punto central de lo axiológicamente negativo dentro de la narrativa sería que, incluso en el ámbito del cine comercial, estaríamos acercándonos a un final de la novela o romance como géneros dramáticos. Es decir, si las oposiciones blanco-negro que encontramos en la dinámica novelesca tradicional ya no son válidas, ¿qué forma encuentra la oposición y la otredad en un texto contemporáneo?

Esto es, por supuesto, una declaración con sus respectivos matices. A pesar de que los roles del héroe y el villano ya no se encuentran en una oposición moral tan clara, las cintas siguen mostrando una dialéctica que concluye en un conflicto entre dos fuerzas contradictorias. La historia sigue a un protagonista que se enfrenta a un antagonista y supera diferentes pruebas en los que demuestra que su postura moral sale vencedora. Sin embargo, al mirar con detenimiento, podemos observar que esta estructura formal se encuentra con varias contradicciones al entrar a la narrativa cíclica o continua que podemos observar en tal serie de películas. Con esto me refiero a que la posición moral que vence, entra de inmediato en una crisis al enfrentarse a diferentes retos en entregas siguientes, tanto motivados por el mismo héroe como por amenazas externas.

Para ilustrar este ejemplo, nos podemos referir al conflicto entre Tony Stark y Obadiah Stane en la primera cinta de *Iron Man*, que concluye con el “héroe” haciéndose cargo de su responsabilidad como distribuidor de armas en el pasado, y jura mantener la paz por medio de la destrucción de su propio producto, y venciendo al mercader de la muerte que encuentra en su enemigo. Sin embargo, en la siguiente entrega, podemos observar que el simple hecho de que haya derrotado a Stane no significa que su postura moral tenga

implicaciones positivas para el resto del mundo. *Iron Man 2* demuestra la irresponsabilidad de Tony como superhéroe, y ahora es este *status quo* el que se opone a Tony y que tiene que resultar vencido. Este ciclo de triunfo-contradicción-conflicto-triunfo puede apreciarse a lo largo de todas las películas, debido a su naturaleza conectada. Las lecciones que aprende el Capitán América en su trilogía son opuestas a las que aprende Iron Man en las suyas, y tienen que resolver esas mismas contradicciones en las películas en las que conviven.

El servicio ideológico que la producción de esta narrativa tiende últimamente a realizar -en otras palabras, la resolución de esta determinada contradicción en particular- o, de manera más precisa, siguiendo la caracterización de Levi-Strauss de la narrativa mítica, es la resolución imaginaria de esta contradicción particular determinada. Dichos modelos -a veces formulados vagamente en términos de analogías con las “estructuras profundas” y manifestaciones lingüísticas a nivel superficial- encuentran su uso en la demostración de los problemas fundamentales del texto narrativo -los antónimos o cierre ideológico que se utiliza para imaginar- y en la evaluación de la solución narrativa, o secuencia de soluciones provisionales, invocada para este propósito.<sup>32</sup>

Esta resolución dialéctica del microcosmos estético puede ser resuelta en una sola cinta, pero resulta más enriquecedor cuando involucra un mayor número de personajes, moralidades, lecciones y posturas, que a fin de cuenta refleja de una manera más acertada la realidad diversa en la que se inscriben las cintas tanto formal (en el mundo real, de la sociedad productora) como diegéticamente (en el mundo creado por la narrativa).

Resulta obvio mencionar, en caso de que no estuviese claro, que esto no significa de ninguna manera la resolución de los conflictos en el mundo real, objetivo en el que habitamos los espectadores. El argumento de esta tesis no radica en la posibilidad de la resolución de conflictos reales por consecuencia directa de la resolución de contradicciones a nivel estético. La propuesta radica más en el sentido de que la narrativa, como acto social simbólico, representa una especie de “primer acercamiento”, por llamarlo de alguna manera, a la posibilidad de que quienes experimentan la narrativa logren integrar (aunque sea inconscientemente) la posibilidad de la resolución de conflictos aún cuando las diferentes fuerzas envueltas en la dialéctica parecen ser irreconciliables. Jameson niega la función unilateral, propagandística que usualmente se encuentra asociada con el cine comercial:

---

<sup>32</sup> Jameson, F. *The Political Unconscious*. pp 246.

Estas teorías (hablando de teorías de manipulación cultural) que son más fuertes en las áreas de los medios y la cultura masiva en la sociedad contemporánea, deben someterse a una peculiar, poco convincente noción de la psicología del espectador como un inerte y pasivo material en la que la manipulación opera. Sin embargo, no toma mucho esfuerzo de reflexión para ver que un proceso de intercambio compensatorio debe estar involucrado aquí, en el que al supuesto espectador manipulado se le ofrecen gratificaciones específicas a cambio de su consentimiento a la pasividad. En otras palabras, si la función ideológica de la cultura de masas se entiende como un proceso en el que impulsos peligrosos y protopolíticos son “manejados” y desactivados, se recanalizan y se ofrecen objetos de espurio, entonces se debe teorizar sobre alguna etapa preliminar en la que los mismos impulsos - la materia prima con la que trabaja dicho proceso- son inicialmente despertados dentro del mismo texto que busca acallarlos.<sup>33</sup>

De esta manera, Jameson desecha el argumento de que el espectador es un ente pasivo que simplemente recibe información y la integra a su ser por medio del consumo al mismo tiempo que niega que la obra de arte comercial sea únicamente un artefacto propagandístico que impacta al público de una manera total.

Por lo tanto, es necesario dar crédito al espectador como aquel en quien pueden despertar nociones ligadas a contenidos inherentes al texto mismo. Si bien este proceso puede no encontrarse en la superficie de la consciencia del espectador, podemos argumentar que el inconsciente político es una estructura que se encuentra “contenida” o representada en el objeto artístico mismo, pero que a su vez puede verse reflejado en la percepción de quien experimenta la fruición estética de la obra. Es decir, el contexto y las condiciones de producción de una sociedad dada toman su lugar en la realidad objetiva, se integran y codifican en el momento de la creación de la obra de arte, se perciben arquetípicamente durante el proceso de la mirada (o cualquier otra forma de percepción, hago mención de la mirada porque este trabajo tiene todo que ver con formas de arte visuales) y finalmente se “despiertan” en la imaginación del sujeto en la relación estética.

Analizar la forma en que el despertar de este inconsciente reflejado en el espectador impacta su conducta o su forma de interacción social con el mundo que lo rodea sería una cuestión que trasciende los límites de la presente tesis, pero que podría ser abordado en un futuro trabajo como punto central de investigación.

---

<sup>33</sup> Jameson, F. *The Political Unconscious*. pp 277.

### *Nota final*

De esta manera llego a la conclusión del trabajo. Me parece prudente enunciar nuevamente algunas de las nociones presentadas a lo largo de la tesis con el fin de dar un resumen del trabajo realizado, así como de los puntos importantes de los que se puede partir para futuras investigaciones que tengan que ver con el inconsciente político, las películas de superhéroes o el análisis estético a partir de la estructura narrativa del viaje del héroe.

- Primero, el inconsciente político es una categoría compleja, un sustrato que se encuentra en la sociedad a grandes rasgos debido a sus condiciones de producción. Puede ser rastreado por medio del análisis estético, particularmente el que se enfoca en la narrativa como punto central de exposición del carácter de una obra filmica. Es posible encontrar otras manifestaciones del inconsciente político en obras de diferente índole: novela, música, teatro, escultura, entre otras, pero la presente tesis se remite únicamente a las obras filmicas, con el fin de mantener una investigación concreta y aterrizada en un objeto de estudio de un campo particular.
- Segundo, para realizar un análisis fructífero y productivo de una obra, es necesario “emparejar” el concepto del inconsciente político con una estructura narrativa para poder visualizar de mejor manera aquellas manifestaciones simbólicas que remiten a un contexto histórico particular. En este caso, he utilizado el viaje del héroe originalmente propuesto por Campbell y sintetizado por Vogler, debido a su compatibilidad con las formas de narración occidental que comparten múltiples características a lo largo de la historia. De la misma forma, esta selección responde a la conveniencia de separar el texto en escenas o secuencias con mayor carga narrativa. Es decir, con aquellos eventos dentro de la obra que representan puntos pivotaes en los que se apoya la misma para construirse. Es en estos momentos en los que los ideologemas descritos por Jameson se manifiestan de manera más clara.
- Tercero, una vez identificados dichos momentos singulares en los que el inconsciente político puede manifestarse de manera más accesible para la lectura y el análisis, es necesario decodificar los símbolos e identificar el

subtexto de aquello que se está mostrando en pantalla, con el fin de determinar qué contradicción o conflicto del contexto de la sociedad productora está siendo re-presentado dentro de la obra. Esto puede variar desde una situación política o social específica (un cierto evento como el 11 de Septiembre o la guerra en Irak, por mencionar algunas de las pertinentes en este caso) o una situación generalizada que resulta relevante para el estilo de vida de dicha sociedad (la amenaza del cambio climático producido por el ser humano o el cuestionamiento de la propia actitud colonial presente y pasada, como hemos visto).

- Cuarto, tomando en cuenta la situación identificada, es posible percibir la forma en que la narrativa resuelve dicha contradicción con el objetivo de seguir adelante con la historia. Es decir, poner en cuestión el estado en que el conflicto o contradicción se encuentra al final de la escena y de qué manera se ve impactado por otros eventos en la obra en general. Es decir, cuando el texto enuncia un cierto conflicto ¿lo resuelve al final de la cinta o permanece como un problema que no puede ser solucionado en el presente? En caso de que el final quede abierto, ¿es posible que una cinta posterior en la que se vean involucrados los mismos personajes ofrezca alguna resolución para el conflicto?
- Quinto, si bien una película individual puede resolver (o dejar abiertas) sus contradicciones de una manera particular, la estructura de un universo cinematográfico inevitablemente condensa todas las contradicciones y las resuelve reconciliando las visiones independientes de cada universo diegético en uno centralizado, con el fin de presentar un frente unido ante una amenaza (diegética) mayor. Es decir, la forma y el contenido trabajan de manera simultánea para concretarse en una manifestación conjunta del inconsciente político, haciendo visibles los ideogramas que cada cinta y personaje traen a la mesa para la discusión.
- Sexto, la serialización de los textos resulta vital para adquirir una perspectiva completa del todo significativo. Es posible analizar una película como unidad, incluso una trilogía, pero la imagen más nítida del inconsciente político se adquiere al mirar las partes como un todo y determinar la manera en que distintas manifestaciones subjetivas (directores, actores, guiones, diseños de producción, etc.) trabajan en conjunto para consolidarse. La consistencia de

los textos, así como la multidimensionalidad y diversidad de los ideogramas, se enriquece con la relación dialéctica entre personajes, lo cual a su vez refleja esta relación en el mundo real.

- Séptimo, la resolución en el plano estético de los conflictos y contradicciones del mundo real re-presentados en la pantalla no conlleva la resolución de los mismos en el mundo real. El texto, y a mayores rasgos el arte, no puede generar un cambio significativo en el tejido social-político por sí mismo. Es necesaria la lectura del texto, su interpretación y su integración en la subjetividad para poder generar un cambio tangible en la realidad. Si la asimilación del texto y sus ideogramas se convierten más tarde en praxis de cualquier tipo, esa responsabilidad no recae en el texto en sí, sino en el espectador.
- Octavo, el siguiente paso para construir sobre las bases que sienta esta investigación podría consistir en analizar si es posible que la compatibilidad demostrada aquí (entre el inconsciente político y el viaje del héroe) puede repetirse con alguna otra estructura narrativa que tenga que ver con otro tipo de historias y estéticas que no necesariamente tengan tanto que ver con narrativas occidentales convencionales. De la misma forma, el análisis del cine independiente es otro campo que puede resultar fructífero en caso de utilizar la metodología de esta tesis.

Como punto final, quisiera recalcar que esta tesis se apoya en la premisa de que es posible mirar al cine comercial no solo como una especie de forma propagandística ideológica completamente determinada por el mercado que llega a un observador pasivo que no hace más que consumirla. Es mi punto de vista esencial que el arte, aún cuando está influenciado por fuerzas de mercado, cuenta con formas de existir complejas que pueden ser analizadas y estudiadas para adquirir una mejor comprensión tanto de las formas artísticas mismas como de su contexto de producción. Con un marco teórico robusto, es posible extraer este valor y convertirlo en una fuente de conocimiento para un estudio estético fructífero y productivo.



## 5. *Bibliografía*

1. Abbagnano, N. *Diccionario de Filosofía*, Instituto Cubano del Libro, La Habana, 1972 pp. 972 - 928.
2. Argan, Giulio C. West, Rebecca. (1975) *Ideology and Iconology*.
3. Bachelard, Gaston. (1969) *La poética del espacio*; trad. de Ernestina de Champourcín 2ª ed México, FCE, 1975.
4. Bal, Mieke. (1985) *Introduction to the Theory of Narrative*.
5. Banfield, Ann. (1982) *Unspeakable Sentences: Narration and Representation in the Language of Fiction*
6. Barthes, Roland. (1966) *Introduction to the Structural Analysis of Narrative*.
7. Bateman, John. Schmidt, Karl-Heinrich. (2012) *Multimodal Film Analysis: How Films Mean*
8. Belting, Hans. (2005) *Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology*.
9. Berger, Arthur. (1973) *The comic-stripped American*.
10. Bryson, Norman. (1983) *Vision and Painting: The Logic of the Gaze*. New Haven : Yale University Press
11. Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. (1968) Princeton: Princeton University Press.
12. Carroll, Noël. (1985) *The Power of Movies*.
13. Carroll, Noël. *Minerva's Night Out: Philosophy, Pop Culture, and Moving Pictures*. John Wiley & Sons, 2013.
14. Casas, Quim. (2011) *Películas clave del cine de Superhéroes*.
15. Cutting, James E. (2016) *Narrative theory and the dynamics of popular movies*.
16. Deleuze, Gilles. (1983) *Cine I: Bergson y las imágenes*.
17. Dittmer, Jason. (2012) *Captain America and the Nationalist Superhero*.
18. Fludernik, Monika. (1993) *The fictions of language and the languages of fiction*.
19. Fludernik, Monika. (1996) *Towards a Natural Narratology*.
20. Gabilliet, Jean-Paul. (2009) *Of Comics and Men*.
21. Gaitanos, Georgios. (2014) *The "religion" of comic books' superheroes: a modern religious trend or a political propaganda?*
22. Gans, Herbert J. (1999) *Popular Culture and High Culture: an analysis and evaluation of taste*.

23. Gardner, Jared. (2012) *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*
24. Heidegger, Martin. *The Origin of the Work of Art*. (1950)
25. Jameson, Fredric. (1981) *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.
26. Jameson, Fredric. (1992) *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*. Bloomington: Indiana University Press.
27. Jameson, Fredric. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. (1991) Durham, NC: Duke University Press.
28. Jancovich, Mark. Gordon, Ian. (2007) *Film and Comic Books*.
29. Jenkins, Henry. (2007) *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*.
30. Jewitt, Carey. Van Leeuwen, Theo. (2000) *The Handbook of Visual Analysis*.
31. Klock, Geoff. (2002) *How to read Superhero Comics and Why*.
32. Kohut, Miroslav. (2014) *Superheroes: The Philosophy behind the Modern Myth*.
33. Lawrence, John S. Jewett, Robert. (2002) *The Myth of the American Superhero*.
34. Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
35. Melnick, Jeffrey. *9/11 Culture*. John Wiley & Sons, 2009.
36. Mitchell, W. T. T. (1986) *Iconology*.
37. Mitchell, W. T. T. (2015) *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*.
38. Monahan, Dave. Barsam, Richard. (2004) *Looking at Movies: An Introduction to Film*.
39. Mulvey, Laura. (1975) *Visual Pleasure and Narrative Cinema*.
40. Packer, Sharon (2009). *Superheroes and Superegos: Analyzing the Minds Behind the Masks*.
41. Panofsky, Erwin. (1939) *Estudios sobre Iconología*.
42. Piper, Arthur. Simons, Jon. Manghani, Sunil. (2006) *Images: A Reader*
43. Reynolds, Richard. (1992) *Super Heroes: A Modern Mythology*.
44. Rivas López, Víctor Gerardo. (2010) *Del cine y el mal. Una ontología del presente*.
45. Rivas López, Víctor Gerardo (Coordinador). (2009) *La Imagen en la Cultura Contemporánea*.
46. Rokeach, Milton (1973). *The Nature of Human Values*.

47. Verstraten, Peter. (2009) Film Narratology.
48. Vogler, Christopher. The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers. Third Edition. (2007) Michael Wiese Productions.
49. Winterbach, Hougaard. (2006) Heroes and superheroes: from myth to the American comic book.
50. Witek, Joseph. (1989) Comic Books as History.
51. Wright, Bradford W. (2001) Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America

# ANEXOS

## Tablas de análisis narrativo

### 1. Iron Man

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:34 - 16:28	1. Mundo Ordinario	1	Tony Stark se presenta como billonario, armamentista, desinteresado por consecuencias.
16:28 - 20:03	2. Llamado a la Aventura	1	Stark es atacado por sus propias armas y los terroristas le exigen construir su nuevo misil
20:14 - 21:54	3. Rechazo al Llamado	1	Stark se rehúsa a construir el misil.
17:19 - 22:20	4. Encuentro con el Mentor	1	Yinsen cura a Stark, y cuestiona sus motivaciones y legado.
22:54 - 26:06	5. Cruce del Umbral	1	Stark decide trabajar, pero en la armadura de Iron Man.
22:54 - 1:12:25	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Yinsen muere, Raza sale herido, Stark escapa y regresa a USA, se encuentra de nuevo con Rhodey, Pepper, Obadiah y SHIELD.
1:07:43 - 1:14:08	7. Acercamiento a la Cueva	2	Stark descubre que Obadiah sigue vendiendo armas bajo la mesa, y de que actúa en su contra.
1:15:59 - 1:25:08	8. Ordealía	2	Stark viaja a Gulmira a destruir sus propias armas y es atacado por el gobierno de USA.
1:25:08 - 1:34:50	9. Recompensa	2	Pepper lo descubre y Obadiah se revela como el villano detrás del intento de asesinato contra Stark.
1:34:50 - 1:40:11	10. Camino de Regreso	3	Obadiah amenaza a Pepper y paraliza a Tony.
1:40:11 - 1:53:23	11. Resurrección	3	Stark "resucita" con ayuda de un corazón viejo, y vence a Obadiah con ayuda de Pepper y SHIELD.
1:53:23 - FIN	12. Regreso con el elíxir	3	Stark se revela como Iron Man.

## 2. Incredible Hulk

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
01:00 - 12:11	1. Mundo Ordinario	1	Créditos muestran el origen de Hulk, Banner se muestra viviendo en el exilio en Brasil mientras Ross lo busca.
12:11	2. Llamado a la Aventura	1	Mr. Blue lo llama, solicitando muestras de sangre, pues Banner quiere curarse de Hulk
12:12	3. Rechazo al Llamado	1	Banner dice que es imposible regresar a USA.
12:12 - 18:11	4. Encuentro con el Mentor	1	Mentores oscuros: Villanos - Blonsky y Ross. Persecución de la ciencia como una forma de crear armas. Aun así, ambos le enseñan a aceptar su condición, pero no ponerla al servicio de la militar.
18:00 - 23:33	5. Cruce del Umbral	1	Banner escapa de su departamento, y sucede la primera aparición de Hulk.
26:45 - 42:35	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Banner viaja a USA, Blonsky y Ross intentan replicar el poder de Hulk, Banner reconecta con Betty.
47:40 - 48:26	7. Acercamiento a la Cueva	2	Banner se prepara para huir con ayuda de Betty, ya con su información genética recopilada.
51:26 - 58:10	8. Ordalía	2	Banner no puede controlarse y aparece Hulk. Derrota al ejército.
58:10 - 1:02:40	9. Recompensa	2	Betty se aleja de su padre y decide ayudar a Banner.
1:07:29 - 1:18:54	10. Camino de Regreso	3	Blonsky se recupera y emprende el viaje contra Hulk de nuevo, Betty y Banner conocen a Mr. Blue, quien "mata" a Hulk
1:18:54 - 1:42:34	11. Resurrección	3	Hulk "resucita" y vence a Abomination.
1:42:37 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Banner vive en aislamiento, ha adquirido paz interior y logra tener a Hulk bajo control.

### 3. Iron Man 2

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
5:00 - 11:06	1. Mundo Ordinario	1	Stark se regodea con su papel de Iron Man, el mundo está en supuesta paz, Stark está muriendo por su propio traje.
11:06 - 16:52	2. Llamado a la Aventura	1	El gobierno le pide el traje a Stark.
16:52 - 20:00	3. Rechazo al Llamado	1	Stark se niega a entregar su propiedad al gobierno y al ejército.
31:34 - 40:13	4. Encuentro con el Mentor	1	Vanko, mentor oscuro, es un reflejo de Stark si su ambición lo dominara de nuevo.
29:00 - 31:34	5. Cruce del Umbral	1	Entra a la carrera en la que se enfrenta con Vanko.
20:00 - 51:43	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Le cede a Pepper su compañía, Vanko y hammer se alían, conoce a "Natalie"
51:44 - 53:12	7. Acercamiento a la Cueva	2	Stark se prepara para la fiesta con consejos de "Natalie".
53:12 - 1:00:00	8. Ordalía	2	Stark se emborracha, es irresponsable con su traje, Rhodey toma uno de los trajes y ambos pelean. Tony termina física y moralmente derrotado
1:00:00 - 1:20:00	9. Recompensa	2	El gobierno y Hammer obtienen acceso a la armadura de Stark, Fury le entrega pistas para curarse a Stark.
1:23:00 - 1:31:47	10. Camino de Regreso	3	Stark descubre el nuevo elemento, Vanko y Hammer preparan la presentación final, Stark "muere" al retirar su viejo corazón y colocarse el nuevo.
1:35:35 - 1:52:25	11. Resurrección	3	Stark reaparece con su nuevo corazón y su nuevo traje, comienza la batalla con los drones de Hammer y Vanko. Vanko muere y Hammer es arrestado.
1:52:25 - FIN	12. Regreso con el elíxir	3	Rhodey se queda con la armadura, Stark establece una relación de asesoría con SHIELD (el gobierno).

#### 4. Thor

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
3:38 - 10:55	1. Mundo Ordinario	1	Se establece Asgard como territorio y su conflicto con los gigantes de hielo, Thor es amado y venerado como gran guerrero y próximo rey, así como rivalidad con Loki.
12:42- 13:47	2. Llamado a la Aventura	1	La aventura es el cese de la misma, Odin pide a Thor dejar de buscar la guerra.
13:47 - 27:40	3. Rechazo al Llamado	1	Thor invade Jotunheim con sus amigos y provoca el inicio de la guerra.
30:12 - 31:45	4. Encuentro con el Mentor	1	Thor se encuentra con Jane, quien le enseñará humildad y ser humano.
27:40 - 29:56	5. Cruce del Umbral	1	Thor es expulsado de Asgard por Odin después de una discusión, y pierde su poder.
31:45 - 50:52	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Thor se vuelve amigo de Jane, Darcy y Erik, Coulson aparece como obstáculo, Loki se convierte en rey y los Warriors 3 tienen conflictos en Asgard
50:52 - 58:08	7. Acercamiento a la Cueva	2	Jane lo lleva al sitio donde SHIELD tiene rodeado a Mjólnir.
58:08 - 1:00:20	8. Ordalía	2	Thor trata de levantar el martillo y falla.
1:00:20 - 1:17:23	9. Recompensa	2	Thor comprende que su arrogancia le ha costado todo.
1:17:23 - 1:26:54	10. Camino de Regreso	3	Los Warriors Three llegan a la Tierra y Loki envía al Destructor a matar a Thor, quien muere.
1:28:22 - 1:41:31	11. Resurrección	3	Thor revive cuando el martillo va hacia él, se enfrenta al Destructor y a Loki y los vence. Destruye el Bifrost.
1:41:31 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Thor permanece en Asgard, preparándose para ser rey, mientras Jane trata de establecer contacto con él de nuevo.

## 5. Captain America The First Avenger

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
03:45 - 13:03	1. Mundo Ordinario	1	Schmidt y los nazis adquieren el cubo, mientras que Steve es un joven débil que quiere enlistarse para defender a su país.
13:03 - 14:57	2. Llamado a la Aventura	1	Al ver el cartel de reclutamiento, Bucky le pide que se quede en USA para no morir.
14:57 - 15:26	3. Rechazo al Llamado	1	Steve intenta reclutarse de todos modos.
15:26 - 29:22	4. Encuentro con el Mentor	1	Conoce a Erskine, quien le da la oportunidad de demostrar su valor en entrenamiento militar.
29:22 - 38:26	5. Cruce del Umbral	1	Steve se dirige al experimento, y nace el Capitán América.
38:26 - 1:09:10	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Erskine muere, se encuentra con Hydra, comienza su trabajo como propagandista y Schmidt se separa de los nazis para seguir sus ambiciones. Steve rescata a un grupo de soldados, y conoce a Schmidt / Red Skull
1:09:10 - 1:22:04	7. Acercamiento a la Cueva	2	Steve regresa al campamento con los soldados, comienza a derrotar a Hydra, y se preparan para capturar al Dr. Zola.
1:22:04 - 1:25:30	8. Ordalía	2	Ataque al tren en el que capturan a Zola pero "muere" Bucky.
1:25:30 - 1:31:55	9. Recompensa	2	Obtienen a Zola, quien les empieza a dar información sobre Red Skull.
1:31:55 - 1:33:35	10. Camino de Regreso	3	Steve ataca la última base de Hydra y lo capturan.
1:33:35 - 1:35:19	11. Resurrección	3	Lo rescatan y comienza la confrontación final.
1:45:55 - FIN	12. Regreso con el elíxir	3	Steve se sacrifica para salvar al mundo del arma de Schmidt, pero se congela por 70 años.



## 6. Avengers

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:30 - 11:39	1. Mundo Ordinario	1	Loki roba el cubo y a Barton, amenaza al mundo, Nick Fury da la orden de reunir a los Avengers.
11:39 - 31:33	2. Llamado a la Aventura	1	Reclutamiento de los miembros alrededor del mundo.
11:39 - 31:33	3. Rechazo al Llamado	1	Rechazo y eventual aceptación de los miembros por separado.
34:00 - 37:19	4. Encuentro con el Mentor	1	Se encuentran con Fury, quien les dice la misión.
39:24 - 42:47	5. Cruce del Umbral	1	Loki se revela frente al mundo, Stark, Nat y Steve lo capturan.
42:47 - 1:07:09	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Se encuentran con Thor, luchan entre ellos. Stark comienza a espiar a SHIELD, Steve se da cuenta que hay algo sospechoso en la forma de operar, Nat interroga a Loki y se da cuenta que éste pretende liberar a Hulk.
1:07:09 - 1:12:36	7. Acercamiento a la Cueva	2	Discusión en el laboratorio.
1:12:36 - 1:27:52	8. Ordalía	2	Batalla en el Helicarrier.
1:27:52 - 1:36:49	9. Recompensa	2	Loki escapa, el equipo se separa, muere Coulson.
1:36:49 - 1:52:09	10. Camino de Regreso	3	Recuperan a Barton, arreglan sus relaciones, comienzan a trabajar como equipo y enfrentan a Loki.
1:52:09 - 2:09:40	11. Resurrección	3	"renace" el equipo. Batalla de Nueva York.
2:09:40 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Loki es vencido, Avengers se presentan al mundo como defensores de la Tierra.

## 7. Iron Man 3

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
01:30 - 24:05	1. Mundo Ordinario	1	En el pasado, Tony abandona a Killian, creando al villano de su futuro. En el presente se ha convertido en un adicto al trabajo con problema de ansiedad como consecuencia de los eventos de Avengers.
24:05 - 32:24	2. Llamado a la Aventura	1	Provoca al Mandarin por el ataque en el que salió lastimado Happy.
32:24 - 39:49	3. Rechazo al Llamado	1	Maya Hansen le pide su ayuda para detener al Mandarin, Tony se niega y es atacado por los terroristas.
43:07 - 45:56	4. Encuentro con el Mentor	1	Encuentro con Harley en Tennessee. (Sucede después del cruce)
39:49 - 43:07	5. Cruce del Umbral	1	Llega a Tennessee, su traje y JARVIS dejan de funcionar.
45:56 - 1:12:26	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Maya revela el vínculo entre Killian y el Mandarin, Tony y Harley se enfrentan con agentes mutados con Extremis, Rhodey está tratando de localizar la base del Mandarin, Tony tiene varios ataques de ansiedad.
1:12:26 - 1:15:07	7. Acercamiento a la Cueva	2	Tony se prepara para encontrar al Mandarin en Miami, construyendo equipo de combate rudimentario.
1:15:07 - 1:18:41	8. Ordalía	2	Tony se encuentra con Trevor Slattery, el actor detrás del Mandarin y lo capturan.
1:18:41 - 1:31:45	9. Recompensa	2	Killian tiene capturada a Pepper, mata a Maya, roba la armadura de Iron Patriot, Stark se libera y rescata a los empleados a bordo del Air Force One, destruyendo la armadura 42.
1:31:45 - 1:37:05	10. Camino de Regreso	3	Tony rescata a los empleados a bordo del Air Force One, destruyendo la armadura 42.
1:42:07 - 1:54:16	11. Resurrección	3	Llegada de las armaduras, enfrentamiento final con Killian.
1:54:16 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Pepper mata a Killian, Stark supera su trauma, destruye todas sus armaduras.

## 8. Thor The Dark World

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
0:45 - 21:02	1. Mundo Ordinario	1	Malekith buscaba soltar su arma sobre todos los mundos, pero los asgardianos lo detuvieron. En el presente, Loki regresa encadenado a Asgard y Thor se dedica a traer orden a los 9 reinos.
21:02 -36:35	2. Llamado a la Aventura	1	Jane se encuentra con el Aether, Malekith despierta, Thor se reúne con Jane y descubre que el Aether está dentro de ella.
36:35 - 52:11	3. Rechazo al Llamado	1	Thor lleva a Jane a Asgard, pretende salvarla por sus propios medios. Asgard es atacado.
52:11 - 58:00	4. Encuentro con el Mentor	1	Tras el ataque a Asgard y la muerte de la madre de Thor, Odin explica que hará lo que sea con tal de asegurar su dominio y matar a Malekith. Thor pide ayuda a Loki.
58:00 - 1:10:26	5. Cruce del Umbral	1	Loki, Thor y Jane escapan de Asgard, llegan a Svatafheim y discuten acerca de su relación con su madre.
36:35- 1:13:32	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Caso anómalo en que esta sección abarca parte del primer y segundo acto. Culminación cuando Darcy e Ian se reúnen con Selvig.
1:13:32 - 1:16:44	7. Acercamiento a la Cueva	2	Thor y Loki se dirigen a enfrentar a Malekith.
1:16:44 - 1:21:34	8. Ordalía	2	Malekith se apodera del Aether, Loki "muere".
1:21:34 - 1:26:22	9. Recompensa	2	Jane se da cuenta del plan de Malekith y logra llevarlos de regreso a la Tierra y se reúnen con Darcy, Ian y Selvig. Se revela que Loki no está muerto.
1:26:22 - 1:31:30	10. Camino de Regreso	3	Se preparan para enfrentar a Malekith en Greenwich, Thor pierde su martillo.
1:36:43 - 1:38:27	11. Resurrección	3	Thor recupera el martillo y vence a Malekith.
1:38:27 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Loki ha tomado el trono disfrazado de Odin y Thor regresa a la Tierra para estar con Jane.

## 9. Guardians of the Galaxy

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:29 - 17:45	1. Mundo Ordinario	1	Quill, de niño, es abducido después de la muerte de su madre. Se convierte en un criminal galáctico. Roba el orbe.
17:45 - 21:09	2. Llamado a la Aventura	1	Gamora intenta robar el orbe y Quill pretende venderlo. Groot y Rocket los atacan.
21:09 - 22:55	3. Rechazo al Llamado	1	Los arrestan y los meten a prisión del Klyn.
22:55 - 34:00	4. Encuentro con el Mentor	1	Quill comienza su relación con Drax, Gamora, Groot y Rocket, integrantes del equipo que a largo plazo serán sus mentores morales.
34:00 - 44:33	5. Cruce del Umbral	1	Escapan de la prisión.
44:33 - 55:18	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Llegan a un acuerdo para vender el orbe. Yondu, Ronan y Nebula los buscan. Se conocen mejor.
55:18 - 1:00:50	7. Acercamiento a la Cueva	2	Se reúnen con el coleccionista, quien les habla de las Infinity Stones, Drax llama a Ronan.
1:00:50 - 1:09:16	8. Ordalía	2	Pelea con Ronan, son vencidos, Nebula roba el orbe y Quill salva a Gamora.
1:09:16 - 1:19:52	9. Recompensa	2	Groot, Drax y Rocket se reúnen con Gamora y Peter, los cinco hacen un trato con Yondu y los Ravagers. Ronan traiciona a Thanos.
1:19:52 - 1:38:07	10. Camino de Regreso	3	Batalla espacial contra Ronan y su nave, Groot se sacrifica.
1:38:07 - 1:45:00	11. Resurrección	3	Quill toma la gema, todos se toman de las manos y vencen a Ronan.
1:45:00 - FIN	12. Regreso con el elíxir	3	Quill le da un falso orbe a Yondu, y se establecen oficialmente como Guardians of the Galaxy

## 10. Captain America The Winter Soldier

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
0:53 - 13:50	1. Mundo Ordinario	1	Steve trata de adaptarse al mundo moderno, sirve como agente de operaciones encubiertas para SHIELD.
13:50 - 17:57	2. Llamado a la Aventura	1	Comienza la desconfianza de Steve hacia SHIELD, se reúne con Fury quien le muestra el arsenal de SHIELD.
17:57 - 25:20	3. Rechazo al Llamado	1	Steve se niega a aprobar el programa de vigilancia de Fury, y se siente fuera de lugar como soldado.
25:20 - 37:49	4. Encuentro con el Mentor	1	Steve visita a Sam Wilson, quien le enseña que hay mejores formas de vivir que sirviendo a la autoridad. Fury es atacado y "muere".
37:49 - 58:30	5. Cruce del Umbral	1	Steve conoce a Alexander Pierce, SHIELD lo traiciona y escapa con Natasha.
58:30 - 1:06:42	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Steve y Natasha encuentran a Zola, quien les dice que HYDRA estuvo infiltrada en SHIELD todo el tiempo.
1:06:42 - 1:09:46	7. Acercamiento a la Cueva	2	Reclutan a Sam para interrogar a Sitwell, quien les explica el algoritmo de Zola.
1:09:46 - 1:24:46	8. Ordalía	2	Enfrentamiento con Winter Soldier, Steve se da cuenta que es Bucky.
1:24:46 - 1:33:52	9. Recompensa	2	Se reúnen con Fury, quien le cede el control a Steve.
1:33:52 - 1:53:16	10. Camino de Regreso	3	Comienza el operativo para destruir los Helicarriers del proyecto Insight.
1:53:16 - 1:58:30	11. Resurrección	3	Steve deja de pelear contra Bucky, y logra "despertarlo" de su trance, destruyen los Helicarriers.
2:01:09- FIN	12. Regreso con el elixir	3	SHIELD se desintegra, Steve y Sam se proponen buscar a Bucky

## 11. Avengers Age of Ultron

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:39 - 18:34	1. Mundo Ordinario	1	Avengers defienden al mundo de lo que queda de HYDRA. Stark recupera el cetro de Loki, Wanda amplifica su miedo y Stark comienza a experimentar con el poder del cetro.
18:34 - 33:04	2. Llamado a la Aventura	1	Banner y Stark descubren la "mente" dentro del cetro, comienzan a desarrollar a Ultron a espaldas del resto del equipo. Ultron nace, se corrompe y ataca.
33:04 - 36:23	3. Rechazo al Llamado	1	Stark se niega a aceptar que cometió un error.
36:23 - 59:02	4. Encuentro con el Mentor	1	Wanda y Pietro se convierten en secuaces de Ultron, y los tres derrotan a los Avengers y les muestran sus mayores miedos. Hulk ataca.
59:02 - 1:02:31	5. Cruce del Umbral	1	Vencidos, los Avengers llegan a la casa secreta de Hawkeye para recuperarse. Thor busca respuestas por su parte. Se reencuentran con Fury.
1:02:31 - 1:17:25	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Ultron manipula a Helen para que le construya un cuerpo nuevo, el equipo se recupera y mejora sus relaciones. Se reencuentran con Fury y Thor descubre la verdad detrás de las gemas.
1:17:25 - 1:20:30	7. Acercamiento a la Cueva	2	Los gemelos se enteran del verdadero plan de Ultron y lo traicionan, los Avengers se dirigen a Corea para detener a Ultron.
1:20:30 - 1:26:40	8. Ordalía	2	Steve intercepta a Ultron, obtienen el Arca pero pierden a Natasha.
1:26:40 - 1:36:44	9. Recompensa	2	Los gemelos se unen a los Avengers, Ultron encierra a Natasha y Stark, Thor y Banner crean a Vision.
1:36:44 - 1:55:33	10. Camino de Regreso	3	Se dirigen a Sokovia para detener el plan de Ultron. El equipo se separa en la ciudad, Sokovia comienza a volar.
1:55:33 - 2:06:40	11. Resurrección	3	Se reúne el equipo y enfrentan a Ultron. Lo derrotan, Hulk escapa y destruye al último Ultron.
2:06:40 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Clint se retira, Natasha busca a Banner, Thor se propone buscar las Infinity Stones, los Avengers originales se separan y se constituyen los New Avengers.

## 12. Ant-Man

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:08 - 20:49	1. Mundo Ordinario	1	Pym se encuentra con SHIELD, quien quiere expropiar su tecnología. Scott sale de la cárcel y empieza una vida lejos del crimen.
20:49 - 33:08	2. Llamado a la Aventura	1	Luis lo invita a un último robo, entra a la casa de Pym, le roba el traje.
33:08 - 33:56	3. Rechazo al Llamado	1	Tras probar el traje, Scott lo devuelve y es arrestado.
33:56 - 49:23	4. Encuentro con el Mentor	1	Scott conoce a Pym, quien lo saca de la cárcel y lo convence de ayudarlo a robar y destruir su tecnología.
49:23 - 51:30	5. Cruce del Umbral	1	Scott comienza a entrenar.
51:30 - 1:08:30	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Aprende a controlar a las hormigas, Hank y Hope se reconcilian, Scott le roba a los Avengers y vence a Falcon. Cross amenaza a Pym.
1:08:30 - 1:13:39	7. Acercamiento a la Cueva	2	Invitan al equipo de Scott a participar en el robo.
1:13:39 - 1:26:19	8. Ordalía	2	Ejecutan el robo pero Cross los descubre.
1:26:19 - 1:34:21	9. Recompensa	2	Cross y Scott pelean, Scott lo vence.
1:34:21 - 1:40:00	10. Camino de Regreso	3	Cross regresa y amenaza a la hija de Scott. Luchan.
1:40:00 - 1:42:25	11. Resurrección	3	Scott se vuelve subatómico, pero regresa a tamaño normal, habiendo regresado del reino cuántico.
1:43:13 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Pym y Hope creen que Janet está viva, Hope y Scott se besan. Scott se reconcilia con su familia política y los Avengers lo buscan.

### 13. Captain America Civil War

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
03:08 - 21:00	1. Mundo Ordinario	1	Los Avengers intervienen en Lagos para detener a un terrorista. La madre de uno de los muertos de Sokovia aborda a Stark y le atribuye la muerte de su hijo.
21:00 - 24:34	2. Llamado a la Aventura	1	El General Ross presenta los Acuerdos de Sokovia, que pondrán a los Avengers al servicio de las Naciones Unidas y dejarán de ser una entidad privada.
27:54 - 31:56	3. Rechazo al Llamado	1	Los Avengers discuten los acuerdos.
31:56 - 35:11	4. Encuentro con el Mentor	1	En el funeral de Peggy, Sharon le devuelve la seguridad a Steve acerca de su postura en contra de los Acuerdos.
35:11 - 43:04	5. Cruce del Umbral	1	En la cumbre de las Naciones Unidas, toma lugar un ataque terrorista en el que muere T'Chaka, padre de T'Challa.
43:04 - 1:18:07	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Steve encuentra a Bucky y escapan juntos, Black Panther los persigue, hasta que los capturan a todos. Se profundiza el desacuerdo entre Tony y Steve, Zemo libera a Bucky, quien escapa con Sam y Steve y recupera la memoria.
1:18:07 - 1:28:34	7. Acercamiento a la Cueva	2	Stark se compromete a arrestar a Steve, y recluta a Spider-Man. El equipo de Steve recluta a Clint, Wanda y Ant-Man.
1:28:34 - 1:45:37	8. Ordalía	2	Batalla del Aeropuerto.
1:45:37 - 1:55:57	9. Recompensa	2	Vision derriba y paraliza a Rhodes por accidente, mientras Steve y Bucky escapan para encontrar a Zemo. Ross tiene encarcelados a todo el equipo de Steve, y Sam le dice a Tony a dónde se dirigen Steve y Bucky.
1:55:57 - 2:03:17	10. Camino de Regreso	3	Steve, Bucky y Tony hacen una tregua y se encuentran con Zemo, quien revela que fue Bucky quien mató a los padres de Stark.
2:03:17 - 2:10:53	11. Resurrección	3	Stark, Bucky y Steve pelean.
2:10:53 - FIN	12. Regreso con el elíxir	3	Steve vence a Tony, deja el manto del Capitán América. Zemo es prisionero, Rhodes comienza su recuperación, los Avengers se separan y Steve libera a los presos de su equipo.



## 14. Doctor Strange

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:11 - 11:00	1. Mundo Ordinario	1	Kaecilius roba el ritual para invocar a Dormammu. Stephen Strange es un cirujano egocéntrico al que solo le importa su gloria personal.
11:00 - 14:27	2. Llamado a la Aventura	1	Strange tiene un accidente de auto y pierde el uso de sus manos.
14:27 - 19:09	3. Rechazo al Llamado	1	Strange trata desesperadamente de recuperar su habilidad con las manos y pierde toda su fama y fortuna.
19:09 - 33:26	4. Encuentro con el Mentor	1	Pangborn lo dirige a Kamar-Taj, en donde se encuentra con The Ancient One, quien lo convence acerca de la existencia de la magia.
33:26 - 34:30	5. Cruce del Umbral	1	Strange pide ser entrenado en las artes místicas, y lo dejan entrar a Kamar-Taj.
34:30 - 1:12:45	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Strange comienza su entrenamiento, conoce a Wong, aprende bajo la enseñanza de Mordo y The Ancient One. Descubre el Ojo de Agamotto y la Infinity Stone del Tiempo que se encuentra en su interior. Kaecilius ataca y logra vencerlo, matar a uno de sus secuaces y reconciliarse con Christine.
1:13:45 - 1:17:05	7. Acercamiento a la Cueva	2	Strange confronta a The Ancient One acerca de su uso de la Dimensión Oscura, y se lamenta por haber quitado una vida.
1:17:05 - 1:22:16	8. Ordalía	2	Kaecilius regresa y mata a The Ancient One.
1:22:16 - 1:28:32	9. Recompensa	2	The Ancient One acepta su culpa y le hace entender a Strange que no todo es acerca de él. Strange decide aceptar su responsabilidad de proteger el mundo.
1:28:32 - 1:37:08	10. Camino de Regreso	3	Strange y Mordo llegan a Hong Kong, y regresan el tiempo al momento en que Dormammu llega a la Tierra. Dormammu mata a Strange.
1:37:08 - 1:40:13	11. Resurrección	3	Strange entra a un bucle temporal con Dormammu, sacrificando su vida una y otra vez para evitar que Dormammu pueda consumir la Tierra.
1:40:13 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Dormammu accede a irse a cambio de ser liberado del bucle y se lleva a sus seguidores. Mordo deja a los hechiceros. Strange asume el manto del Hechicero Supremo y guardián del Sanctum de Nueva York.

## 15. Guardians of the Galaxy Vol. 2

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:41 - 20:36	1. Mundo Ordinario	1	En 1980, Ego sale con la madre de Peter. En el presente, los Guardians trabajan como héroes a sueldo. Rocket les roba a sus clientes, los Sovereign, quienes los persiguen.
20:36 - 31:19	2. Llamado a la Aventura	1	Ego los salva de los Sovereign, revela que es el padre de Peter.
31:19 - 34:07	3. Rechazo al Llamado	1	Quill no le cree a Ego, pero Gamora lo convence. Groot, Rocket y Nebula se quedan a reparar la nave, mientras Gamora, Peter y Drax se van con Ego.
34:07 - 42:30	4. Encuentro con el Mentor	1	Mantis les habla sobre el planeta de Ego. Yondu encuentra a Rocket pero su tripulación se amotina con ayuda de Nebula.
42:30 - 48:05	5. Cruce del Umbral	1	Quill, Gamora y Drax llegan al planeta de Ego, quien les revela que es un Celestial y les cuenta su historia.
48:05 - 1:14:40	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Los Ravagers tienen presos a Yondu, Rocket y Groot. Nebula toma una nave y se dirige a matar a Gamora. Quill y Ego se reconcilian. Mantis y Drax se vuelven amigos. Yondu, Rocket, Groot y Kraglin escapan y se dirigen al planeta de Ego.
1:14:40 - 1:22:14	7. Acercamiento a la Cueva	2	Nebula y Gamora luchan pero se reconcilian, Ego y Quill hablan sobre sus poderes, Mantis le dice la verdad sobre Ego a Drax.
1:22:14 - 1:29:41	8. Ordealía	2	Ego le cuenta a Peter sobre su plan de dominación y que fue él quien mató a su madre.
1:29:41 - 1:39:37	9. Recompensa	2	Peter trata de matar a Ego, los Guardians se reúnen y salvan a Quill. Los Sovereign llegan al planeta de Ego.
1:39:37 - 1:51:04	10. Camino de Regreso	3	En el interior de Ego, Rocket y Groot preparan la bomba mientras Nebula y Yondu vencen a los Sovereign. Ego vence a Quill.
1:51:04 - 1:57:00	11. Resurrección	3	Quill usa sus poderes de Celestial para distraer a Ego mientras los demás escapan.
1:57:00 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Yondu regresa a salvar a Peter pero se sacrifica, Quill pierde sus poderes. Los

## 16. Spider-Man Homecoming

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:39 - 19:11	1. Mundo Ordinario	1	Toomes pierde su contrato de limpieza de desastres por culpa de Tony Stark y comienza su carrera criminal. Peter vive su vida normal en la preparatoria, se enamora de Liz, es Spider-Man en su tiempo libre y quiere formar parte de los Avengers.
19:11 - 25:55	2. Llamado a la Aventura	1	Se encuentra con una banda de delincuentes con tecnología de Toomes y Ned descubre su identidad secreta.
25:55 - 36:35	3. Rechazo al Llamado	1	Peter trata de mantener su identidad en secreto de los demás, pero Ned le dice a Liz que Peter conoce a Spider-Man y por eso los invitan a la fiesta. Durante la fiesta, Peter descubre a Shocker vendiendo las armas de Toomes y se enfrenta por primera vez con Vulture.
36:35 - 42:26	4. Encuentro con el Mentor	1	Una armadura de Iron Man salva a Peter y le dice que le deje el caso de Vulture a héroes más experimentados.
42:26 - 46:06	5. Cruce del Umbral	1	Peter trabaja en el arma que perdió Shocker en su pelea. Shocker visita la escuela y Peter le pone un rastreador.
46:06 - 1:10:55	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Peter se une al viaje escolar a Washington para buscar a Shocker y Vulture. Peter y Ned hackean el traje de Spider-Man. Peter trata de detener a Vulture pero es vencido y termina encerrado en una bodega de Damage Control. Escapa y regresa a tiempo para salvar a sus amigos del arma que explota por sí misma.
1:10:55 - 1:14:17	7. Acercamiento a la Cueva	2	Peter interroga a Aaron Davis, quien le dice en dónde será el siguiente crimen de Vulture. Peter sube al ferry y descubre a los compradores, vendedores y armas.
1:14:17 - 1:19:45	8. Ordalía	2	La pelea entre Vulture y Spider-man parte el ferry a la mitad. Iron Man llega para ayudar a Peter a reparar el ferry.
1:19:45 - 1:27:25	9. Recompensa	2	Toomes decide robarle a Iron Man. Stark regaña a Peter y le quita el traje. Peter invita a salir a Liz al baile.
1:27:25 - 1:44:00	10. Camino de Regreso	3	Peter descubre que Toomes es el padre de Liz, mientras que Toomes descubre que Peter es Spider-Man y lo amenaza. Tras vencer a

			Shocker, dejar el baile y rastrear a Vulture, Toomes le tira un edificio encima a Peter.
1:44:00 - 1:53:00	11. Resurrección	3	Peter logra levantarse de los escombros, alcanza a Toomes y detiene el robo.
1:53:00 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	El traje de Toomes falla y Peter lo rescata. Liz se va de la escuela. Tony invita a Peter a formar parte de los Avengers pero él se niega. La tía May descubre la identidad de Peter.

### 17. Thor Ragnarok

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:40 - 19:06	1. Mundo Ordinario	1	Thor enfrenta a Surtur, quien le habla sobre Ragnarok y el hecho de que Odin ya no está en Asgard. Thor regresa y descubre a Loki. Juntos viajan a la tierra a recuperar a Odin con ayuda de Doctor Strange.
19:06 - 23:03	2. Llamado a la Aventura	1	Loki y Thor se encuentran con Odin, quien les habla de Hela, su primogénita, antes de morir.
23:03 - 26:46	3. Rechazo al Llamado	1	Hela aparece frente a ellos, los vence a ambos y llega a Asgard.
26:46 - 31:43	4. Encuentro con el Mentor	1	Thor aterriza en Sakaar y Valkyrie lo captura para entregarlo al Grandmaster.
31:43 - 46:12	5. Cruce del Umbral	1	Hela conquista Asgard y le habla a Skurge sobre la verdadera historia de las conquistas. Thor se convierte en un gladiador.
46:12 - 1:18:03	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Thor enfrenta al campeón del Grandmaster, que resulta ser Hulk. Heimdall establece una resistencia y refugio en Asgard. Hulk le muestra el Quinjet a Thor, se reconcilian, y Hulk vuelve a ser Banner.
1:18:03 - 1:27:45	7. Acercamiento a la Cueva	2	Grandmaster da caza a Thor y Banner, Valyrie traiciona a Loki y los tres se preparan para escapar.
1:27:45 - 1:36:10	8. Ordalía	2	Liberan a Korg y arman la revolución en Sakaar para escapar en la nave del Grandmaster.
1:36:10 - 1:39:32	9. Recompensa	2	Banner, Valkyrie y Thor escapan. Dejan atrás a Loki pero Korg lo rescata. Hela y Skurge encuentran el refugio de Heimdall.
1:39:32 - 1:49:11	10. Camino de Regreso	3	Thor, Banner y Valkyrie llegan a Asgard. Thor enfrenta a Hela pero es vencido y pierde un ojo. Hulk y Valkyrie detienen a Fenrir mientras Loki y Jorg rescatan a los civiles.
1:49:11 - 1:56:56	11. Resurrección	3	Gracias a una visión de Odin, Thor desbloquea todo su poder y, junto con el resto del equipo, vencen al ejército de Hela. Valkyrie y Thor enfrentan a Hela mientras Loki revive a Surtur.

1:56:56 - FIN	12. Regreso con el elíxir	3	Surtur destruye Asgard y a Hela. El equipo y los civiles logran huir en la nave espacial y Thor se convierte en capitán y rey.
---------------	---------------------------	---	--

## 18. Black Panther

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:00 - 19:56	1. Mundo Ordinario	1	T'Chaka le explica al joven T'Challa el origen de Wakanda. En 1992, T'Chaka rastrea a su hermano en Estados Unidos. En el presente, Black panther rescata a Nakia de una red de trata de personas.
19:56 - 31:00	2. Llamado a la Aventura	1	Tras la ceremonia de coronación y un combate ritual en el que vence a M'Baku, T'Challa se convierte oficialmente en rey de Wakanda.
31:00 - 33:29	3. Rechazo al Llamado	1	T'Challa se encuentra con T'Chaka en el plano astral y le confiesa que no se siente listo para ser rey.
33:29 - 41:00	4. Encuentro con el Mentor	1	T'Challa habla con Nakia, quien le dice que Wakanda tiene los recursos para tener un impacto positivo en el mundo. Okoye le informa a T'Challa que han localizado a Klaue.
41:00 - 53:47	5. Cruce del Umbral	1	T'Challa, Nakia y Okoye llegan a Corea para interceptar a Klaue, quien le venderá vibranio a Everett Ross. Capturan a Klaue.
53:47 - 1:13:24	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Ross interroga a Klaue pero Killmonger lo libera y hiere a Ross. Se lo llevan a Wakanda para ser curado. Killmonger mata a Klaue. Zuri le dice la verdad a T'Challa acerca de la noche en que T'Chaka mató a su hermano y dejó atrás a su hijo ilegítimo.
1:13:24 - 1:16:47	7. Acercamiento a la Cueva	2	Killmonger se presenta en Wakanda y reta a T'Challa a un combate ritual por el trono.
1:16:47 - 1:22:30	8. Ordalía	2	T'Challa lucha contra Killmonger y éste lo vence, mata a Zuri y se convierte en rey.
1:22:30 - 1:35:00	9. Recompensa	2	Nakia, Shuri, la reina y Ross escapan de Wakanda para pedir ayuda a M'Baku mientras Killmonger se convierte en rey y quema las flores púrpura para que no pueda haber otro

			Black Panther.
1:35:00 - 1:42:30	10. Camino de Regreso	3	M'Baku revela que su tribu encontró a T'Challa y que sigue con vida. Con ayuda de la flor púrpura, revive y recupera el poder de Black Panther.
1:42:30 - 1:56:11	11. Resurrección	3	T'Challa se presenta frente a Killmonger para continuar el reto, mientras que las fuerzas leales a cada uno se enfrentan. T'Challa gana.
1:56:11 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Killmonger muere, T'Challa abre Wakanda al resto del mundo y comienza su plan para proveer ayuda humanitaria y desarrollo científico al mundo.

### 19. Avengers Infinity War

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:00 - 11:36	1. Mundo Ordinario	1	Thanos ataca la nave de Thor, mata a Loki, vence a Hulk y toma la Gema del Espacio. Hulk llega a la Tierra y le advierte a Dr. Strange acerca de la inminente llegada de Thanos.
11:36 - 15:57	2. Llamado a la Aventura	1	Strange y Banner piden la ayuda de Stark.
15:57 - 19:25	3. Rechazo al Llamado	1	Stark se niega a pedir ayuda de Steve. Planea seguir con su idea de esconder a Strange.
19:25 - 26:00	4. Encuentro con el Mentor	1	Stark, Banner, Strange y Spider-Man se enfrentan a los Hijos de Thanos. Ebony Maw secuestra a Strange.
26:00 - 42:23	5. Cruce del Umbral	1	Stark y Spider-Man infiltran la nave de Maw. Bruce llama a Steve. Los Guardians se encuentran con los restos de la nave de Thor y lo rescatan. Steve, Widow y Falcon salvan a Wanda y Vision de los Hijos de Thanos.
42:23 - 1:33:31	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Thanos toma la Gema de la Realidad y secuestra a Gamora. El equipo de Steve se reúne con Bruce y Rhodey y se dirigen a Wakanda. Peter y Stark liberan a Strange, sacan a Ebony Maw de su nave y la toman para ir a enfrentar a Thanos. Aterrizan en Titan y hacen equipo con la mitad de los Guardians. Thor, Groot y Rocket llegan a Nidavellir, donde encuentran a Eitri, quien forjó el guante de Thanos y lo convencen de ayudarlos a forjar una nueva arma para Thor.
1:33:31 - 1:48:15	7. Acercamiento a la	2	Asedio a Wakanda. Thanos llega a Titan y

	Cueva		habla con Strange.
1:48:15 - 1:53:20	8. Ordealía	2	Quill, Strange, Drax, Spider-Man, Mantis, Nebula y Iron Man enfrentan a Thanos y lo someten, pero logra liberarse.
1:53:20 - 2:04:00	9. Recompensa	2	En Wakanda, los héroes vencen a los hijos de Thanos, mientras éste vence al equipo de Stark y lo apuñala. Strange le da la gema del tiempo para salvar la vida de Stark.
2:04:00 - 2:11:00	10. Camino de Regreso	3	Thanos llega a Wakanda, vence a todos los héroes y toma la Gema de la Mente, matando a Vision. Thor lo apuñala.
2:11:00 - 2:13:00	11. Resurrección	3	Thanos logra chasquear los dedos, viaja al mundo del alma y habla con Gamora.
2:13:00 - FIN	12. Regreso con el elíxir	3	La mitad de los héroes desaparecen y Thanos se retira.

## 20. Ant-Man and the Wasp

Timecode	Etapas Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:00 - 12:00	1. Mundo Ordinario	1	En el pasado, Janet se pierde en el reino cuántico. En el presente, Hank y Hope planean traerla de regreso. A Scott solo le quedan tres días de arresto domiciliario y, junto con Luis, manejan una empresa de seguridad.
12:00 - 19:17	2. Llamado a la Aventura	1	Scott se conecta con Janet y le llama a Hank. Hank y Hope secuestran a Scott y lo llevan a su laboratorio.
19:17 - 32:25	3. Rechazo al Llamado	1	Scott quiere regresar a su casa y se niega a creer que Janet sigue viva. Hope se reúne con Sonny Burch, quien quiere apoderarse del laboratorio de Hank. Ghost aparece y roba el laboratorio.
32:25 - 37:23	4. Encuentro con el Mentor	1	Scott, Hank y Hope se reúnen con Bill Foster.
37:23 - 40:57	5. Cruce del Umbral	1	Hope y Scott entran a la escuela de Cassie para recuperar su viejo traje.
40:57 - 1:04:14	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Hope y Scott encuentran el laboratorio en casa de Ghost, quien los atrapa. Ghost revela que está trabajando con Foster y que su condición se debe a las acciones de Hank. Hope, Hank y Scott escapan. Burch interroga a Luis. Janet toma el control del cuerpo de Scott y les dice cómo encontrarla.
1:04:14 - 1:15:07	7. Acercamiento a la Cueva	2	El FBI encuentra y arresta a Hank y Hope, pero Scott los saca de la cárcel.
1:15:07 - 1:25:08	8. Ordealía	2	Hank saca a Foster del laboratorio y se dirige a buscar a Janet en el mundo cuántico. Ghost enfrenta a Scott. Hope y Luis toman el laboratorio pero Burch los

			persigue.
1:25:08 - 1:33:05	9. Recompensa	2	Hope pierde el laboratorio pero Scott lo recupera. Hank encuentra a Janet.
1:33:05 - 1:38:56	10. Camino de Regreso	3	Scott se desmaya. Hank y Hope regresan del mundo cuántico. Luis y sus socios detienen a Burch.
1:38:56 - 1:44:00	11. Resurrección	3	Janet se reúne con Hope y cura a Ghost. Scott regresa a su casa.
1:44:00 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	El FBI encuentra a Scott aún en su casa, y lo liberan de su arresto domiciliario. Scott queda atrapado en el mundo cuántico cuando Hope, Hank y Janet desaparecen por los eventos de Infinity War.

## 21. Captain Marvel

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:00 - 8:00	1. Mundo Ordinario	1	Carol Danvers sueña con su vida en la Tierra y entrena con Jude Law. Ambos forman parte del Imperio Kree. Danvers habla con la Inteligencia Suprema, quien le habla acerca de la guerra con los Skrulls.
8:00 - 18:07	2. Llamado a la Aventura	1	Danvers y su equipo montan una misión de rescate para recuperar a uno de los suyos. Los Skrulls los emboscan y secuestran a Danvers para recuperar sus recuerdos.
18:07 - 28:05	3. Rechazo al Llamado	1	Danvers se resiste a la extracción de sus recuerdo, se libera y aterriza en la Tierra. Trata de comunicarse con su equipo, quienes le dicen que vuelva con ellos, pero ella se niega.
28:05 - 35:36	4. Encuentro con el Mentor	1	Danvers conoce a Fury, los Skrulls los atacan y Fury descubre su capacidad de cambiaspectos.
35:36 - 41:19	5. Cruce del Umbral	1	Danvers roba una motocicleta y comienza a buscar a la Dra. Lawson. Fury se reúne con ella.
41:19 - 1:02:22	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Danvers y Fury se infiltran en Pegasus, descubren que Lawson en realidad era una Kree de nombre Mar-Vell y que está muerta. El jefe de Fury resulta ser un Skrull y los persigue. Danvers descubre que tenía una vida en la Tierra. Fury y Danvers escapan y se dirigen a conocer a Maria Rambeau, la mejor amiga de la vida en la Tierra de Danvers, quien les habla sobre el pasado de Danvers.
1:02:22 - 1:18:07	7. Acercamiento a la Cueva	2	Talos los encuentra y les muestra la grabación del accidente de Carol: Yon-Rogg fue quien



			derribó el avión de Lawson y la mató, provocó el accidente que le dio sus poderes a Danvers y la secuestró.
1:18:07 - 1:26:00	8. Ordealía	2	Fury, Talos, Maria y Danvers llegan al laboratorio de Mar-Vell y Yon Rogg los encuentra.
1:26:00 - 1:29:00	9. Recompensa	2	Los Kree capturan a Danvers y la obligan a entrar en comunión con la Inteligencia Suprema.
1:29:00 - 1:32:00	10. Camino de Regreso	3	La Inteligencia Suprema intenta someter a Danvers.
1:32:00 - 1:45:51	11. Resurrección	3	Danvers se libera del control de la Inteligencia y desbloquea todo su poder, con el que vence fácilmente a todo su anterior equipo y a la Armada de Ronan. Maria, Fury y Talos evacúan a los refugiados Skrull.
1:45:51 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Danvers manda de regreso a Yon-Rogg con una amenaza para el Imperio Kree, regresa al espacio y le deja un beeper a Fury para que la llame en caso de emergencia.

## 22. Avengers Endgame

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
00:00 - 22:27	1. Mundo Ordinario	1	La familia de Hawkeye desaparece tras los eventos de Infinity War. Stark y Nebula están atrapados en el espacio pero Captain Marvel los salva y los regresa a la Tierra. Los Avengers rastrean a Thanos, quien se ha deshecho de las Gemas y Thor lo mata.
22:27 - 34:31	2. Llamado a la Aventura	1	Pasan 5 años. Scott regresa del mundo cuántico por accidente y busca a los Avengers que quedan. Les propone regresar en el tiempo para arreglar las cosas y recuperar las Gemas. Piden ayuda a Tony.
34:31 - 45:40	3. Rechazo al Llamado	1	Stark se niega a ayudar. Nat, Steve y Scott reclutan a Hulk para que los ayude en lugar de Stark, quien descifra por su cuenta cómo viajar en el tiempo.
45:40 - 58:00	4. Encuentro con el Mentor	1	Stark decide ayudar. Reclutan a Nebula, Rocket, War Machine, Thor y Barton.
58:00 - 1:07:15	5. Cruce del Umbral	1	Barton hace una prueba para comprobar que el viaje en el tiempo funciona. Todos planean los tiempos a los que viajarán para recuperar las Gemas y emprenden el viaje en el tiempo.

1:07:15 - 1:20:37	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Tony, Steve, Hulk y Scott viajan a Nueva York en 2012 durante los eventos de Avengers. Thor y Rocket van a Asgard en 2013 durante Thor The Dark World. Rhodey y Nebula viajan a Morag mientras Nat y Barton llegan a Vormir en 2014, durante Guardians of the Galaxy. En ese mismo año, Nebula, Gamora y Thanos del pasado buscan las gemas y las dos Nebulas se conectan.
1:20:37 - 1:34:27	7. Acercamiento a la Cueva	2	Tony y Ant-Man pierden la Gema del Espacio, Steve lucha contra sí mismo y adquiere la gema de la Mente. Bruce convence a The Ancient One de prestarle la Gema del Tiempo. Thanos descubre el plan de los Avengers. Thor se reúne con su madre mientras Rocket recupera la Gema de la Realidad. War Machine y Nebula del futuro interceptan a Quill y le roban la Gema del Poder, pero Thanos paraliza a Nebula y Rhodey regresa sin ella sin darse cuenta.
1:34:27 - 1:54:20	8. Ordalía	2	Steve y Tony regresan todavía más en el tiempo para encontrar el Tesseracto y más partículas Pym en 1970. Nebula del pasado suplanta a Nebula del Futuro. Nat y Barton pelean por quién se sacrificará para adquirir la Gema del Alma. Nat gana la pelea y se sacrifica.
1:54:20 - 2:01:53	9. Recompensa	2	Clint recibe la Gema del Alma. Todos se reúnen en el presente. Hulk chasquea los dedos para regresar a la vida a todos los desaparecidos en Infinity War.
2:01:53 - 2:16:12	10. Camino de Regreso	3	Nebula del pasado trae a Thanos al presente. Thanos destruye los cuarteles de los Avengers y los vence. Nebula del presente y Gamora del pasado matan a Nebula del pasado y toman el Guante, pero se pierde en la explosión.
2:16:12 - 2:30:00	11. Resurrección	3	Los héroes desaparecidos regresan para enfrentar a Thanos y enfrentan a su ejército. Iron Man toma las Gemas y se sacrifica para hacer desaparecer a Thanos.
2:30:00 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Iron Man muere. Steve regresa en el tiempo a regresar las Gemas a su lugar de origen y vive su vida con Peggy. Todos regresan con sus seres queridos.

### 23. Spider-Man Far from Home

Timecode	Etapa Narrativa del Viaje del Héroe	Acto	Descripción
----------	-------------------------------------	------	-------------

00:30 - 19:25	1. Mundo Ordinario	1	Fury y Hill encuentran a Misterio en México. El mundo se recupera tras los eventos de Infinity War y Endgame. Peter planea declararle su amor a MJ en su viaje escolar a Europa, tiene conflictos acerca de llenar los zapatos de Tony como el nuevo Iron Man.
19:25 - 25:00	2. Llamado a la Aventura	1	Un monstruo de agua ataca mientras están en Venecia y lucha contra Misterio.
25:00 - 31:00	3. Rechazo al Llamado	1	Peter se niega a involucrarse con Misterio y los monstruos, pero Nick Fury lo encuentra, trata de reclutarlo para ayudar a combatir a los elementales y le da los lentes de Tony.
31:00 - 35:10	4. Encuentro con el Mentor	1	Fury presenta a Spider-Man y Quentin Beck (Misterio) quien les habla sobre los monstruos Elementales y su plan para combatirlos antes de que destruyan el mundo.
35:10 - 41:50	5. Cruce del Umbral	1	Fury intercepta el destino de viaje de la clase de Peter y éste descubre que los lentes de Tony son en realidad un sistema de defensa global programado por Stark.
41:50 - 1:01:10	6. Pruebas, aliados y enemigos	2	Peter y su clase llegan a Praga. Hill, Peter, Fury y Misterio planean el ataque al Elemental de fuego. Peter y Misterio lo enfrentan y lo vencen, salvando a Betty y Ned. Tras una breve discusión, Peter le da los lentes a Beck para que se convierta en el nuevo Iron Man.
1:01:10 - 1:16:00	7. Acercamiento a la Cueva	2	Misterio acepta los lentes y revela que en realidad es un farsante que quiere alcanzar la gloria y fama de ser un superhéroe engañando a todo el mundo. MJ descubre la identidad secreta de Peter y ambos descubren la verdad acerca de Misterio. Peter viaja a Alemania para advertir a Fury.
1:16:00 - 1:22:30	8. Ordalía	2	Misterio intercepta a Spider-Man y lo vence con ayuda de los drones.
1:22:30 - 1:29:26	9. Recompensa	2	Peter despierta en los Países Bajos y llama a Happy para que lo recoja. Happy le dice que no tiene que ser Iron Man y le ayuda a construir un nuevo traje.
1:29:26 - 1:45:45	10. Camino de Regreso	3	La clase de Peter llega a Londres y Misterio ataca con una ilusión gigantesca. Spider-Man destruye la ilusión y Happy ayuda a sus amigos a sobrevivir.
1:45:45 - 1:49:00	11. Resurrección	3	Spider-Man usa su sentido arácnido para discernir la realidad de la ilusión y vence a Misterio, quien muere por su propia mano.

1:49:00 - FIN	12. Regreso con el elixir	3	Con Mysterio vencido, Peter y MJ admiten sus sentimientos uno por el otro y junto con su clase regresan a Nueva York. En la escena de la mitad de los créditos, Mysterio revela al mundo la identidad secreta de Spider-Man y lo inculpa de todos sus crímenes.
---------------	---------------------------	---	---