



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Superhéroes en la pantalla de la guerra contra el terror

Un estudio semiótico-discursivo a las trilogías cinematográficas Iron Man y The Dark Knight

María Elisena Sánchez Román

ADVERTIMENT. La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX (www.tdx.cat) i a través del Dipòsit Digital de la UB (diposit.ub.edu) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX ni al Dipòsit Digital de la UB. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX o al Dipòsit Digital de la UB (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

ADVERTENCIA. La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR (www.tdx.cat) y a través del Repositorio Digital de la UB (diposit.ub.edu) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR o al Repositorio Digital de la UB. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR o al Repositorio Digital de la UB (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

WARNING. On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX (www.tdx.cat) service and by the UB Digital Repository (diposit.ub.edu) has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized nor its spreading and availability from a site foreign to the TDX service or to the UB Digital Repository. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service or to the UB Digital Repository is not authorized (framing). Those rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.

UNIVERSITAT DE BARCELONA

Facultat de Filologia

Construcció i Representació d'Identitats Culturals

Tesis Doctoral

Superhéroes en la pantalla de la guerra contra el terror

Un estudio semiótico-discursivo a las trilogías cinematográficas

Iron Man y The Dark Knight

María Elisena Sánchez Román

Dirección

Dra. Elena Losada Soler Dr. Eloi Grasset Morell

Barcelona 2015

Superhéroes en la pantalla de la guerra contra el terror

Un estudio semiótico-discursivo a las trilogías cinematográficas

Iron Man y The Dark Knight

A Diego Antonio, a Isabella,

porque son la fuente de mi poder

Índice

Agradecimientos.....	9
Resumen.....	13
Abstract.....	14
INTRODUCCIÓN.....	15
0.1 Presentación y justificación	15
0.2 Objetivos.....	23
0.3 Posicionamiento teórico e implicaciones metodológicas.....	24
0.3.1 Stuart Hall y los Estudios Culturales.....	24
0.3.2 Análisis semiótico discursivo transdisciplinario, modelo operativo de Julieta Haidar.....	29
0.3.3 Modelo de análisis transdisciplinario para los medios de comunicación.....	33
CAPÍTULO I. Cultura mediática y espacios de re-conocimiento.....	39
1.1 Los medios de comunicación como aparatos ideológicos-hegemónicos.....	39
1.2 <i>Encoding-Decoding</i> , un modelo articulado de comunicación.....	46
1.3 Los paisajes de Appadurai, el trabajo de las disyuntivas.....	54
1.4 Hiper reconocimiento y notoriedad mediática en la modernidad líquida.....	60
CAPÍTULO II. El cine de superhéroes como espacio de poder en el siglo XXI....	67
2.1 Hollywood y la cultura <i>mainstream</i>	68
2.2 Warner Brothers, la exportación del entretenimiento.....	77
2.3 Los estrenos y las estrategias de marketing.....	85
2.4 Superhéroes y el poder de la pantalla.....	89

CAPÍTULO III. El poder del discurso y el discurso del poder.....	108
3.1 Condiciones de posibilidad de emergencia.....	108
3.1.1 Procedimientos de exclusión.....	109
3.1.1.1 El silencio.....	110
3.1.1.2 La locura.....	131
3.1.1.3 La voluntad de verdad.....	138
3.1.2 Procedimientos de control interno.....	142
3.1.2.1 El comentario.....	143
3.1.3 Procedimientos de control de las condiciones de utilización.....	146
3.2 La coyuntura.....	150
CAPÍTULO IV. Guerra y terror en la comunidad.....	165
4.1 Naturalización y estereotipos, para bien o para mal.....	165
4.1.1 Superhéroes, Occidente o el discurso del Imperio.....	168
4.1.2 Villanos, Oriente o el discurso del mal.....	173
4.2 La narración.....	195
4.2.1 De la hiper realidad a la hiper modernidad.....	196
4.2.2 Un llamado al pueblo americano.....	199
4.3 La comunidad del terror.....	201
CAPÍTULO V. Poder e ideología, entre la memoria y el olvido.....	209
5.1 La Memoria.....	211
5.1.1 Espacio.....	213
5.1.2 Conmemoración.....	221
5.2 El Olvido.....	227
5.2.1 El retorno.....	228
5.2.2 El suspenso y el comienzo.....	231

CONCLUSIONES..... 244

LISTA DE REFERENCIAS..... 256

ANEXOS

Anexo 1. Modelo *Encoding-Decoding* de Stuart Hall..... 272

Anexo 2. Modelo semiótico-discursivo transdisciplinario de Julieta Haidar..... 273

Anexo 3. Shoot To Thrill. AC/DC..... 274

Agradecimientos

Para quienes me han guiado durante cuatro años y han creído en este proyecto de investigación, la Dra. Elena Losada Soler y el Dr. Eloi Grasset Morell, no hay suficientes palabras que puedan expresar mi gratitud. Sin su dedicación, entusiasmo y conocimientos esta tesis no habría sido posible. Al Dr. Grasset, particularmente le agradezco sus críticas, su paciencia y su facilidad para hacerme comprender lo que debía hacer, sus oportunas intervenciones siempre fueron enriquecedoras intelectualmente y motivadoras anímicamente. A los dos por acompañarme aun a la distancia y animarme hasta el final, grazas, gràcies!

Agradezco también al Programa para el Mejoramiento del Profesorado (PROMEP) de la Secretaría de Educación Pública, de México, por otorgarme la Beca para estudios de Doctorado de alta calidad en el extranjero. Financiamiento que me permitió la estancia en Barcelona durante tres años, junto a mi familia, para poder dedicarme de tiempo completo a la investigación doctoral. Por todas las gestiones administrativas derivadas de la beca en la Universidad Intercultural de Chiapas, agradezco también al Ing. Rigoberto Ríos Jiménez, la Maestra Eliza Saez Camacho y al Maestro Erick Fabian Bermudez Molina.

Gracias al Dr. Andrés Fábregas Puig, por apoyar mi candidatura a la beca, cuando era Rector de la Universidad Intercultural de Chiapas, e impulsar mi superación académica. Decidirme por Barcelona, fue sin duda, el mejor consejo que pudo darme, pues como bien me lo advirtió, los beneficios que hallé en esas tierras fueron más allá de la academia, la riqueza cultural de Cataluña y la diversidad cultural de Barcelona enriqueció mi desarrollo a nivel personal y humano.

En mi formación académica es indiscutible la huella que ha dejado la Dra. Julieta Haidar, a quien tuve prácticamente solo para mí cuando cursé Análisis del Discurso, en la Maestría en Estudios Humanísticos, del Tecnológico de Monterrey. No hay manera de alcanzar su rigor metodológico, pero siempre con paciencia me ayudó a aprender. Gracias por transmitirme el respeto y la dedicación que el estudio del discurso merece. Por otro lado, que esta investigación se haya realizado desde los Estudios Culturales, se lo debo sin duda al Dr. Eduardo Restrepo, quién con paciencia y dedicación me enseñó el legado de Stuart Hall. Gracias por tu sencillez y calidad humana, por impulsar los estudios culturales entre los jóvenes investigadores de nuestra América Latina.

En este sentido, también debo agradecer a la Dra. Mònica Rius por las lecturas sugeridas, y la invitación a participar en una sesión de la asignatura *Orientalisme del Màster en Construcció i Representació d'Identitats Culturales*. Moltes Gràcies!

Un agradecimiento especial a Érica Consoli e Izaskun Arrese, mis compañeras de discusión, reflexión y lectura. Por sus palabras de aliento hasta el final, por las horas compartidas en los distintos espacios de la Facultad y por ayudarme en las gestiones necesarias para el depósito de la tesis. Gracias también a Adina Mocanu, por su cariño y palabras de ánimo, por enseñarme con su ejemplo que siempre es posible hacer mucho más. A Jenny Arck y a Nel Pardo, mi sincero agradecimiento, porque todo el trabajo realizado no habría visto la luz sin su intervención, estas letras han llegado a las manos de todos gracias a ustedes. Fueron mis ojos, mis manos y mis pies. Gracias por estar conmigo siempre. Está claro que la verdadera amistad no tiene fronteras, que habla más de una lengua y siente de mil maneras distintas. Grazie, gracias, multumiri, danke, gràcies!

Al Dr. Alain Basail y a la Dra. Yoimy Castañeda quiero agradecerles su compañía y apoyo incondicional. No hay palabras para decirles lo mucho que aprecio lo que han hecho por mi y mi familia. Colega querida, a ti te debo las primeras letras de esto cuando aún era un proyecto y a ti también debo las últimas palabras escritas, sin tus críticas y sin tu ánimo no podría haber terminado. Muchas gracias.

A mis padres les debo no sólo el apoyo moral, sino el esfuerzo de muchos años para poder tener una profesión y llegar hasta aquí. Hace quince años que pensé en Barcelona y desde entonces han estado conmigo dando cada paso. Gracias por enseñarme que todo es posible!.

A ti Antonio, te debo esta tesis. Gracias por detener tu desarrollo profesional por cuatro años y convertirte en el mejor padre-madre de familia. Por acompañarme en este sueño y escuchar mis debates teóricos-metodológicos, mis dudas y temores. Por ser el mejor compañero en mis locuras y darme valor, por soportarme, en el mejor sentido de la palabra.

El tiempo, es quizá una de las cosas más valiosas en la vida de los seres humanos. Ese que pasa mientras disfrutas de los tuyos, momentos irrepetibles que dan sentido a tu vida. Ese tiempo y esos momentos, algunas veces fueron breves o escasos, insuficientes para comer con ustedes, para acompañarlos a la escuela, hacer los deberes, llevarlos al parque o a una fiesta de cumpleaños. Gracias a ustedes Diego Antonio e Isabella por su generosidad para cederme ese tiempo, para darme tiempo de ir a la biblioteca, escuchar una conferencia, leer un libro, escribir unas páginas. Gracias por apoyarme desde su niñez, única e irrepetible, y permitir que mamá pudiera también hacer lo que ama, leer e investigar sobre mundos fantásticos y seres extraños.

Resumen

Esta investigación se centra en el análisis discursivo de dos trilogías cinematográficas, *The Dark Knight* (Nolan, 2005, 2008, 2012) y *Iron Man* (Favreau 2008, 2010; Black, 2013), producidas entre el 2005 y el 2013, en el marco de la llamada War on Terror, que encabezara el entonces presidente de Estados Unidos, George W. Bush, después del ataque a las torres gemelas de Nueva York.

Batman es el superhéroe que más ganancias ha redituado a la industria del entretenimiento en todos los tiempos, su trilogía *The Dark Knight* se construye a partir del cómic en miniserie *Batman Year One*, en 1988, de Frank Miller, obra de culto que presenta la versión más oscura del superhéroe. En cuanto a *Iron Man*, el personaje ha tenido una gran aceptación en la audiencia, la película *Iron Man 3* es una de las cinco películas más taquilleras de todos los tiempos en el mercado mundial, es sin duda, la representación del superhéroe en la modernidad líquida.

Ambas trilogías se insertan en el paisaje mediático de los últimos años como prácticas culturales donde la figura del superhéroe destaca como sistema de representación dominante que posibilita la defensa de una política intervencionista disfrazada de protección. La guerra se lleva a la gran pantalla, y es en el juego de la representación donde toma sentido esta tesis. Los superhéroes como íconos de la cultura popular americana han sido ampliamente estudiados, sin embargo esta investigación se inspira en el trabajo de Stuart Hall, por lo que conceptos como contextualismo radical, articulación y coyuntura, resultan fundamental en el planteamiento del problema. Se subraya además que el análisis se realiza desde una perspectiva semiótica-discursiva transdisciplinaria a partir del trabajo realizado por Julieta Haidar.

Abstract

This study is a discursive analysis of two cinematographic trilogies produced between the years 2005-2013: *The Dark Knight* (Nolan, 2005, 2008, 2012) and *Iron Man* (Favreau 2008, 2010; Black, 2013). Both were produced at the height of ‘The War on Terror’, which encompasses the post 9-11 administration of President George W. Bush.

In all of the movie industry’s history, the highest profit yielding superhero has been none other than Batman, whose trilogy *The Dark Knight* is based on the comic miniseries *Batman Year One* (1988) by Frank Miller—the darkest rendition of the cult superhero-. As for *Iron Man*, this persona has been well received by the public. The movie *Iron Man 3* is one of the top five highest grossing films of all time on the world market. It is without a doubt, the representation par excellence of the superhero in liquid times.

Both trilogies permeate the mediascape of the past few years as cultural practices in which the image of the superhero stands out as a hegemonic system of representation justifying or legitimating an interventionist foreign policy under the guise of security. The *war* unfolds on the big screen and it is in the art of representation that this thesis takes place.

Superheroes as icons of American popular culture have been studied at length. However, this study, inspired by the works of Stuart Hall on “radical contextualism” and on “conjuncturalism”, an essential component to the problem statement, emphasizes analysis from a semiotic- discursive and interdisciplinary perspective and builds on the work done by Julieta Haidar.

INTRODUCCIÓN

0.1 Presentación y justificación

Estados Unidos es el principal productor de contenidos mediáticos en el mundo, sus exportaciones¹ en cuanto a cine y televisión se dan en razón de 7 a 1, por cada película que importa el país exporta siete. El cine hollywoodense circula desde una aparente lógica comercial que pretende conquistar a un público fragmentado y diverso culturalmente. El mapa mediático-cultural que nos deja es complejo, Frédéric Martel (2010/2011) le llama la *Cultura Mainstream*.

Hollywood estrena en promedio 200 películas al año, tan sólo mediante seis productoras, las *majors*, que hacen de ciertas películas el *big event movie*. En los últimos quince años se ha incrementado la producción de películas en donde monstruos, extraterrestres, zombies y superhéroes son protagonistas. Que se trate de cine fantástico no es casual ya que este género surge normalmente en momentos socialmente álgidos, moral y psicológicamente subversivos (Lenne, 1974), así que su análisis permite cuestionar las relaciones sociales y la ideología dominante.

De las veinte películas más taquilleras de todos los tiempos, quince pertenecen al fantástico y doce de ellas se produjeron entre el 2003 y el 2014². Destacan además, las películas de superhéroes, un “subgénero”³ que empieza a liderar la producción de Hollywood

¹ Según registros del 2011, American Motion Picture and Television Industry (MPAA).

² Según la IMDb consultada el 12 de febrero de 2015.

<http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>

³ Se colocan las comillas para señalar que el uso del término se utiliza únicamente con fines prácticos, ya que hay una discusión en torno al establecimiento de los géneros, pues funciona más como una etiqueta comercial que ayudan al espectador a identificar una película. Como señala Peter Coogan en su libro *Superheroe. The*

a partir del 2000. La Internet Movie Data Base tenía registradas 97 películas de superhéroes desde 1978 y hasta el 2013, de éstas, dos terceras partes se han estrenado en el siglo XXI, es decir, en trece años se concentra más del 60% de la producción de este tipo de películas.

El éxito en taquilla es evidente, *The Avengers* (Whedon, 2012) se ubica como la tercera película más taquillera de todos los tiempos en el mercado mundial⁴, tan sólo detrás de *Avatar* (Cameron, 2009) y *Titanic* (Cameron, 1997). Batman, es sin duda el superhéroe que ha generado más ganancias a la industria a lo largo de la historia⁵ y Iron Man se presenta como otro gran favorito, la película *Iron Man 3* llegó a ubicarse⁶ como la quinta película más taquillera de todos los tiempos en el mercado mundial.

Cuando una película tiene éxito en taquilla puede estar en cartelera hasta ocho semanas, su permanencia genera la explotación de productos derivados en el mercado para aumentar los beneficios económicos, y sirve como punto de arranque para la producción de películas similares. Este fenómeno - alta producción y éxito en taquilla- en las películas de superhéroes nos lleva a al planteamiento de las primeras preguntas de la investigación ¿de qué hablan estas películas? , ¿por qué resultan tan atractivas para el público?, ¿por qué la industria las está impulsando?

El 11 de septiembre del 2001, el mundo se conmocionó al ver en directo el ataque a las torres gemelas, en Nueva York. Un ataque que para algunos especialistas (Appadurai,

secret origin of a genre (2006, USA: MonkeyBarin Books) no se trata de pensar a las películas de comics en un género cinematográfico, sino que los cómics son en realidad recursos que permiten llevar a la pantalla historias y personajes. Idea que coincide con la forma en que la IMDb agrupa las películas de superhéroes, identificándolas sólo por el personaje principal aunque pertenezcan a géneros como fantástico, comedia, de vaqueros o ciencia ficción.

⁴ Ver Tabla 2 en el capítulo II de esta tesis.

⁵ Ver Tabla 1 en el capítulo II de esta tesis.

⁶ Según la IMDb consultada el 12 de febrero de 2015.

2006/2007; Bauman, 2010; Todorov, 2008), representa el rechazo a la occidentalización y la caída del *american way of live*. Un castigo a Estados Unidos “por sus farsas morales en todo el mundo, en particular; en el mundo islámico” (Appadurai, 2006/2007: 31), por encarnar el espíritu capitalista y colonial.

A partir del entorno social de incertidumbre que se provocó, el Otro –el no americano- se categorizó como un problema de seguridad nacional que dio pauta, entre otras cosas, a una estrategia en los medios de comunicación para crear un clima global de terror. El 20 de septiembre de 2001, George W. Bush -entonces presidente de los Estados Unidos- inició la campaña *War on Terror*; el primer paso fue atacar a Afganistán, guerra que ha sido una de las más largas de los últimos tiempos -del 2001 al 2014- y una de las más costosas (Stiglitz, 2008)⁷.

Pero una guerra como ésta no sólo trata de la intervención al país y el ataque físico, la guerra debe llevarse a los medios de comunicación para “mostrar” a la gente que esa guerra es necesaria, que la causa es justa, que se lucha por el bien de un pueblo- el propio- y en consecuencia por el bien de la humanidad. Así que George W Bush da el siguiente paso, recurrir a la cultura y a valores norteamericanos para impulsar su lucha. Las *majors* de Hollywood se unen a la declaración de guerra y retoman al superhéroe para llevar el mensaje, apareciendo como sistema de representación de la cultura dominante. Las películas producidas desde entonces forman parte del paisaje mediático post 11-S.

⁷ La duración de la guerra con Afganistán ha sido solo superada por la presencia de Estados Unidos en Vietnam y ha costado 5 mil millones de dólares por cada diez días de combate, según refiere Joseph E. Stiglitz, quien presenta en coautoría con Linda Bilmes un estudio completo sobre esta guerra en su libro *The Three Trillion Dollar War*, publicado en 2008 por W.W Norton & Company Inc.

No es la primera vez que Estados Unidos recurre a los medios de comunicación y particularmente a Hollywood para afianzar la guerra en la opinión pública. En la era Reagan, por ejemplo, Rambo destacó como un elemento fundamental en la construcción de imágenes del guerrero americano que ha superado Vietnam y de la remasculinización que celebra el comportamiento machista exacerbado como respuesta al feminismo (Kellner, 1995/2011). Las películas de acción, de corte bélico, fueron la estrategia utilizada como un sistema de representación en donde los americanos sostuvieron la política intervencionista de Reagan⁸.

Trasladar la guerra a la pantalla grande significa entrar en el juego de las representaciones. El cine como mediador cultural establece sistemas de representación identitaria, la imagen de la pantalla puede convertirse en la imagen del mundo. El flujo global de las imágenes de la relación con la alteridad después del 11-S acentuaron las dudas sobre ¿quiénes exactamente somos nosotros? y cuestionaron ¿quiénes son los Otros que ahora nos amenazan?

La identidad surge como estrategia para situar a una determinada nación o comunidad en la parte más alta de la jerarquización cultural. Las películas proporcionan imaginarios sobre sí mismos y sobre los Otros, representaciones que favorecen la construcción de estructuras dominantes en las que circulan discursos de legitimación y poder.

Así, el análisis del entorno mediático resulta fundamental en esta época, no sólo para discutir sobre el imperialismo cultural -que preocupaba a la escuela crítica-, sino para analizar la administración de las diferencias que realizan mediante la hegemonización, la

⁸ Al respecto Douglas Kellner presenta en su libro *Cultura mediática: estudios culturales, identidad y política entre lo moderno y lo posmoderno* (1995/2011, Madrid: AKAL), un interesante estudio sobre la cultura mediática estadounidense en la época del triunfo del conservadurismo americano, en el que se analizan películas, series de televisión y videos musicales.

jerarquización, la marginalización, y la exclusión de determinadas manifestaciones culturales (Martín-Barbero, 2005; Appadurai, 2006/2007). Es pertinente analizar a los superhéroes en la gran pantalla de Hollywood, por el alto impacto que tienen a nivel de recepción y en tanto íconos de la cultura popular estadounidense que identifica a estos personajes como símbolos de justicia a nivel global.

El superhéroe surge como modelo a seguir en tiempos difíciles, encarnan la superioridad moral de Estados Unidos, son el paladín de la libertad. Su regreso surge en el escenario, nuevamente, de una guerra, para representar la lucha del pueblo americano contra el terror. Es en el análisis de la resemantización del superhéroe que se puede visibilizar cómo opera la representación de la identidad nacional estadounidense en la construcción y mantenimiento de relaciones sociales de dominio cultural en la época actual, ya que cada época imprime sus angustias y enfatiza ciertas características de los personajes como parte de los valores que en ese momento hay que destacar.

En cuanto a las líneas de investigación sobre superhéroes y monstruos del cine fantástico, se observan tendencias desde el estudio de los mitos del fantástico, desde el tema y la teoría que lo acoge. Así, dentro de los mitos hay un interés por los superhéroes como símbolos del hombre salvaje pero en “los contextos hipermodernos –mundos futuros o extraterrestres- creados por la ciencia-ficción” (Bartra, 2008: 81); por la representación del vampiro como cultura *queer*, el zombi o no muerto en sustitución del vampiro; y el monstruo posmoderno, que busca analizar los diferentes rostros asumidos.

Entre los temas tratados destaca el trabajo de Linnie Blake (2008) bajo el nombre de *Wounds of Nations: Horror Cinema, Historical Trauma and National Identity*, en el que

analiza el cine de horror como espacio de construcción y representación de la identidad nacional en lo que se llama sociedad postraumática, es decir, en tiempos de la II Guerra Mundial, la guerra de Estados Unidos contra Vietnam y el 9/11, recurriendo al estudio de cintas de gran éxito comercial y/o denominadas como películas de culto.

Destaca también el libro *Vampiros y Zombis posmodernos. La revolución de los hijos de la muerte* (2010), en el que Jorge Martínez Lucena hace un recorrido sobre la reciente historia de los no-muertos en el cine y la literatura; utiliza a estos personajes como un paradigma que le permite reflexionar la transformación de los vampiros y zombis en tanto signos de problemas de índole cultural y filosófico, particularmente se centra en los problemas propios de la posmodernidad. El zombi o no-muerto es también el objeto de estudio de Deborah Christie y Sarah Juliet Lauro (2011), quienes editan el libro intitulado *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, en el que se hace un recorrido histórico del zombi en el cine y la literatura como figura simbólica del poshumanismo.

Por otro lado, el boom de películas de superhéroes ha generado mucho interés en la comunidad académica internacional. Batman es sin duda el personaje más analizado, quizá porque se presenta como una alegoría del 11-S y por la excelente recepción que ha tenido en el mundo. Destacan estudios centrados en la relación identidad-política-poder como *Hunting the Dark Knight. Twenty First Century Batman*, de Will Broker (2012), que estudia a Batman en el contexto de la Guerra contra el Terror –del 2001 al 2011- y recurre al paratexto, la noción de autor y el realismo como categorías de análisis; el autor también hace una lectura de la relación Batman-Joker, en este punto coincide con Lars Dittmer que centra su investigación *New Evil - The Joker in "The Dark Knight" as a Prototype of the post-*

September 11-Villain (2009) en el análisis del villano. Otra aportación al campo es la de Mathieu Deflem, que analiza en *The Dark Knight: Constructing Images of Good vs. Evil in an Age of Anxiety* (2010), la representación de la justicia en el Batman de Nolan (Op. Cit.), el superhéroe vigilante y la construcción del villano como “Otro” en la Guerra contra el Terror.

La identidad se presenta también como tema central en *Batman and Philosophy. The Dark Knight of the soul*, una publicación editada por Mark D. White y Robert Arp (2008), en el que se tocan temas como el establecimiento del orden social, la ética y la crisis identitaria de Batman. Aunque es un estudio extenso que abarca la identidad y la política desde una reflexión filosófica no incluye en su corpus de análisis a la trilogía de Nolan. El libro pertenece a la serie *Blackwell Philosophy and Pop Culture*, editada por William Irwin, en la que se incluye *Iron Man and Philosophy* (2010) también editada por Mark D. White, que reflexiona sobre la relación tecnología y poder, a través de la historia de Tony Stark y su armadura.

En cuanto a Iron Man no se observa la misma cantidad de estudios, si bien es cierto que hay interés en este personaje, la atención se centra principalmente en la serie de cómics *The Civil War* en la que Iron Man se enfrenta al Captain América. De manera individual Tony Stark se presenta como objeto de estudio en *Inventing Iron Man. The possibility of a human machine*, de E. Paul Zehr (2011) en el que se revisa la historia del personaje y su evolución asociada al desarrollo científico y tecnológico.

No hay duda que el superhéroe como ícono de la cultura popular estadounidense – comic, cine y televisión- ha sido ampliamente estudiado en todo el mundo, desde distintas teorías y metodologías. También, se ha observado la presencia del fantástico como objeto de

estudio, síntoma de los tiempos que se viven, destacando los zombis o no-muertos como metáfora de la crisis identitaria de una sociedad marcada por el terrorismo. Es claro que monstruos y superhéroes surgen como figuras de poder y discursos sobre la Otredad en un entorno socialmente en crisis.

Ante el panorama descrito, esta tesis se plantea el estudio de la resemantización del superhéroe en el cine hollywoodense después del 11-S. Sobre la manera en que se abordaría el problema fueron definitivas las aportaciones de Stuart Hall y de Julieta Haidar, ubicando la investigación en el campo de los Estudios Culturales, lo que ha permitido identificar el funcionamiento de la cultura, el poder y la ideología en la coyuntura particular en que surgen las prácticas semiótico-discursivas. Se diferencia del resto de investigaciones en dos aspectos principalmente, es un estudio interdisciplinario que aborda el problema desde la complejidad del contexto en que surge, las películas se estudian en tanto prácticas semiótico-discursivas y el análisis se realiza en distintos niveles semióticos-discursivos.

El corpus discursivo lo componen las trilogías: *The Dark Knight* -sobre Batman- de Christopher Nolan (2005, 2008, 2012), y *Iron Man*, realizada por Jon Favreau (2008, 2010) y por Shane Black (2013). La selección obedece a que en estas películas, los superhéroes luchan abiertamente contra el terrorismo, se presentan como personajes más humanizados, el deseo de venganza alimenta su lucha y buscan hacer justicia por mano propia; responden a lo que considero un nuevo superhéroe, el de la hipermodernidad. Por otro lado, ambos argumentan su intervención de distinta manera, es también esa fragmentación discursiva la que termina articulándose en la imagen del superhéroe que atiende a dos voces que hablan sobre Estados Unidos y su guerra contra el terror.

0.2 Objetivos

Inspirada en los Estudios Culturales y el pensamiento de Stuart Hall la investigación tiene como objetivo general el análisis de la identidad como estrategia semiótica-discursiva para el control hegemónico estadounidense en la guerra contra el terror. ¿Desde dónde se justifica la existencia del superhéroe?, ¿cuáles son los valores que defienden?, ¿cuáles son los grupos culturales que se presentan como amenaza? ¿cómo se da coherencia al discurso hegemónico? Son algunas de las interrogantes que se pretenden responder aquí.

En las películas de superhéroes, el gobierno estadounidense ha encontrado la mejor “arma” de poder blando para operar una estrategia política que desde el entretenimiento busca representar a un pueblo americano en peligro, una sociedad atacada simplemente por ser democrática, por abanderar la libertad. Y así soslayar la responsabilidad de una política expansionista y colonial que se arraiga en el supuesto de una comunidad amenazada por el terrorismo, una nación que debe defenderse –atacando- para proteger a la humanidad. Este es el argumento que se pretende desarrollar a lo largo de esta investigación y que encuentra en la representación de la identidad estadounidense, en el cine de superhéroes producido por Hollywood después del 9/11, su objeto de estudio.

La incertidumbre, propia del siglo XXI, generada en parte por el terrorismo, se ha instalado como un lentilla que determina la manera en que unos y otros se ven. Los medios de comunicación están jugando un papel crucial en la construcción de argumentos que validan cada una de las acciones que Estados Unidos ha emprendido –invasiones y guerras- en nombre de la justicia y el ataque a la libertad. Desde esta perspectiva, la investigación

también pretende analizar cómo el cine participa en la fabricación del miedo -instrumento de dominación primordial- convirtiendo a la seguridad en estrategia de control y unidad.

La noción de poder blando o *soft power* ha sido desarrollado por Joseph S. Nye (2002/ 2003). Para Nye el cine y la televisión americanos ayudan a difundir globalmente ideas asociadas a la cultura estadounidense, como la libertad, el individualismo y la capacidad de cambio. A través de la cultura popular se muestra la identidad de un país, sus valores, sus logros, y entonces se persuade a otros de querer ser como ellos. Cuando el resto del mundo desea ser como tú, admira tus valores y acepta tus credos, entonces “se realza nuestro poder blando, es decir, nuestro reclamo cultural e ideológico” (Ibídem: 11).

Es una forma “suave” –porque no hay violencia física- e indirecta de ejercer el poder. Poder que se produce no sólo como resultado de una acción gubernamental sino además en relación a las estructuras sociales y económicas que lo sostienen, y que tiene como finalidad la hegemonía en el ámbito cultural e ideológico -el control militar y el económico se dan en consecuencia-.

0.3 Posicionamiento teórico e implicaciones metodológicas

0.3.1 Stuart Hall y los Estudios Culturales

El campo de los Estudios Culturales, es amplio y diverso, y para no caer en la relatividad y vaguedad del término partiremos del trabajo intelectual de Stuart Hall, uno de los autores más prolíficos en la materia y que ha destacado por su compromiso en la acción política. La principal característica en el trabajo de Hall es la intervención social, tener presente que el desarrollo de la teoría no es lo que mueve la investigación sino cómo la teoría

puede ayudar a dar cuenta de la complejidad de las coyunturas para generar intervenciones políticas más adecuadas (Restrepo, Walsh y Vich, 2010)

No existe una forma correcta de hacer Estudios Culturales, no hay fórmulas que baste aplicar, por eso, coyuntura, articulación y contextualismo resultan conceptos fundamentales para entender lo que son, “cultural studies is always about the articulation –in different contexts, of course- between culture and power. I’m speaking in terms of the epistemological formation of the field, not in the sense of practising cultural studies” (Hall en Chen, 1996: 395).

La relación entre cultura y poder destacan como punto de inflexión en la diversidad de los estudios, es en la cultura donde se produce y se lucha por el poder, un poder que no se entiende necesariamente como dominación sino como “la relación de fuerzas siempre desiguales puestas al servicio de los intereses de determinadas fracciones de la población” (Grossberg, 2010: 81).

Los Estudios Culturales surgen en la tensión que provocan diferentes tradiciones académicas, posiciones teóricas, concepciones de cultura y poder (Hall, en Chen, Op. Cit.). No son una disciplina o un campo de estudios homogéneo, las preguntas de investigación surgen de la coyuntura, las teorías que ayudan a su comprensión dependen del contexto, de problematizar teorías y métodos para definir cuáles son las más idóneas para explicar tal o cual contexto.

Operan desde el contextualismo radical, que se puede comprender como la metodología y la forma en la que se aborda el problema. El contexto es lo que se intenta analizar y se debe construir, principio y fin de los Estudios Culturales; son las condiciones

idóneas que posibilitan la existencia de algo (Grossberg, Op. Cit.), no es un periodo, tampoco es el fondo o marco, tal como se ha comprendido en otros campos de las ciencias sociales.

El contexto en un proyecto de investigación como el que aquí se plantea no viene dado de antemano, empíricamente, surge de las articulaciones. En este caso, son las películas de superhéroes producidas por Hollywood después de los ataques del 11 de septiembre de 2001, que surgen en el marco del cine producido en la cultura *mainstream*, el terrorismo, la política expansionista de George W. Bush, la criminalización de la cultura oriental en los medios de comunicación - de medio oriente en particular- , y el momento histórico definido por Bauman como modernidad líquida (2005/2006).

Cuando se dice que el contexto lo es todo y todo es contextual, es porque el contexto afecta a todas las dimensiones del análisis, porque influye en los conceptos más fundamentales como cultura, textos y prácticas culturales, nociones de poder. Así, la puesta en práctica del contextualismo radical, es el método que nos lleva a plantear en esta tesis el estudio de ciertos conceptos y teorías que permitan la comprensión del contexto.

En este sentido, señalamos que la noción de poder que se utiliza aquí es la de poder simbólico de Raymond Williams (1998) que se refiere a la “capacidad de intervenir en el transcurso de los acontecimientos, para influir en las acciones de los otros y crear acontecimientos reales, a través de los medios de producción y transmisión de las formas simbólicas” (p.34). Si bien la idea viene de Bourdieu, la diferencia aquí, según el propio autor es que él no cree que el ejercicio de poder simbólico necesariamente presuponga una forma de “olvido voluntario”, sino que este poder frecuentemente implica la creencia

compartida y la activa complicidad, más que presuposiciones necesarias se trata de posibilidades contingentes.

También resulta fundamental en esta tesis la noción de poder en Foucault y en Hall. Para Foucault (1970/1992) el poder marca el discurso operando como silencio o exclusión; es desde el poder y para él que se ordena el discurso. Para Hall (1997/2010) la representación opera como poder, en tanto que marca, asigna y clasifica; es el poder que se ejerce al representar a alguien o algo de cierta forma dentro de un “régimen de representación”.

Es el contextualismo radical como método el que nos lleva a hablar de hegemonía en el sentido gramsciano y de Aparatos Ideológicos del Estado, pero no desde la clase sino desde el uso de totalidades ideológicas como “nación” y “comunidad; de jerarquización y administración de la diferencia más que de imperialismo cultural; de cultura mediática (Kellner,1995/2011) pero dentro de la noción de *mediascape* (Appadurai, 1990) enfatizando así la articulación del paisaje mediático a otros paisajes como el étnico y el ideológico.

Otra aportación teórica que resulta fundamental para esta tesis se encuentra en el modelo de comunicación *Encoding-Decoding* de Hall (Anexo 1), que desde la articulación nos permite comprender mejor la manera en la que se producen los discursos y operan para convertirse en prácticas sociales. Se trata de una forma distinta de abordar el problema de los medios de comunicación como productores de sentido.

Se ha dicho que el contexto surge en el entramado de las articulaciones. Una articulación es la conexión que se establece entre dos componentes, por ejemplo clase y etnicidad, o etnia y nación, pero además está determinada por el tipo de relación que se establece. Una articulación no es del todo fija y su permanencia no está garantizada, pues

depende de las condiciones históricas en las que surge. La teoría de la articulación –que Hall toma de Ernesto Laclau- es una forma de entender cómo los elementos ideológicos, en ciertas condiciones, adquieren coherencia en un discurso, una forma de preguntarse cómo estos elementos ideológicos se articulan –o no- en ciertas coyunturas y con ciertos sujetos políticos (Hall, 1977/2010).

Una práctica es resultado de una coyuntura histórica específica, y puede entenderse sólo en su contexto. Hall (ibídem) aclara que la articulación no surge de manera espontánea, no parte de cero, sino de prácticas previas que se convierten en condiciones dadas. Se destaca la importancia de articular el discurso a otras fuerzas sociales sin decir que no hay nada más que discurso, se distancia de los estructuralistas al no intentar explicar todo desde la clase, el modelo de producción y la estructura, y de los culturalistas al no reducir la cultura a la experiencia.

Para Stuart Hall un estudio centrado únicamente el análisis del discurso resulta insuficiente, esto es aceptar que no hay nada más que discurso. Retoma la noción de articulación para explicar que las prácticas discursivas, en este caso una película, pueden entenderse en su relación con las instancias que la sostienen. Así, resulta necesario hablar de Hollywood, tomando como referencia el modelo *Encoding-Decoding* (Hall, 1980/2006), donde aparece como una estructura en dominancia que facilita la producción y circulación de las prácticas discursivas utilizando a la cinematografía como lenguaje y al superhéroe como la forma discursiva.

Esta postura es compartida por Arjun Appadurai (1990) cuando habla de las relaciones entre paisajes, de tal manera que en Hollywood se encuentra una unidad de estudio

compuesta de paisajes encadenados *mediascape-technoscape-financescape-etnoscape-ideoscape*. Desde este planteamiento, se integra en la tesis el Capítulo II, un apartado para explorar el funcionamiento de Hollywood en la lógica comercial de alcance global -la cultura mundo- de la que forma parte, como un factor que determina la selección de discursos y la forma en las que se harán circular.

El tercer concepto clave es coyuntura, que Hall diferencia como coyuntura presente y encuentra relación con la historia presente de Foucault (1969/1979); pensar coyunturalmente es comprender cómo se ha llegado a ser lo que se es, la diferencia entre ambos autores es que Hall pone en evidencia la contingencia del presente pero además enfatiza que el presente puede ser transformado. Foucault trabaja desde la genealogía, Hall lo hace desde el contextualismo radical; implica generar investigaciones situadas pues al cambiar la coyuntura todo cambia.

La observación de la coyuntura y las articulaciones nos permitió identificar el periodo de estudio, del 2004 al 2008, momento en el que se intensifica la producción de películas de superhéroes, como se expone en el capítulo II. Espacio temporal en el que destacan las trilogías que integran el corpus discursivo, *The Dark Knight* (Op. Cit.) y *Iron Man* (Op. Cit.).

0.3.2 Análisis semiótico discursivo transdisciplinario, modelo operativo de Julieta

Haidar

El análisis del discurso no se considera una metodología, es en realidad, un instrumento que permite desde la transdisciplina analizar las prácticas que producen sentido (Haidar, Op. Cit.). En su forma material el discurso es lo dicho, lo escrito, pero son también las “prácticas

que forman sistemáticamente los objetos de que hablan” (Focault, 1969/1979:81) marcadas por las condiciones históricas en las que surge.

El análisis del discurso implica observar las relaciones que establecen las instituciones, los procesos económicos y sociales, las formas de comportamiento, el sistema de normas, por ejemplo, ya que constituyen la exterioridad del discurso impactando en él. Se establece un diálogo entre las condiciones externas y las internas del discurso. De acuerdo a Foucault (Ibídem) es en la regularidad que el objeto del discurso encuentra su lugar y ley de aparición, es lo que el autor denomina formación discursiva. El mismo discurso, característico de un modo de pensar o de un estado del conocimiento en un determinado tiempo -la episteme-, aparecerá a través de un rango de textos, y como una forma de conducta, en diferentes sitios institucionales dentro de la sociedad.

“En el caso de que se pudiera describir, entre cierto número de enunciados, semejante sistema de dispersión, en el caso de que entre los objetos, los tipos de enunciación, los conceptos, las elecciones temáticas, se pudiera definir una regularidad (un orden, correlaciones, posiciones en funcionamientos, transformaciones) se dirá, por convención, que se trata de una formación discursiva” (Ibídem, 62).

Cuando Foucault habla de formaciones discursivas, pueden comprenderse como articulaciones –en palabras de Hall-, encadenamientos que generan un sentido. Al trabajar la representación desde el enfoque constructivista, con los aportes de la semiótica y el discurso, se asume que el sentido es resultado de una práctica significativa, una práctica que produce sentido. Esta investigación parte de que “Las cosas no significan: nosotros construimos el sentido, usando sistemas representacionales —conceptos y signos—.” (Hall, 1997/ 2010: 454), no se reconoce que las cosas en sí mismas pueden fijar sentido (enfoque reflectivo o

mimético) ni que el autor o hablante impone su sentido único (enfoque intencional), pues la representación implica

“producir sentido al forjar vínculos entre tres órdenes diferentes de cosas: lo que denominamos el mundo de las cosas (la gente, los eventos y las experiencias), el mundo conceptual (los conceptos mentales que llevamos en nuestra cabeza) y los signos (organizados en lenguajes, que “están por” o comunican estos conceptos)”. (Ibídem: 479)

Hall habla de prácticas que producen sentido y Haidar de prácticas semióticodiscursivas que son “al mismo tiempo constitutivas y constituyentes de todas las otras prácticas socio- histórico-político-culturales” (Op. Cit.:44). Ambos coinciden en que las representaciones se construyen en el desarrollo de una interacción, cuando Hall habla de práctica señala que es constitutiva, es ahí donde emerge el sentido, no antes ni después. Por su parte Haidar, cuando habla de práctica semiótica-discursiva señala que es constitutiva y constituyente de otras prácticas.

En el mismo enfoque constructivista, Julieta Haidar (Op. Cit.) hace una interesante aportación al campo cuando plantea desde la transdisciplina un modelo operativo para el análisis de las prácticas semiótico-discursivas. Haidar, encuentra en el análisis discursivo y la semiótica de la cultura, el instrumento teórico metodológico para comprender el “funcionamiento de lo político, lo cultural, lo social, lo histórico y lo ideológico en las diferentes interacciones comunicativas, que constituyen particulares prácticas semiótico discursivas que inciden de manera determinante en la producción y reproducción de la vida socio-político-histórico-cultural” (pp.17-18) y es el que se utiliza aquí para organizar los niveles de análisis que se presentan en los capítulos III, IV y V.

La unidad analítica que se denomina práctica semiótica-discursiva, es definida por Haidar (Ibídem) desde la transdisciplina como un conjunto transaccional heterogéneo y políglota –con sus reglas sintácticas, semánticas y pragmáticas, de cohesión y coherencia que surge en ciertas condiciones de producción, circulación y recepción; con materialidades y funcionamientos; es una práctica subjetiva polifónica; dispositivo de la memoria de la cultura y generador de sentidos, soporte productor y reproductor de lo simbólico, que materializa los cambios sociohistórico-cultural-político ritualizada y regulada por las instituciones y por lo no institucional.

Para el análisis semiótico discursivo del corpus se utiliza como base el modelo semiótico-discursivo transdisciplinario⁹ de Haidar (Op. Cit.). El primer nivel de análisis corresponde a la definición del tipo de discurso-semiosis, que en este caso ha sido definido desde la noción de Aparatos Ideológicos-Hegemónicos (Capítulo I). El siguiente nivel corresponde al análisis de las condiciones de producción/circulación/recepción de los discursos-semiosis, realizado en la tesis desde las condiciones de posibilidad de emergencia y la coyuntura (Capítulo III); en el tercer nivel aparecen las materialidades que pueden presentarse en relación a sus funcionamientos, que corresponde a un cuarto nivel, como la ideología, el poder y la cultura funcionando a través de los estereotipos semiótico-discursivos y la naturalización discursiva (Capítulos IV y V).

Al modelo operativo de Haidar integramos los aportes teóricos-metodológicos de Stuart Hall, que resulta en una propuesta para abordar el estudio de los medios de comunicación desde los Estudios Culturales.

⁹ Ver Anexo 2

0.3.3 Modelo de análisis transdisciplinario para los medios de comunicación

A partir de los referentes teóricos y metodológicos que se han señalado se construye una propuesta que retoma el contextualismo radical en el análisis de las prácticas semiótico-discursivas como las aquí discutidas. Antes de exponer la metodología que se ha aplicado es necesario recordar los aportes de los estudios de la economía política de la comunicación, el análisis del discurso y los estudios culturales al análisis de los medios de comunicación.

La economía política de la comunicación ha permitido identificar a los medios de comunicación como industrias culturales, instituciones que producen y difunden información y contenidos como mercancía en una lógica económica marcada por los intereses imperialistas. De este enfoque se recupera el análisis de la relación existente entre medios de comunicación, economía y poder político, y de cómo estas relaciones determinan la producción de los discursos. Si bien permite la exploración del *mediascape* en relación al *technoscape* y el *financescape*, éste resulta insuficiente para un análisis completo de los discursos colonialistas y hegemónicos que los medios producen y circulan.

Otra de las tradiciones teóricas metodológicas ampliamente utilizadas en el estudio de la comunicación es el análisis discursivo, que alcanza profundidad analítica en el mensaje pero que no permite del todo la observación de las instituciones –industrias culturales– a las que el discurso como práctica está sujeto. Es en los Estudios Culturales que encontramos la oportunidad de integrar las aportaciones de ambas tradiciones en favor de una investigación situada que de cuenta de la compleja relación entre medios de comunicación, cultura y poder, y del modo en que las prácticas culturales se insertan y operan en la vida diaria de las personas.

En este sentido la teoría de la articulación permite identificar el objeto de estudio en una estructura compleja, creada por las relaciones de dominancia en el exterior y hacia el interior del discurso mismo. En este caso, el estudio de Hollywood desde la lógica de la economía política facilita la comprensión del superhéroe como estrategia política y como sistema de representación de la cultura dominante, mientras que el análisis semiótico discursivo de las películas ayuda a visibilizar qué ideologías dotan de sentido al superhéroe y cómo se da coherencia al discurso hegemónico para el cual fue creado.

Considerando lo expuesto, y tomando como base el modelo semiótico-discursivo transdisciplinario de Julieta Haidar (Anexo 2), se propone un modelo de análisis transdisciplinario para los medios de comunicación. Organizado en cinco momentos que facilitan la observación de las articulaciones y corresponde a distintos niveles de análisis.

En primer lugar se identifican las teorías y sucesos que en su articulación permiten la comprensión de la práctica semiótico-discursiva en la coyuntura. Es aquí donde se comienza a observar el contexto. Como el contexto se va construyendo en el transcurso de la investigación, siempre es posible volver a este primer momento para agregar articulaciones o para jerarquizarlas tomando en cuenta su grado de impacto. Esto último es importante ya que no todas las articulaciones tienen la misma fuerza en todas las coyunturas y se requiere de cierta apertura intelectual para reconocer que no existen garantías de pensamiento tal y como lo ha advertido Hall.

Muchas de las articulaciones que se estudien en este momento podrían encontrarse además en el análisis de las condiciones de producción, circulación y recepción de los discursos-semiosis (que se presenta en el cuarto momento del modelo aquí propuesto),

particularmente cuando Haidar habla de las formaciones socio-histórico-cultural-política. Sin embargo hemos considerado destacarlas en el primer momento para facilitar la comprensión del contexto.

El segundo momento corresponde a la identificación del tipo de discurso/semiosis para facilitar su manejo y análisis. Julieta Haidar (Op. Cit.) plantea siete tipos, se aclara que no es una tipología cerrada y su selección depende en gran medida del objeto y el objetivo de la investigación. El tipo de discurso seleccionado determinará las teorías que se reconocen en el contexto.

En correspondencia al tipo de discurso, se integra un tercer momento de análisis que corresponde, desde la economía política de la comunicación, a la observación del funcionamiento del medio de comunicación/soporte del mensaje en el proceso articulado de comunicación. Es fundamental aquí recordar el modelo *Encoding-Decoding* de Stuart Hall (Op. Cit.) y los paisajes de Arjun Appadurai (Op. Cit.), para comprender la relación establecida entre las distintas prácticas que participan en la producción y circulación del discurso-semiosis. El cuarto momento corresponde al análisis de las condiciones de producción-circulación-recepción de los discursos-semiosis, que se toma del modelo operativo de Haidar. Eje teórico-metodológico que “permite relacionar lo discursivo-semiótico con lo extra discursivo- lo extrasemiótico para articular las prácticas semiótico discursivas con lo socio-histórico-cultural-político” (Haidar, Op.Cit.80). De nueva cuenta, el cómo se aborden estas condiciones depende de las características de las prácticas semiótico-discursivas y del objetivo de la investigación.

El último momento corresponde al estudio de las materialidades semiótico-discursivas y a sus respectivos funcionamientos, en el que se abordan los mecanismos más operativos para descubrir la arquitectura semiótica discursiva desde la cual se producen y reproducen los sentidos.

“Las materialidades conforman las capas, las camadas que constituyen lo que Foucault denomina arqueología del saber y remiten a la construcción semiótico-discursiva que supera la dimensión lingüística y semiótica de la superficie.” [Mientras que] Los funcionamientos comprenden la dinámica, la configuración que adquieren las materialidades en cada tipo de discurso o semiosis”. (Haidar, Op. Cit: 82)

Julieta Haidar hace una excelente clasificación en ambos ejes de análisis, por lo que la selección de las materialidades dependerá de las características del medio de comunicación que se analice y de los intereses de orden heurístico del investigador. Por otro lado, la selección de los funcionamientos semiótico-discursivos dependerá de las materialidades elegidas y de las prácticas semiótico-discursivas que se estudien. Si bien estas categorías aparecen claramente diferenciadas en el modelo de Haidar, en esta investigación se ha optado por analizarlas en su relación.

El modelo de análisis propuesto pretende evidenciar la importancia del contextualismo radical como metodología aplicada al estudio de los medios de comunicación como prácticas semiótico-discursivas marcadas por la coyuntura. Es a partir de los cinco momentos de análisis expuestos que se estructura esta tesis.

En el Capítulo I *Cultura mediática y espacios de re-conocimiento*, se integran el primer nivel de análisis de Haidar, que corresponde a la tipología de los discursos-semiosis, con algunas de las teorías que ayudan a la comprensión del contexto. Se identifica la

tipología del discurso/semiosis para explorar las características del objeto de estudio y facilitar así su manejo, en este caso se exploran los conceptos de Aparatos Ideológicos del Estado y de hegemonía. Se presentan dos modelos articulados de comunicación, el de Hall *Encoding-Decoding* (Op. Cit.) y el de Appadurai (Op. Cit.) con los cinco paisajes y, finalmente se habla del hiper reconocimiento y la notoriedad mediática como características de la cultura mundo en el periodo denominado como modernidad líquida (Bauman 2005/2006).

En el Capítulo II *El cine de superhéroes como espacio de poder en el siglo XXI*, se explica el funcionamiento del cine *mainstream* de Estados Unidos en los últimos años, es la exposición de la dimensión político-económica del cine y su relación con el cómic como espacio de poder. La descripción de la Warner Brothers se utiliza para ejemplificar el funcionamiento de una *major* desde la noción de conglomerado. Se mencionan las estrategias de marketing y se expone la presencia de las películas de superhéroes en el siglo XXI. A partir de lo encontrado aquí, se pudo observar con precisión la coyuntura y definir el corpus discursivo.

El primer eje de análisis propiamente semiótico-discursivo, se presenta en el Capítulo III *El poder del discurso y el discurso del poder*. Se trata de las condiciones de producción, circulación y recepción de los discursos. Para su análisis, seleccionamos dos de las ocho propuestas que presenta Julieta Haidar: las condiciones de posibilidad de emergencia de los discursos-semiosis, de Michel Foucault (1970/1992) y el efecto de coyuntura en el discurso-semiosis, que desarrollara Regine Robin (1976). La selección y articulación de las propuestas se hizo en función del objeto de estudio y las preguntas de investigación.

El análisis de las materialidades político-cultural-ideológica y sus funcionamientos, se desarrolla en el Capítulo IV *Guerra y terror en la comunidad*. A través del análisis de los superhéroes se identifica la autorepresentación en la conformación de una identidad nacional. Hace énfasis en los estereotipos y la naturalización que aparecen en la construcción del villano como discurso del mal. La comunidad como totalidad ideológica que se construye en el miedo, en el terrorismo. Es la articulación de comunidad- el nacionalismo estadounidense y el discurso colonial.

Finalmente, en el Capítulo V *Poder e ideología, entre la memoria y el olvido*, se presenta el estudio de la memoria como una estrategia discursiva que opera en la construcción del nacionalismo. También se recurre a las aportaciones de Marc Augé (1998), con las figuras del olvido, que en tanto constructo social, permite analizar la construcción identitaria del superhéroe que encarna la lucha ideológica, ¿por qué y contra quién se lucha? Como ya se ha dicho, no nos hemos centrado en el estudio particular de la materialidad o de su funcionamiento semiótico discursivo, sino en la relación que se establece entre las materialidades.

CAPÍTULO 1 Cultura mediática y espacios de re conocimiento

Entre algunos criterios que Julieta Haidar (Op. Cit.) propone para identificar un tipo de discurso seleccionamos a los aparatos ideológicos/hegemónicos del Estado que rigen la producción, en este caso el cine, por lo que se inicia hablando de los medios de comunicación como espacios de poder desde el planteamiento de los Estudios Culturales.

Este enfoque se completa con la presentación del modelo de Stuart Hall (1980/2006) *Encoding-Decoding*, que plantea el análisis de los medios de comunicación desde la articulación, visualiza, por un lado, el proceso de producción-recepción¹⁰, y destaca la forma del mensaje. Se integra también la aportación de Arjun Appadurai (1990) que permite desde su teoría de paisajes comprender a los medios de comunicación de manera articulada y como concentrador de imaginarios. Finalmente se explican algunas de las características de la cultura-mundo que ha generado el paisaje mediático en años recientes, denominado modernidad líquida (Bauman, 2007/2010) o hipermodernidad (Lipovetsky, 2005/2008).

1.1 Los medios de comunicación como aparatos ideológicos-hegemónicos

En un intento por definir los Estudios Culturales, Grossberg (2010) dice que la cultura es su objeto de estudio, pero a partir de la tensión que provocan los distintos significados de ésta. La cultura como vida social pero también como prácticas y procesos que dan sentido, que producen significados y juicios de valor; la cultura está imbricada con todas las prácticas sociales y es la suma de sus interrelaciones, por tanto el análisis de la cultura es

¹⁰ Un fragmento de este capítulo y de la introducción se ha publicado en Sánchez Román, M.E (2014). *Los estudios culturales en la contingencia para repensar a los medios de comunicación*. En: Restrepo, E. (Coord.). *Stuart Hall desde el Sur: legados y apropiaciones*. Buenos Aires: CLACSO.

“el intento de descubrir la naturaleza de la organización que es el complejo de estas relaciones” (Williams en Restrepo, Walsch y Vich, 2010:32).

El poder y sus distintos tipos de relaciones con la cultura es el punto de partida. La cultura es el lugar donde se produce y lucha por el poder, un poder que no se entiende precisamente como dominación sino como “la relación de fuerzas siempre desiguales puestas al servicio de los intereses de determinadas fracciones de la población” (Grossberg, 2010: 81). Desde esta noción de poder, los Estudios Culturales, entonces, buscan explicar la forma en la que los textos y discursos, es decir, las prácticas culturales se producen y operan en la vida diaria, con la intención de combatir y quizá también transformar estas estructuras de poder.

En su texto *Culture, the media and the ideological effect* Hall (1977/2010) explica algunas de las maneras en las que se relacionan la cultura y el poder. Primero destaca la idea de cultura dominante, desarrollada por Raymond Williams, para explicar que existe un *sistema central* de prácticas, significados y valores -dominantes y efectivos- que son organizados y vividos en determinado periodo. Se trata de un sistema dinámico en el que los agentes –como los medios de comunicación- eligen y enfatizan ciertos significados y valores disponibles a través de los cuales las personas viven sus propias condiciones.

El sistema se hace y rehace de manera continua para ‘contener’ los significados, prácticas y valores que se oponen. Siempre hay más sistemas de significados y valores que los incorporados al sistema central, entonces el dominio se realiza en la selección, incorporación y exclusión de estos elementos. Williams señala dos clases alternativas de significados y prácticas, las formas residuales y las formas emergentes. Las primeras

consisten en significados y valores que no pueden encontrar expresión en la cultura dominante “pero que se extraen principalmente del pasado y de un estado anterior de la formación social” (en Hall, 1977/2010), amenazan desde el pasado. Por otro lado, las emergentes son las nuevas prácticas, significados y valores. Ambas formaciones pueden incorporarse parcialmente a la estructura dominante, o quedarse como una desviación que difiere del énfasis central, pero no lo amenaza.

Esta idea de cultura dominante debe mucho, en palabras de Hall (Ibídem), a la noción de hegemonía de Gramsci. Existe hegemonía cuando una clase dominante, entendida como una alianza de fracciones dominantes de clase -un bloque histórico- no sólo obligan a una clase subordinada a conformarse a sus intereses, sino que además ejerce una ‘autoridad social total’ sobre ellas y sobre toda la formación social. Es decir, hay hegemonía cuando las clases dominantes poseen el poder coercitivo y buscan obtener el consentimiento de las clases subordinadas. La hegemonía trabaja mediante la ideología, esto es que el concepto de realidad de la clase dominante, la forma en la que ésta la observa, la concibe, se institucionaliza en las esferas de la vida civil y el estado, para luego constituirse en ‘la realidad vivida’ de las clases subordinadas, y así preservar la unidad ideológica.

“[Las clases dominantes] se esfuerzan por *enmarcar dentro de su alcance* todas las definiciones de la realidad, atrayendo todas las alternativas a su horizonte de pensamiento. Fijan los límites -mentales, estructurales- dentro de los que “viven” las clases subordinadas y dan sentido a su subordinación de un modo que se sostenga su dominancia sobre ellas” (Hall, 1977/ 2010: 238).

La hegemonía puede mantenerse sólo mediante una alianza coyuntural particular de fracciones de clase y se logra por medio de las agencias de las superestructuras, como los

medios de comunicación, así como por la acción coercitiva del estado. Sólo puede establecerse y analizarse en coyunturas históricas concretas, no se trata de algo dado y permanente sino que ha de ser ganada y asegurada de manera constante pues también puede ser perdida. Hall advierte que ni siquiera en condiciones hegemónicas puede haber una incorporación o absorción total de las clases subordinadas.

Gramsci habla también de contención en las clases dominadas, cuando éstas no son lo suficientemente potentes para representar una fuerza ‘contrahegemónica’ sus propias instituciones pueden ser utilizadas por la estructura dominante para forzar la continuación de la subordinación. Para Hall (Ibídem), el concepto de hegemonía planteado por Gramsci es crucial, entre otras cosas, porque redefine el concepto de poder destacando sus aspectos no coercitivos.

“Sitúa también la noción de dominación lejos de la expresión directa de los intereses estrechos de clase. Entiende que la ideología no es “psicológica o moralista, sino estructural y epistemológica”. Pero por encima de todo nos permite empezar a captar el papel central que juegan las superestructuras, el estado y las asociaciones civiles, la política y la ideología, para asegurar y cimentar las sociedades “estructuradas en dominancia” y para conformar activamente toda la vida social, ética, mental y moral, en sus tendencias globales, a los requerimientos del sistema productivo“ (p.239-240).

Hall también recurre a la noción de Aparatos Ideológicos del Estado, de Althusser, para exponer cómo se reproduce este dominio cultural. Según Althusser, el Estado es quien asegura la reproducción social mediante el consentimiento, es considerado como ‘neutral’ porque se supone está por encima de los intereses de clases, entonces recurre a instancias

mediadoras que mantengan los intereses del capital y del bloque dominante. Todos los aparatos implicados en este proceso son los llamados Aparatos Ideológicos de Estado.

Estos aparatos dominan principalmente por medio de la ideología, si bien existe una diversidad de ideas, y con ellas contradicciones, en las distintas esferas en que funcionan los aparatos, también hay unificación bajo la ideología dominante, que se comprende como el sistema de ideas y representaciones a través de las cuales las personas entienden y “viven” sus condiciones reales de existencia (Hall, 1977/2010).

Aunque nota cierta influencia de Gramsci, Hall identifica dos diferencias, por un lado Althusser insiste en que el terreno de las ideologías se compone de una estructura compleja de ideas de la clase dominante en relación a las ideas de las clases subordinadas; lo que reproducen los Aparatos Ideológicos del Estado es la ideología dominante en sus contradicciones, entonces la reproducción ideológica se convierte en la sede de la lucha de clases; por otro lado, insiste en que la unidad que consiguen los Aparatos no es una adecuación funcional. Uno de los efectos ideológicos es la imposición de una ‘coherencia’ o unidad imaginaria sobre las unidades representadas, Hall (Ibídem) explica la reconstitución de los sujetos-personas individuales

“mediante el uso de diversas totalidades ideológicas como “comunidad”, “nación”, “opinión pública”, “consenso”, “interés general”, “voluntad popular”, “sociedad”, “consumidores ordinarios”, se producen unidades que “enmascaran y desplazan el nivel de las relaciones de clase y las contradicciones económicas, representándolas como totalidades no antagonistas” (p.243)

Es lo que Gramsci llamó función hegemónica de consentimiento y cohesión. El Estado es la esfera donde se universalizan los intereses de la clase dominante, manejándola como “interés general”, es éste el que al final representa lo únicamente válido.

Las ideologías pasan también por el proceso de enmascaramiento-fragmentación-unificación del que habla antes Gramsci. La dominación ideológica se dispersa mediante las agencias fragmentadas de muchos deseos y opiniones individuales, y de poderes separados, después son reorganizados en una coherencia imaginaria, es el consenso, para que luego “espontáneamente” los individuos actúen. En este proceso, ese consentimiento a la hegemonía es representado, en apariencia, como un ir-juntos, “natural” y libremente, hacia un consenso que legitima el ejercicio del poder (Hall, *Ibíd.*).

Una vez entendido la relación entre cultura y poder, se intentará a partir de aquí explorar cómo funcionan los medios de comunicación, en términos de Aparatos Ideológicos del Estado, ya que es un campo en el que los Estudios Culturales han tenido impacto, favoreciendo el desarrollo de nuevas miradas al poder que éstos ejercen. Hall nos ayuda a comprender la importancia de este trabajo mediante la reflexión de tres funciones que están cumpliendo los medios en la actualidad.

Primero, no hay duda de que los medios de comunicación han destacado como canales para la producción y distribución de la cultura absorbiendo las esferas de la comunicación pública, han colonizado (Hall, *Ibíd.*) progresivamente la esfera cultural e ideológica, siendo, cada vez más, responsables de suministrar la base a partir de la cual se construye una imagen de las vidas, significados, prácticas y valores de los otros grupos y clases; pero también de suministrar imágenes, representaciones e ideas, alrededor de las que

la fragmentación se capta como una unidad coherente, hablamos de la construcción de la imaginaria social que nos hace percibir un mundo global inteligible integrando los mundos de otros y los nuestros en una totalidad vivida.

Otra función de los medios es la de reflejar y reflejarse en esta pluralidad, suministrar constantemente un inventario de léxicos, estilos de vida e ideologías. Organizado como conocimiento social los medios proveen realidades nuevas, o las modifican orientando conductas que se observan como socialmente aceptables mientras que las actitudes excluidas por ellos se vuelven una desviación socialmente desaprobada (Halloran en Hall 1977/2010).

Como no existe un discurso ideológico unitario que integre todo este conocimiento social colectivo y como deben representarse en los medios de comunicación de modo aparentemente abierto y diverso, es decir una pantalla donde quepan muchos mundos, la asignación de las relaciones sociales a sus contextos y su clasificación es el trabajo ideológico; al establecer las normas que rigen las realidades, marcar territorios y asignar acontecimientos, explicar contextos y sus problemas, los medios no sólo nos informan sobre el mundo, sino que le dotan de sentido (Hall, 1977/2010).

Los medios se convierte en un sistema, requieren del lenguaje para funcionar pero además se convierten en un lenguaje en sí mismo ya que explican a las personas cómo entender su relación con sus condiciones reales de existencia, por eso Hall (Ibídem) dice que bajo el capitalismo los modos de entenderse están sometidos a la regulación del lenguaje posibilitando que las relaciones “reales” puedan ser culturalmente significadas e ideológicamente inflexionadas como una serie de “relaciones vividas imaginarias”. Al ser los medios un espacio donde se negocian conductas y se establece lo que está permitido o no, se

convierte en un campo de lucha para la representación de identidades culturales y por tanto para el reconocimiento y la exclusión.

La tercera función de los medios, es organizar, orquestar y unir lo que se ha representado. Empieza a moverse dentro de un orden reconocido en el que la intervención directa de las unidades “reales” se mantiene siempre al margen por medio de la coherencia más neutral e integradora de la opinión pública. El consenso y consentimiento empiezan a emerger, algunas voces y opiniones muestran mayor peso, pero el consenso es constituido mediante el intercambio desigual entre la gente y los centros de poder.

Se busca un espacio, en determinado tiempo y lugar, para que las voces discordantes también puedan adherirse. Esto es la unificación del trabajo ideológico de los medios. Una vez lograda la unificación, los medios buscan la producción del consenso y la construcción de la legitimidad, que emerge en medio de la argumentación, el debate, la consulta y la especulación. Hall se pregunta ¿cuáles son los mecanismos reales que permiten a los medios de comunicación de masas realizar este “trabajo ideológico”?, e intenta responder explicando el proceso de codificación-decodificación, el modelo que se presenta en seguida.

1.2 Encoding-Decoding, un modelo articulado de comunicación

El modelo tradicional de la comunicación es un proceso que opera como un circuito lineal y cerrado, el paradigma de Lasswell (1927/1938) es el más utilizado. Básicamente se compone de emisor-mensaje-receptor y su respectivo reinicio mediante una retroalimentación. La principal debilidad de este paradigma -como de tantos otros modelos de comunicación- es que cada parte del proceso se comprende de manera aislada, sin

embargo Hall (1980/2006) señala la utilidad del modelo si se piensa como una cadena, donde cada parte está articulada, esto es producción-circulación-distribución/consumo-reproducción.

Se estudia el proceso como una compleja estructura dominante, cada parte mantiene sus características y condiciones de existencia pero se sostienen en la articulación de prácticas conectadas. La autonomía es relativa porque el éxito de cada etapa está relacionado al funcionamiento de la etapa anterior y a su articulación con la etapa siguiente. La codificación por si misma no puede garantizar el éxito, depende de su articulación con el mensaje y la decodificación.

La ventaja de pensar el proceso de comunicación de forma articulada es que mientras cada parte del proceso es necesario en el funcionamiento del circuito como un todo, una unidad, éstas partes se comportan de manera independiente y aunque estén articuladas no se puede garantizar el siguiente paso, es decir, no se puede garantizar cómo se articulan entre ellas, así que el resultado final depende de la articulación.

Hall (Ibídem) reconoce que la forma discursiva del mensaje tiene una posición privilegiada desde el punto de vista de la circulación, lo considera un momento determinante ya que “The ‘message form’ is the necessary ‘form of the appearance’” (p. 52). El mensaje se codifica en función del lenguaje que utiliza el medio de comunicación que servirá de vehículo, así que el mensaje termina siendo la forma en la que se hace circular el significado. La forma discursiva del mensaje es el lugar donde cobran sentido las imágenes e ideas, es también la estrategia utilizada para distribuirse y llegar a las audiencias que interesan, por eso resulta tan importante en el proceso de codificación-decodificación.

Una vez hecha la circulación-distribución, el discurso es traducido o transformado para convertirse en una práctica social, es mediante la articulación de la práctica que el sentido tiene efecto. Desde esta perspectiva, un medio de comunicación se comprende como una estructura institucional, en la que sus prácticas y redes de producción, su infraestructura técnica, se comprende en términos de lo que Marx (1867/2005) llamó *labour process*, y que en tanto discurso, se trata de todo aquello que se requiere para producir una película, por ejemplo.

“It too, is framed throughout by meanings and ideas: knowledge-in-use concerning the Routines of production, historically defined technical skills, professional ideologies, institutional knowledge, definitions and assumptions, assumptions about the audience and so on frame the constitution of the programme through this production structure.” (Hall, 1980/2006: 53).

Los medios de comunicación producen discursos complejos que se comprenden como mercancías simbólicas, los acontecimientos que transmiten se hacen inteligibles, se trata de un proceso compuesto por las prácticas que han traducido los acontecimientos “reales” -incluyendo la ficción- a una forma simbólica. A este proceso Hall le llama *encoded*, “Significa precisamente la selección de códigos que asignan significado a los acontecimientos al colocarlos en un contexto referencial que les atribuye significado” (1977/2010: 248). Son muchas las maneras en las que se pueden codificar los acontecimientos pero los medios seleccionan los códigos *preferidos* generando explicaciones “naturales” para luego producir consensos que se insertan en un repertorio de ideologías dominantes.

Aunque cada medio constituye la estructura del discurso, no se trata de un sistema cerrado ya que las estructuras de producción generan una especie de guía en cuanto a los temas a tratar, cómo tratarlos, características de la audiencia. Van definiendo el campo de trabajo mediante otras formaciones discursivas y dentro de las estructuras socioculturales y políticas de las que forman parte. Por eso Hall advierte de poner atención particularmente a los acontecimientos problemáticos o perturbadores, aquellos que de alguna manera se presentan como amenazas al *status quo*, porque cuando los discursos dominantes ya han sido universalizados y naturalizados aparecen como las únicas formas disponibles de inteligibilidad.

Otra parte importante en el proceso son la circulación y la recepción, que Philip Elliott (en Hall, 1980/2006) identifica como *momentos* de producción en sí mismos ya que mediante la retroalimentación se recibe información, elementos “externos” que se reincorporan al sistema y sirven como punto de arranque para la realización de un mensaje. Lo que se pretende es que al producir el discurso dominante éste impacte en las prácticas sociales cuando los receptores, la audiencia, lo decodifique. El discurso lleva implícitas estructuras de poder, riqueza y dominación que son percibidas como normales o aceptables.

Hall destaca dos situaciones que se deben tomar en cuenta al plantear el problema de la producción del discurso dominante. Por un lado, quienes participan al inicio del proceso - en un programa de televisión o una película, serían por ejemplo, los directores, productores, actores, fotógrafos, guionistas, etc.- podrían hacerlo de manera inconsciente, ya que como codificadores participan de una neutralidad profesional y técnica, es decir, están acostumbrados a ese ambiente enmascarado por la intervención de las ideologías profesionales, como las rutinas, prácticas y técnicas que en nivel fenoménico crean la

estructura de las prácticas cotidianas de la codificación, distanciando al codificador del contenido ideológico que está manejando y de las inflexiones ideológicas de los códigos que están empleando.

“Como el codificador quiere reforzar el alcance explicatorio, la credibilidad y efectividad del “sentido” que está tratando de dar a los acontecimientos, empleará todo el repertorio de codificaciones (...), con el fin de “ganar el consentimiento” del público; (...) por la legitimidad de la gama o límites dentro de los cuáles están funcionando sus codificaciones.” (Hall, 1977/2010:249)

Por otro lado, al crear “puntos de identificación” dota de credibilidad y fuerza a la lectura promovida facilitando la obtención del “consentimiento” del público, sin embargo, el proceso de decodificación tampoco es simple, ya que - aquí viene la segunda advertencia de Hall- no es posible garantizar que el receptor decodificará tal y como se ha planeado; el público decodificará de acuerdo a sus propias condiciones sociales y materiales, no se puede asegurar de ninguna manera la decodificación exacta de los significados, por eso se habla sólo de “preferencias”.

Todas las sociedades o culturas, en distintos grados, imponen su clasificación social, cultural y política del mundo, es lo que constituye el orden cultural dominante, “the different areas of social life appear to be mapped out into discursive domains, hierarchically organized into *dominant or preferred meanings*.” (Hall, 1980: 57). Se dice dominante porque hay muchas maneras distintas de constituir el mapa, en realidad lo que existen son patrones de lecturas preferidas o preferenciales marcadas con un orden institucional, político e ideológico. Por eso, la intención global de la “comunicación efectiva” es obtener el

consentimiento del público para la *lectura preferida*, y así llevarle a que la decodifique dentro del marco de referencia hegemónico.

“What are called ‘distortions’ or ‘misunderstandings’ are precisely from the *lack of equivalence* between the two sides in the communicative exchange. Once again, this defines the ‘relative autonomy’, but ‘determinateness’, of the entry and exit of the message in its discursive moments” (Hall, 1980: 54).

También pueden producirse negociaciones al decodificar, que reflejen lo que Hall (1977/2010) llama “la complementariedad estructural de las clases”, se trata de áreas dentro de los códigos hegemónicos que suministran espacios necesarios del discurso en los que insertan a las clases subordinadas.

“Dado que los medios de comunicación no sólo están amplia y difusamente distribuidos a través de las clases, sino que las llevan dentro de la parrilla de la comunicación social y deben reproducir continuamente su propia legitimidad popular para dirigir ese espacio ideológico, esas inflexiones y espacios negociados que les permitan a las lecturas subordinadas ser contenidas dentro de los sintagmas ideológicos más amplios de los códigos dominantes, son absolutamente fundamentales para la legitimidad de los medios de comunicación y dan a esa legitimidad una base popular” (Ibídem: 250).

Los medios de comunicación están relacionados con grupos de poder, por eso tienen algunas características de los aparatos de estado, y mantienen su relativa autonomía porque no pueden descubrirse como asociados a la clase dominante; así que recurren a ciertas prácticas como la objetividad, neutralidad, imparcialidad y equilibrio para mantenerse “libres y autónomos”.

Un caso que puede ejemplificar esto es el de la CNN, una entidad corporativa con presencia global que se encontró con el “problema” de percibirse muy americana, es decir, para algunas audiencias su presencia se consideraba claramente como una expresión de la cultura –dominante- estadounidense lo que generaba desconfianza en los consumidores ya que se trata de un proveedor de noticias mundial. La estrategia entonces fue cambiar los formatos, utilizando otras lenguas y contratando periodistas de distintos países; hicieron alianzas con los grupos locales para informar a partir de las preocupaciones locales, como señalan Morley y Robins (1995) CNN aprendió a reconciliar ambiciones globales con complejidades locales.

Es claro que siempre existe una diversidad medios, es la forma en la que se presume una sociedad capaz de informarse- entretenerse desde distintos planteamientos, sin embargo como Hall (1977/2010) señala entre ellos existe una especie de acuerdo común que engloban las posiciones, aún las opuestas, en una unidad compleja. Es en esta unidad subyacente donde los medios se aseguran y reproducen, y es a partir de aquí que se comprende la inflexión ideológica de los discursos de los medios de comunicación, no como partidaria sino fundamentalmente como orientada “dentro del modo de realidad del estado”.

Operan sus límites desde el consenso para dominar ciertos tipos de interpretación y efectuar sistemáticamente inclusiones -por ejemplo aquellas definiciones de la situación- y exclusiones -grupos, interpretaciones, posiciones de la realidad del sistema que regularmente no son admitidos-.

“el “trabajo” ideológico de los medios de comunicación no depende (...) de la *subversión* del discurso para el apoyo directo de una u otra de las *posiciones* principales dentro de las ideologías dominantes: depende del

trazado y apuntalamiento del *campo ideológico estructurado* en el que actúan las posiciones y sobre el que, por así decirlo, “se sostienen” (Ibídem: 250).

Hall nos invita a repensar el proceso de comunicación desde la articulación. Observar cómo los medios de comunicación se pueden convertir, como instituciones y como prácticas, en fuerzas de dominio cultural. No lo reflexiona en términos conductistas porque entiende que el resultado no puede ser unilateral y determinante en todos los consumidores – audiencias-, se trata más bien de analizar las estructuras en su complejidad, desde un productor que “trabaja” desde su marco social, cultural y político, y establece un puente con una audiencia diversa en sus distintos marcos.

Queda claro que el trabajo que realizan los medios de comunicación es también complejo en tanto es contradictorio, porque existen contradicciones internas entre las diferentes ideologías que se organizan en la unidad del terreno dominante al tiempo que esas ideologías también luchan por la dominancia en el campo de las prácticas. El resultado final se observa, desde Hall, como la *tendencia* de los medios de comunicación, una tendencia sistemática, que reproduce el campo ideológico de una sociedad de tal modo que reproduce también su estructura de dominación.

Al estudiar estas tendencias podemos acceder a las estructuras de significados que construyen y “enmarcan” la forma en las que unos y otros nos miramos, el lugar que -nos dicen- ocupamos en el mundo, tomando en cuenta que “Discursive ‘knowledge’ is the product not of the transparent representation of the ‘real’ in language but of the articulation of language on real relations and conditions” (Hall, 1980/2006: 55).

2.3 Los paisajes de Appadurai, el trabajo de las disyuntivas

Hemos hablado ya de la relación entre la cultura y la comunicación, del poder que los medios ejercen en tanto que proporcionan marcos de referencia sobre las personas y la organización sociocultural del mundo, generando estructuras de poder y modelos de exclusión. A esta primera articulación es necesario incluir a la tecnología, ya que para producir y hacer circular estos marcos de referencia, es decir, información y contenidos convertidos en productos culturales, se necesita de *hardware* y *software* especializado. Al entorno que se produce tanto por el uso de tecnologías de información y comunicación, como en la producción de bienes culturales se le llama cultura mediática.

La cultura mediática está presente desde que existe la comunicación entre los seres humanos, cada medio genera un entorno mediático y una cultura propia. Sin embargo en los últimos años, el acelerado desarrollo tecnológico, por un lado, y la caída de fronteras comerciales, por el otro, ha generado la intensificación de flujos de información pero también de imaginarios sobre unos y otros, reconfigurando una nueva cultura mediática, en donde la comunicación se percibe

“como el escenario cotidiano del reconocimiento social, de la constitución y expresión de los imaginarios a partir de los cuales la gente representa lo que teme o lo que tiene derecho a esperar, sus miedos y sus esperanzas [...] en ellos no solamente se reproduce ideología, sino que también se hace y se rehace la cultura de las mayorías; no sólo se comercializan formatos, sino que se recrean las narrativas en las que se entreteje el imaginario mercantil con la memoria colectiva”. (Martín Barbero 2005:44).

Esta nueva cultura mediática es industrial al organizarse en torno al modelo de producción en masa, y es comercial ya que generan productos culturales que se insertan en el mercado pero desde una lógica transnacional. El impacto de los medios de comunicación ha generado preocupaciones en torno al poder global que ha adquirido, no ya para manipular sino para desorganizar estructuras que daban solidez a los marcos de referencia de los seres humanos.

Es decir, por un lado, su alcance global preocupa en tanto la capacidad de penetración que tienen los medios para difundir valores y modelos culturales de quienes controlan los medios; en este sentido Kellner (1995/2011) explica la cultura mediática como la colonización de los medios, al convertirse en el vehículo primario para la distribución y difusión de la cultura. Pero por otro lado, el alto nivel de circulación de contenidos ha generado una diversidad de imaginarios, en ocasiones superpuestos o contradictorios, provocando una fragmentación en las identidades. Es en este panorama ambiguo de la homogeneización/dominio cultural y la diversificación/fragmentación donde se inserta la llamada cultura global.

La idea de vivir en un mundo globalizado a partir de la experiencia provocada por los medios de comunicación fue concebida por Marshall McLuhan (1964/1994) y su término aldea global, sin embargo, el cambio generado en la concepción del espacio y el tiempo ha tenido otros alcances particularmente en la producción y circulación de imaginarios sobre unos y otros. Como afirma Appadurai (1990) la cultura de los medios hoy no puede entenderse en un sistema simple de productores y consumidores, es decir, en términos de modelos centro-periferia, donde unos controlan y otros son alienados, tiene que ser analizado

como algo complejo, ordenado en disyuntivas, fundamentalmente entre la economía, la cultura, y las políticas.

En un intento de analizar el fenómeno, Arjun Appadurai, propone explorar esas disyuntivas mediante un sistema de relaciones establecidas entre las que considera las cinco dimensiones del flujo de la cultura global. Llama paisaje a cada dimensión para señalar la fluidez, las formas irregulares que caracterizan el capital internacional, así tenemos *ethnoscapes*, *mediascapes*, *technoscapes*, *financescapes* y *ideoscapes*.

Las relaciones surgidas entre éstos se dan sin garantías ya que un paisaje tiene influencia en otro, pero la forma en las que se relacionan e impactan no se dan objetivamente, se trata de constructos de perspectiva, así que para analizarlas es necesario observar las inferencias históricas, lingüísticas y situaciones políticas (Estado-nación, multinacionales, comunidades diaspóricas, grupos subnacionales y movimientos religiosos-políticos-económicos) en cada caso.

“These landscapes thus are the building blocks of what (extending Benedict Anderson) I would like to call imagine worlds, that is, the multiple worlds that are constituted by the historically situated imaginations of persons and groups spread around the globe. [...] live in such imagined worlds [...] and thus are able to contest and sometimes even subvert the imagined worlds of the official mind and of the entrepreneurial mentality that surround them.”
(Appadurai, 1990:589)

Con *Ethnoscape*, Appadurai se refiere al paisaje de personas en movimiento, aquel generado con el flujo constante de turistas, inmigrantes, refugiados, exiliados; es la visualización de la diáspora que caracteriza a nuestro mundo. Este flujo de personas afecta las políticas de -y entre- las naciones, puesto que hay mayores desplazamientos y se

prolongan por más tiempo. A su vez, el capital internacional cambia su sistema de producción y la tecnología genera diferentes necesidades impactando en la movilidad de las personas que además están sujetas a las políticas de inmigración de las naciones. Todo esto afecta a las personas que por una u otra razón no pueden conseguir que estos desplazamientos cesen.

El *Technoscape* se comprende como la configuración global de la tecnología y está directamente relacionada con instalación y crecimiento de empresas multinacionales (Ibídem). El flujo de capital, el entorno político y la disponibilidad de mano de obra no cualificada y/o altamente especializada influyen cada vez más en este paisaje. Mientras que el *Financescape* se refiere a la disposición de capital global que se mueve rápidamente y es difícil de seguir como en los mercados monetarios, bolsa de valores nacional y las especulaciones del mercado.

Appadurai señala que el punto crítico es que las relaciones globales establecidas entre *ethnoscape*, *technoscape* y *financescape* son profundamente disyuntivas e impredecibles, ya que cada uno obedece a sus propias obligaciones e incentivos -algunos políticos, informativos, y tecno ambientales- al tiempo que se ve afectado por las obligaciones y parámetros de movimiento que provocan los otros paisajes. Este problema se refleja claramente en el *mediascape* y el *ideoscape*, ambas relacionadas a los paisajes de las imágenes.

Con *Mediascape* el autor se refiere a la distribución de la capacidad de producir y diseminar información, en correspondencia a un gran número de intereses públicos y privados alrededor del mundo, así como a la imagen del mundo que dan estos medios.

Depende del modo -informativo o de entretenimiento- y el *hardware* -electrónico o pre electrónico- que utilicen, de la audiencia que desean alcanzar -local, nacional, internacional-, y de los intereses de quienes los poseen y controlan. Lo más importante es que “they provide (especially in their television, film, and a cassette forms) large and complex repertoires of images, narratives, and ethnoscaapes to viewers throughout the world, in wich the world of commodities and the world of news and politics are profoundly mixed” (Appadurai, 1990:590).

El problema que se plantea con este paisaje es que las audiencias, alrededor del mundo, están experimentando un entorno multimedia complicado e interconectado. Mientras se borran las fronteras entre lo real y la ficción se construyen mundos imaginarios, particularmente contruidos -o provenientes- bajo los criterios o perspectivas de otro mundo imaginario. Appadurai (Ibídem) explica que estos “matices” -fuera de la realidad- se van disgregando en complejos trozos de metáforas con las que la gente vive, que participan en la construcción de las narrativas del otro y proto narrativas de las vidas posibles, fantasías que se convierten en prolegómenos de un deseo de adquisición o movimiento.

El quinto paisaje es el *Ideoscape*, también es una concatenación de la imagen, en su mayoría dirigida políticamente, con las ideologías de los Estados y de grupos contrarios, explícitamente orientados a tomar el poder del Estado, o una parte de él. Se componen de parámetros o puntos de vista mundiales que consiste en la concatenación de ideas, términos e imágenes de conceptos como libertad, bienestar social, derechos, soberanía, representación y democracia (Ibídem). Aquí, el autor destaca la palabra democracia como la madre de los términos, al convertirse en el centro de muchos ideopaisajes. Uno de los problemas que plantea este paisaje es que mientras algunos Estados buscan pacificarlo, es decir, ir en

concordancia a su propio etnopaisaje, también se enfrentan a los paisajes mediáticos que pueden ir o no en esa concordancia, de tal manera que se pueden crear conflictos de reconocimiento.

Los Estados se encuentran presionados para mantenerse abiertos a los medios, a la tecnología y al consumismo, que provocan entre la población mundial ansiedad por nuevos productos –incluidos los espectáculos-. Son estas ansiedades las que se pueden captar o recoger en nuevos etnopaisajes, mediapaisajes y eventualmente ideopaisajes. Tanto el *ideoscape* como el *mediascape* resultan importantes ya que condensan la relación disyuntiva entre los otros paisajes, ambos tienen el poder de trabajar con imaginarios, lo que nos remite a un problema de la cultura global, la imaginación como práctica social “a form of work (in the sense of both labor and culturally organized practice), and a form of negotiation between sites of agency (individuals) and globally defined fields of possibility.” (Appadurai, 1990: 587).

Para poder comprender el poder de los imaginarios en nuestro entorno social-cultural-político, Appadurai invita a re-pensar

“the old idea of images, especially mechanically produced images (in the Frankfurt School sense); the idea of the imagined community (in Anderson’s sense); and the French idea of the imaginary (imaginaire) as a constructed landscape of collective aspirations, which is no more and no less real than the collective representations of Émile Durkheim, now mediated through the complex prism of modern media” (Ibídem: 587).

En esta investigación se utiliza el concepto de *mediascape* ya que implica el análisis de lo que en otros tiempos se ha concebido como cultura mediática pero enfatizando la necesaria articulación de otros factores como el *ethnoscape*, mientras que el *ideoscape* como

condensador de imaginarios permite la visualización de los conceptos que funcionan como operadores discursivos en el *mediascape*; porque reconoce que se establece una relación disyuntiva entre los paisajes tecnológicos, financieros y étnicos; y porque el resultado de estas fuerzas impactan en el *mediascape* permitiendo la observación del problema en su complejidad.

1.4 Hiper reconocimiento y notoriedad mediática en la modernidad líquida

La cultura de la globalización ha generado lo que Lipovetsky y Serroy (2008/2010) denominan cultura-mundo, modelo cultural gestado a partir de los 80's que tiene como principios organizadores al mercado, el consumismo, la tecnociencia, la individuación, y a las industrias culturales y de la comunicación. Esta cultura funciona como un sistema organizador del mundo

Mientras Juvín (2010/2011) plantea que ya no es posible experimentar la diferencia porque la cultura mundo pretende crear una industria que uniformiza, Lipovetsky (2010/2011) difiere al señalar que si bien se difunden modos de vida globales la homogenización no es la meta final, porque en realidad la cultura-mundo busca administrar la diferencia. Para Lipovetsky estamos frente al surgimiento de otra cultura que a su vez produce significados culturales, normas y mitos, donde la instancia de producción simbólica es el mercado, provocando que los sistemas de representación se vuelvan objetos de consumo intercambiables.

Entre las características de la posmodernidad destacan el consumo de masas, la cultura hedonista y la psicologista (Charles, 2004/2008). Narciso surgió como figura hedonista, amante de las libertades y el individualismo, fuertemente experimentada en los

ochentas y que ahora se manifiesta en su exageración, lo *hiper*, como señal de que se ha entrado en una nueva etapa, la hipermodernidad “continuación de la posmodernidad, y el hipernarcisismo” (Ibídem: 26) y que se vislumbra en los primeros años del siglo XXI.

La hipermodernidad es el marco sociohistórico en el que surge la cultura mundo como modelo cultural. Marca una sociedad liberal, caracterizada por la fluidez, hiperconsumista e hipernarcisista. El hiperconsumo “se organiza más bien en función de fines y criterios individuales, y según una lógica emotiva y hedonista que hace que se consuma más por placer que por rivalizar con otros” (Charles, 2004/ 2008:26), esto es más por la satisfacción producida que por la posición social que con el lujo se ostenta, quizá como una manera de aferrarse a algo en un mundo en el que todo parece fugaz.

En cuanto al hipernarcisismo, se observa a un Narciso que vive atormentado, angustiado, porque teme a la enfermedad y a la vejez; más que enamorado de si mismo - como antaño- está aterrorizado por su día a día, su cuerpo y su entorno que parece cada vez más agresivo (Charles, Op. Cit.); teme al terrorismo y a las catástrofes, al desempleo, la contaminación y a la desestabilidad emocional. El clima social y la relación con el presente también son distintos en la hipermodernidad, se vive con miedo e incertidumbre porque el futuro no es claro, hay una competencia liberal que amenaza la estabilidad laboral.

Por otro lado, Bauman llama a esta época modernidad líquida (2005/2006), una nueva fase en la historia de la modernidad, condicionada por formas sociales que se descomponen antes de poder asumirlas -de ahí su liquidez- y que no pueden servir de referencia para las acciones humanas. En la vida líquida la sociedad es una red y la

comunidad es un vínculo provisional, las normas son flexibles y el Estado nación ha dejado su poder para que gobierne el mercado.

Tanto Bauman como Lipovetsky reconocen que en estos tiempos -líquidos o hipermodernos- la identidad y los sistemas de representación se han convertido en un objeto de consumo. En la lucha por la identidad hay una pugna entre mantener la individualidad y pertenecer a un colectivo. La democracia y el mercado ya no se cuestionan, los valores éticos y culturales se convierten en instrumento de identificación; el conflicto ya no radica en la dignidad por la lucha de clases, está centrada en las demandas culturales, se lucha por ser yo. Es en la identidad donde unos y otros defienden sus costumbres, hábitos, recuerdos, lenguas; se lucha contra la disolución y la fragmentación, entre liberalismo y el comunitarismo, la libertad de elección y la seguridad que ofrece pertenecer a alguna parte, al tiempo que se excluye al Otro.

Se ha dicho que las identidades son construidas a través de los discursos, prácticas y posiciones diferentes, incluso antagónicas; están sujetas a una historización radical y en constante transformación (Hall, 1996/2011), sin embargo, ahora los sistemas de referencias estallan y se borran las fronteras entre ellos y nosotros. Entonces, sin claros marcos colectivos y simbólicos se vive una inseguridad identitaria y psicológica, crisis que marca una lucha por el reconocimiento.

Destacar puede ser un “valor” disponible sólo para algunos, es parte de su atractivo, pero entonces la singularidad de un rostro y nombre se vuelve el ingrediente más deseable, y el medio para preservarlo es la fama, una especie de memoria que permite al individuo la inmortalidad. Las estrellas de la televisión y los futbolistas, por ejemplo, marcan las

costumbres, gustos y modas; se busca el reconocimiento inmediato, la celebridad mediática, el éxito comercial. Ya no se consume sólo productos, también se consume la celebridad como forma de singularizar-personalizar (Lipovetsky, 2010/2011). Celebridad que se puede ganar cuando se es parte del *star system* pero también cuando se es un millonario benefactor.

Vale la pena aclarar que Lipovetsky reconoce el impacto de los medios al generar modelos de conducta, formas de ser listas para consumir, también asegura que de ninguna manera los medios pueden analizarse en términos de alienación, como lo hiciera la escuela de Frankfurt, y coincide con Hall al señalar que los resultados no pueden ser iguales, los efectos no pueden concebirse como algo impuesto, trabajan desde la seducción y es peligroso si, pero no puede asumirse de una manera determinista, los medios no siempre obtienen el efecto buscado.

Las estrellas de cine y televisión son los nuevos héroes que se distinguen como celebridades. En su libro *Vida líquida*, Bauman (2005/2006) explica la transición del mártir en celebridad, señala que en la actualidad los héroes no son mártires porque el martirio significa solidarizarse con un grupo minoritario y es un sacrificio en solitario, tampoco son los héroes clásicos que luchan con la intención de que sus esfuerzos y sacrificios sean recompensados, pues su muerte debe valer la pena. En su encarnación moderna el héroe nació al tiempo de la construcción del Estado-nación. Cuando el héroe moría por la nación el martirio era público y con su muerte se alcanzaba la inmortalidad material de la nación que agradecida comenzó a establecer homenajes.

Las naciones en ciernes necesitaban poder estatal para sentirse seguras y el Estado emergente necesitaba patriotismo nacional para sentirse poderoso. Ambos se necesitaban mutuamente para sobrevivir y ambos necesitaban

súbditos/miembros dispuestos a sacrificar sus vidas por esa supervivencia. La era de la construcción del Estado-nación tenía que ser también la era del heroísmo (o del patriotismo heroico, para ser más precisos). (Pp. 62-63)

Pero cuando el mercado toma el control ya no parece necesario recurrir a esos personajes, pues el Estado ya no puede garantizar la seguridad y protección que ofrecía; la ciudadanía considera que puede hacerse cargo de sus propios problemas, no está dispuesta a sacrificar su satisfacción personal por el bien de la comunidad y tampoco cree en la muerte como una forma de alcanzar la salvación, de ahí que Bauman asegure que en la modernidad líquida ya no hay cabida para los mártires ni los héroes.

Por otro lado, Bauman (Ibídem) también reconoce que en algunas sociedades, como aquellas que se sienten amenazadas y pretenden luchar contra potencias militares y financieras, optan por el sacrificio voluntario para dar testimonio del valor de su forma de vida y que se pretende negar. Estas personas que pretenden alcanzar dignidad mediante la muerte, son reclutadas como terroristas encarnando una imagen distorsionada de los mártires y de los héroes. Ahora no sólo están preparados para sufrir, como los mártires, sino que están preparados para hacer sufrir a otros; al tiempo que miden su heroísmo en función del número de enemigos que con su muerte logran liquidar. “El martirio y, en general, toda clase de sufrimiento <<por una causa>>, es ahora re-presentado como el resultado de la fechoría de otra persona o como un caso que sólo puede explicarse como una acción dolosa premeditada de los actores [...] o como un fallo psicológico” (p.66)

En cualquier caso, la modernidad líquida prefiere hablar de víctimas y famosos. Cada caso de sufrimiento puede ser potencialmente un caso de victimización, y todo aquél que

padezca dolor es una víctima. Convertirse en víctima puede tener como ventaja una compensación. Por otro lado, la fama se gana a través de la celebridad, de la notoriedad mediática y de alguna manera –como en los héroes- se convierten en un aglutinante de personas generadores de comunidades no sólo imaginadas –porque éstas pertenecen la época sólida- sino imaginarias porque son frágiles y volátiles (Bauman, Op. Cit.).

La fragmentación también da pie a distintas representaciones, que se magnifican y mercantilizan en un entorno mediático cultural, la *cultura mainstream* (Martel, 2010/2011) que nos dificultan la comprensión del mundo real. Para Juvin (Op. Cit.) lo que se vive es una crisis de la cultura “una crisis de relación con lo real, del juicio y la inteligibilidad del mundo” (p.106) que es también moral y social. Son otros seres humanos los objetos de consumo, que como mercancías son juzgados, apreciados o rechazados según la satisfacción que aportan a los clientes.

La identidad se sitúa en una posición jerárquica estableciendo relaciones de poder, que se inserta en una lógica mediática potenciando la influencia de los medios de comunicación al otorgarles el poder de tal jerarquización. Todas las representaciones, como se ha dicho, están siendo organizadas y distribuidas por los medios de comunicación. Cuando estos imaginarios no coinciden o son contradictorios, se da un conflicto, puesto que la alteridad está siendo rechazada o maltratada, y tanto la alteridad ignorada como la rechazada distorsionan la construcción de la propia identidad.

Esta crisis de la alteridad es también una crisis de la identidad (Pérez, 2000). Por eso resulta importante el análisis del *mediascape*, ya que si se asume que los medios están administrando las diferencias entonces es posible observar procesos de hegemonización pero

también de jerarquización y exclusión de determinadas manifestaciones culturales. Es la articulación de la identidad lo que interesa, identificar estereotipos y nuevas –quizás– etiquetas de exclusión, que en la imagen aparecen como formas de opresión y de violencias simbólicas. La crisis en el plano moral indica que la búsqueda de la dignidad, la autoestima y la felicidad requiere de la mediación del mercado, como lo explica Bauman (2011) hay una exigencia moral de reconocimiento, específicamente para aquellas que se basan en el género, la inclinación sexual y la memoria histórica mientras surge una marcada lucha por la lengua y las tradiciones como una forma de autoafirmación. Reconocimiento social que significa aceptación por parte de los otros que importan, de la vida practicada como digna y decente.

Como la lucha ahora se centra en la diferencia cultural, entonces ya no basta el reconocimiento como libres e iguales, es necesario ser reconocido por lo que se es. Martín-Barbero (2003) advierte que la reivindicación identitaria puede ser ambigua y hasta contradictoria porque no sólo se lucha por el reconocimiento de identidades negadas o no reconocidas, sino porque también se alzan voces contra viejas exclusiones; aunque el auto-reconocimiento es reacción al aislamiento, también lo es su funcionamiento como espacio de memoria y solidaridad, como refugio de una tradición moral.

Los nacionalismos, las xenofobias o los fundamentalismos religiosos no se agotan en lo cultural, pues todos ellos remiten a exclusiones sociales y políticas, a desigualdades e injusticias acumuladas, sedimentadas. La identidad se constituye hoy en la negación más destructiva, pero también más activa y capaz de introducir contradicciones. En el actual discurso de la identidad converge la búsqueda de dos valores, la libertad y la seguridad (Bauman,2005/2006) y mientras más se accede a la cultura-mundo más se siente la necesidad de defender la identidad.

CAPÍTULO II El cine de superhéroes como espacio de poder en el siglo XXI

Para estudiar a los medios de comunicación desde un modelo de articulación que permita analizar la construcción del sentido es necesario recordar los tres planteamientos en los que descansa esta investigación y que guían este segundo capítulo: el modelo de comunicación de Stuart Hall *Encoding-Decoding* (Op. Cit.), los paisajes de Arjun Appadurai (1990) y el modelo operativo transdisciplinario de Julieta Haidar (Op. Cit.).

Primero se expone la dimensión económica del cine, en tanto que medio de comunicación opera como una institución ligada a intereses políticos y económicos desde los cuales se ejerce el poder. Al explorar el funcionamiento de Hollywood también se busca observar el *mediascape* y su articulación a otros paisajes como el financiero y el ideológico, por ello se habla de la cultura *mainstream*, los conglomerados y sus estrategias de marketing. En segundo lugar, se presenta la figura del superhéroe como un discurso político ideológico que surge en ciertas coyunturas. Personajes salidos del cómic se trasladan a la gran pantalla para convertirse en modelos de comportamiento y guías del nacionalismo americano.

Antes de iniciar el análisis de las condiciones de producción y recepción – estructurales y coyunturales- en las que emerge el discurso hay que remitirse al concepto de formación discursiva, comprendido como la regularidad en un sistema de dispersión (Foucault, 1969/1979) que surge en determinadas condiciones. El objeto de discurso está ligado, por ejemplo, a condiciones históricas y desde ahí se puede decir algo de él, se pueden establecer relaciones de semejanza y diferencia. Estas relaciones que condicionan su emergencia, que lo posibilitan tal cual es, están marcadas según Foucault (Ibídem) por “instituciones, procesos económicos y sociales, formas de comportamiento, sistemas de

normas, técnicas, tipos de clasificación, modos de caracterización” (p.74) que se presentan en la exterioridad del discurso.

Remontarse al origen de las formaciones resulta imposible porque en realidad se dan procesos de articulación y desarticulación. Hall (1985/2010) lo explica desde la doble articulación, es decir, una formación discursiva no parte de cero, surge a partir de una articulación previa, determinada por sus propias condiciones, sujeto a la coyuntura. Las formaciones discursivas son también sistemas de articulación. Desde esta perspectiva se presenta el cine de superhéroes en su entramado de articulaciones que condicionan su producción y circulación. Es la llamada exterioridad del discurso lo que se muestra, sus rupturas y contradicciones, y lo que posibilita la definición de un corpus discursivo que emerge como espacio de poder.

2.1 Hollywood y la cultura *mainstream*

La industria del entretenimiento es uno de los principales motores de la economía mundial y Estados Unidos es el mayor proveedor; se estima que más del 50% de los contenidos en el mundo provienen de este país. La exportación de servicios en cine y televisión es una de las más altas en la industria estadounidense, sólo por debajo de la producción de algodón, maíz y carbón. “The film and television industry is also one of the most highly competitive economic sectors around the world. The industry consistently generates positive trade surpluses, most recently exporting six times what it imported” (<http://www.mpaa.org/creating-jobs/>).

Según la American Motion Picture and Television Industry (Theatrical Market Statistics Report, 2012) esta industria sustenta a 1.9 millones de trabajadores y ha generado

104 billones de dólares en salarios, con un 38% más sobre el salario promedio nacional, algunos de los trabajadores incluso superando el 75%. La industria del cine y la televisión contribuyen con más de 175 billones de dólares cada año a la economía de Estados Unidos y ha generado anualmente al menos 13 billones de dólares por la exportación de sus contenidos en años recientes.

Si se compara la cantidad de riqueza que genera la cinematografía con otros sectores dedicados al entretenimiento, el cine destaca significativamente. En el 2012, por ejemplo, estrenaron 677 películas alrededor del mundo (<http://www.mpa.org/creating-jobs/>) y obtuvo por sus servicios la cantidad de 1 mil 358 billones de dólares, frente a 359 billones provenientes de los parques temáticos y 131 billones de los deportes -NFL, NHL, NBA, MLB- (Theatrical Market Statistics Report, 2012). Por todo esto la MPAA asegura que el cine sigue siendo la opción de entretenimiento más rentable.

Según el informe del 2013 de la MPAA (Theatrical Market Statistics Report, 2013), dos terceras partes de la población nacional asistió al cine ese año, con un promedio de 6 entradas por persona al año. En cuanto a la taquilla *-box office-* ésta se contabiliza en términos locales o nacionales -incluyendo a la población de Estados Unidos y Canadá- y en taquilla internacional, que suelen organizarla en tres sectores: Europa-Medio Oriente -Africa (EMEA), Asia Pacífico, Latinoamérica. Este informe (Ibídem) también señala que el *box office* global alcanzó los 35.9 billones de dólares ese año, con un incremento del 4% sobre el año anterior.

En el 2012, todas las taquillas en el extranjero, a excepción de Europa, reflejaron un incremento; la taquilla internacional subió 32% entre el 2008 y el 2012 (Theatrical Market

Statistics Report, 2012), destacando los mercados de China, Rusia y Brasil. Para el 2013, el informe de la MPAA (Op. Cit.) destacó el crecimiento de los mercados de China, Rusia y México y su impacto en la taquilla internacional. China es un caso particular, ya que en el 2013 (Ibídem) su cuota se incrementó en un 27% respecto al año anterior, convirtiéndose en el mercado internacional más grande, con 3.6 billones de dólares en entradas, por encima de Japón -2.4 billones-, el país que había estado generando más ganancias a la industria en los últimos años. China es así, el primer mercado internacional que excede los 3 billones de dólares en taquilla.

Sobre estos datos es interesante observar que el incremento en las ganancias obedece principalmente al mercado internacional, 33% en los últimos cinco años. La taquilla interna¹¹ prácticamente ha permanecido igual pasando de 9.6 billones en el 2008 a 10.9 billones en el 2013, es decir que a lo largo de 6 años la ganancia se ha incrementado en poco más de 1 billón de dólares; mientras que la taquilla global reflejó 27.7 billones en 2008 y 35.9 en 2013, con un incremento final de 8 billones de dólares.

De éstos casi 36 billones obtenidos en el 2013, 25 billones de dólares –más del 80%- se recaudaron en la taquilla internacional (Ibídem), de los cuales 11.1 billones ingresaron en la región Asia Pacífico, convirtiéndose en la zona líder - por primera vez- de la taquilla internacional en el 2013. El mercado asiático se ha incrementado prácticamente en un 50% en los últimos años.

Le sigue la zona identificada como EMEA, que integra a Europa, Medio Oriente y África, y aportó a la industria 10.9 billones de dólares en el 2013 (Theatrical Market

¹¹ Estados Unidos y Canadá

Statistics Report, 2013). Esta región había registrado un decremento del 1% en los últimos años (Theatrical Market Statistics Report, 2012) atribuible según la fuente a la disminución del mercado en países como Francia, Italia y España. Sin embargo, para el 2013 mostró una recuperación al incrementar sus ganancias en 3%, la zona es liderada por Rusia que ha ingresado en taquilla 1.4 billones de dólares. No deja de ser un mercado importante.

En cuanto a Latinoamérica, contribuyó en el 2013 con 3 billones de dólares en taquilla (Theatrical Market Statistics Report, 2013), reflejando un incremento del 7% gracias al mercado de México y Argentina que aumentaron en un 16% y 8% respectivamente. Por países¹², en el mercado internacional, quienes más reditúan a la taquilla (Ibidem), además de China -3.6 billones de dólares- y Japón -2.4-, son Reino Unido (1.7), Francia (1.6), y la India (1.5).

La MPAA hace otra diferenciación en la taquilla en función de la identidad étnica, así establece los grupos de población denominados caucásicos, hispanos, afroamericanos y otros. Según esta clasificación, la comunidad hispana sigue representando el mayor número de espectadores si se observa la proporción en tanto número de habitantes (Theatrical Market Statistics Report, 2013). Aunque sólo el 17% de la población mundial es hispana, superado por los caucásicos con 64%, son en realidad éstos quienes van más al cine, alrededor de 6 veces al año, en contraste al resto de la población que va entre 3 y 4 veces¹³; a los hispanos se debe el 26% de los tickets vendidos en el mundo. Por género los estudios revelan que prácticamente van en la misma proporción hombres y mujeres. (Theatrical Market Statistics Report, 2013)

¹² México se ubica en el décimo lugar y España en el treceavo.

¹³ Los asistentes frecuentes, llamados moviegoers, van al cine al menos una vez al mes.

Otra variable en el análisis de la taquilla es la edad de los espectadores, el 30% de los tickets vendidos en el 2013 (Ibídem) se deben a personas que tienen entre 12 y 24 años de edad. De ellos, quienes tienen entre 18 y 24 años destacan por ir más al cine, en promedio 7 veces al año (Theatrical Market Statistics Report, 2012). Los adolescentes son un buen mercado y a efectos comerciales resulta más redituable producir películas dirigidas a un mayor rango de edad, es decir entre los 12 y los 24 años. Otro grupo importante, son las personas entre 25 y 39 años, que representan el 23% de las entradas vendidas en el 2013 (Theatrical Market Statistics Report, 2013).

Cuando se logra atraer a la comunidad hispana y a quienes tengan entre 12 y 39 años, se tiene un éxito comercial asegurado. Los últimos registros¹⁴ muestran que las películas catalogadas como PG-13 (rating) representaron la mitad¹⁵ de los estrenos en el 2012 y poco más en el 2011; se trata de películas como The Avengers (Whedon, 2012), la película más taquillera del año en Estados Unidos y en el mundo¹⁶, seguida por The Dark Knight Rises (Nolan, 2012).

Vale la pena señalar aquí que la clasificación de las películas fue realizada por la AMPP y funciona como hoy la conocemos desde 1985. Cuando una película se clasifica como PG-13 significa que está abierta a todo el público, aunque se sugiere la supervisión de los padres en menores de 13 años. Cada película debe informar las razones principales por las que los padres deben tener precaución, en The Avengers (Op. Cit.), por ejemplo, se

¹⁴ Según la IMDb

¹⁵ 13 de 25 estrenos. Se consideran sólo las superproducciones.

¹⁶ <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?view=widedate&view2=domestic&yr=2012&p=.htm>

argumenta que existen secuencias intensas de violencia de ciencia ficción y acción en toda la película, así como referencias leves a las drogas¹⁷.

De las 10 películas más taquilleras de todos los tiempos¹⁸, a nivel mundial, todas tienen el rating de PG-13 (www.boxofficemojo.com/alltime/world/); de esas, ocho se estrenaron entre el 2003 y el 2013, encabezando la lista la película Avatar, de James Cameron (2009) y distribuida por Fox; seguida por Titanic, del mismo director (1997) y distribuida por Paramount; y The Avengers, de Joss Whedon (2012), distribuida por Buena Vista -que pertenece a Disney-.

El *box office* internacional de Hollywood se ha incrementado en un 17% entre 1994 y 2008. Hollywood difunde sus películas en 105 países aproximadamente; en América Latina supera el 80% del *box office*, en México tiene el 90% de la taquilla y Canadá se contabiliza como taquilla nacional. La competencia resulta imposible ya que una película latinoamericana además de competir con otras 9 provenientes de Hollywood generalmente sólo permanece en cartelera una semana, a menos que tenga cierto éxito y pueda quedarse poco más.

Conglomerados mediáticos. Las seis compañías que controlan el mercado cinematográfico son: Columbia Pictures, adquirida por Sony en 1989; Warner Bros, de Time Inc, a quien desde el 2009 pertenece también Dc Comics; Fox que pertenece desde 1985 a News corporation; MCA/Universal pictures adquirida por Viven Entertainment en el 2000 y al que tres años más tarde compraría General Electric nombrándolo NBC Universal; Walt Disney, que adquirió los derechos de Marvel Comics en 2009 y Paramount Pictures, de Viacom

¹⁷ <http://www.filmratings.com/search.html?filmTitle=the+avengers&x=33&y=9>

¹⁸ Hasta mayo de 2014.

International desde 1994. Ellas controlan el 96% de los ingresos en publicidad televisiva en horas de máxima audiencia, el 70% de las emisiones televisivas, el 28% de la tv por cable, el 80% de la televisión de pago y el 65% de la publicidad radiofónica.

Hollywood no funciona únicamente con capital estadounidense, de hecho los expertos aseguran que es gracias al sistema de conglomerados mediáticos que la industria cinematográfica ha logrado seguir adelante, pues son las multinacionales quienes están financiando las películas. El panorama es más complejo de lo que parece, desde la lógica económica de los conglomerados ya no se puede sostener la idea de un imperialismo cultural por parte de Estados Unidos, se trata de una dinámica de producción que obedece a intereses económicos de capital global. En este sentido, también Appadurai (Op. Cit.) recuerda la inoperatividad de los estudios que analizan a los medios de comunicación desde modelos de centro-periferia, ya que lo que se está observando en realidad es una cultura mediática que se organiza como lo que él llama *mediascape* y se articula a procesos -otros paisajes- financieros, ideológicos, étnicos y tecnológicos.

Es cierto que son ellos quienes controlan la mayoría de los contenidos que circulan en la industria cultural pero se realiza desde parámetros que le permiten llegar precisamente a cualquier mercado, uno heterogéneo. Los estudios son en esencia distribuidores, bancos y propietarios de derechos intelectuales, mientras que las películas de éxito son marcas comerciales promocionadas por un largometraje y por el mercado que de este se deriva (Martel, Op. Cit.). Basta como ejemplo Spiderman 3 (Raimi, 2007) -una de las películas más caras de la historia del cine- que fue producida por un estudio estadounidense pero a cuenta de un grupo japonés -Sony-. Resulta más apropiado hablar entonces de una nueva cultura

mediática, la *mainstream*, un cine global encabezado aún por Hollywood pero en una compleja red de intereses transnacionales.

Las *majors* estadounidenses tienen claro ya que no pueden apostar únicamente por contenidos, es decir, su producción no se orienta a la uniformización de la cultura, no están interesadas en la homogeneización sino en la fragmentación de opiniones porque requieren alcanzar distintos mercados y así obtener más dinero. Las películas como tal no son la principal fuente de ingresos sino la mercancía que se deriva de los personajes de la película al convertirse en una marca.

Estamos ante la americanización pero también antes procesos llamados emergentes en el que algunos países como India, Nigeria, Brasil o Japón intentan producir más contenidos de entretenimiento. Si se afirma que se está produciendo una americanización también se debe reconocer la indianización o japonización. *Las majors* tienen que participar del mercado transnacional, apuntalando un posicionamiento sobre temas de interés global.

Martel (Op. Cit.) habla de una guerra de posiciones entre países dominantes que concentran prácticamente casi todos los intercambios comerciales, pero también una guerra con los países emergentes para atraer más público y asegurarse el control de las imágenes, al tiempo de luchas regionales para obtener una nueva influencia a través de la cultura y la información. Hollywood también está favoreciendo este proceso de regionalización y transnacionalización al financiar películas “locales” mediante estudios pequeños a los que subsidia; hay entonces un intercambio de información en términos transnacionales.

Para tener éxito hay que pensar en un todo, en las películas que se distribuyen mediante tecnología en el hogar -DVD, cine a la carta, dispositivos móviles- así como en

todo aquello que se deriva o relaciona con el cine, “El oficio de Sony consiste en ofrecer a la gente de todo el mundo el mejor entretenimiento, por eso le damos a la vez el *hardware*, los aparatos, y el *software*, los programas y los contenidos”, asegura Iwao Nakatani, miembro del Consejo directivo de Sony desde 1999 (Martel, *Ibíd*em).

La globalización no sólo ha cambiado la producción del cine, sino la distribución y el consumo. Si bien Hollywood siempre se destacó como un modelo particular para hacer cine ahora más que nunca se presenta la tensión de su dualidad. Por un lado, se presenta como un cine que no está anclado de manera particular a la cultura americana, se trata de grandes producciones con historias fáciles de contar, muchos efectos especiales y reparto estelar con el que pueda identificarse el público, es ésta la llamada narrativa hollywoodense. Por otro lado, es también el tiempo de la distribución global, los estrenos de las películas se programan casi al mismo tiempo en todo el mundo, una historia se convierte así en un estreno mundial, *the big event movie*.

Es posible que a partir de una larga historia de control del mercado por parte de Estados Unidos, estas dos condiciones -historias fácilmente identificadas y distribuidas globalmente- provoquen mucha familiaridad con las formas del planteamiento cultural y que hace identificar a la cinta como algo propio de Hollywood. Como ejemplo, se puede mencionar la presencia de cierto reparto estelar que generan clichés de comportamiento y modas -vestido, peinado, etc.-; a nivel narrativo el argumento de la cinta se va construyendo desde una lógica que facilita la atracción del espectador.

Esta es la paradoja del cine hollywoodense, se presenta y produce en términos globales, ya que busca llegar a todo el mundo sin que se identifique particularmente con la

cultura estadounidense, pero al hacerlo va creando un sello, una forma de distinguirse en el mundo precisamente como americano, observable en los temas que aborda, su narrativa, las características de los personajes. Hollywood se produce en la disyuntiva de la fragmentación y el dominio cultural.

2. 2 Warner Brothers, la exportación del entretenimiento

La Warner Brothers pertenece desde 1990 al emporio The TimeWarner Inc, corporación de alcance global dedicado a medios de comunicación y el entretenimiento. Cuenta, por ejemplo, con los canales de televisión HBO, Cinemax, TNT, Cartoon Network, Boomerang, Boing, CNN; pero también los sitios de internet dedicados a deportes, golf (PGA), basquetbol (NBA), college sports (NCAA).

La integración al emporio es parte del desarrollo de conglomerados que se da entre 1990 y 1995, así Hollywood pasa de ser un lugar de producción y distribución cinematográfica a la *major* de un conglomerado. Un sistema controlado por seis grandes estudios que producen el 85% del cine en Estados Unidos y Canadá¹⁹, y domina la industria cinematográfica a nivel mundial. La Warner Brothers es considerada la compañía líder en su ramo, tiene aproximadamente el 20% del mercado local²⁰; entre sus éxitos en taquilla destaca la trilogía The Dark Knight (Op. Cit), que se analiza aquí. Se habla entonces de Warner Brothers para ejemplificar cómo funciona una *major* y el poder que tienen.

Fundada el 4 de abril de 1923, se autodenomina como “a fully integrated, broad-based entertainment company and a global leader in the creation, production, distribution, licensing

¹⁹ <http://www.maacindia.com/blog/index.php/big-six/>

²⁰ <http://ezinearticles.com/?The-Big-Six---Top-6-Major-Film-Studios-in-the-Movie-Business&id=1750590>

Valoure, Selena (2008)

and marketing of all forms of entertainment and their related businesses”²¹. En su página oficial queda claro que no sólo se dedica a hacer películas y distribuirlas, sino que también adquiere derechos sobre cualquier forma de entretenimiento y los negocios derivados o asociados a éste.

Warner Brothers produce entre 18 y 22 películas cada año, tiene oficinas de operación en más de 30 países y sus películas se ven en más de 120 sitios del extranjero. El imperio incluye DC Comics, responsable de personajes como Superman y Batman - una de las franquicias que le ha resultado más lucrativas-, Wonder Woman y Justice League, además de tener los derechos sobre Hanna-Barbera, Looney Toons y MGM. También le pertenece la cadena de televisión CBS y una división de televisión por cable llamada Warner Horizon Television; además de Studio 2.0, dedicada a la programación digital de breve formato para banda ancha y dispositivos inalámbricos. Warner Bros. Pictures colabora con otras compañías menores como Village Roadshow Pictures, Castle Rock Entertainment y RatPac-Dune Entertainment, además de coproducir con Alcon Entertainment.

En el 2013 rompió el record en todos los negocios que mantiene²², ese año también fue el mejor en cuanto a éxitos cinematográficos en toda la historia de la compañía²³. Fue el líder al conseguir el 17% del mercado nacional, obtuvo \$5.038 billones de dólares en la taquilla global, es la primera vez que el estudio supera los 5 billones.

En 1989 inicia su estrategia de crecimiento, construye multicines en el extranjero, especialmente en lugares que consideraba desatendidos; la primera instalación se realiza en

²¹ <http://www.warnerbros.com/studio/about/company-overview.html>

²² Según su página oficial <http://www.warnerbros.com/studio/about/company-overview.html>

²³ Algunos éxitos en taquilla fueron Man of Steel (Snyder, 2013), Gravity (Cuarón, 2013), The Hobbit: the desolation of Samug (Jackson, 2013), The Great Gastby (Luhrmann, 2013) y The Conjuring (Wan, 2013).

Australia. Ese mismo año la división de Warner Communications adquiere Lorimar Telepictures, empresa pionera en la producción de miniseries, responsable de series exitosas²⁴. En 1990, al año siguiente, abrió su primer parque temático en el extranjero, de nuevo en Australia. Esta fusión le permite producir en 1994 series tan famosas como ER (Crichton, 1994-2009) y Friends (Crane y Kauffman, 1994-2004). También ese mismo año rompió los records cinematográficos de la compañía con la película The Matrix (Wachowski, 1999) nunca antes una película había superado el billón de dólares en la taquilla nacional.

En el 2001 romperían de nuevo su propio record con la película Harry Potter and the Philosopher's Stone (Columbus, 2001) -obtuvo más de 973 millones de dólares-, pero también con Ocean's Eleven (Soderbergh, 2001), A.I Artificial Intelligence (Spielberg, 2001) por mencionar algunos de los éxitos que sitúa a la Warner Brothers como líder, con una ganancia de 1.23 billones de dólares en taquilla nacional y 1.34 billones en taquilla internacional, atrayendo 15% del mercado. El éxito crece y para 2004 obtiene \$3.41 billones de dólares en la taquilla internacional, gracias a éxitos como Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (Cuarón, 2004), Troy (Petersen, 2004), Ocean's Twelve (Soderbergh, 2004), y The Polar Express (Zemeckis, 2004); también ese año fue líder absoluto en ventas en su división de Home Video.

La compañía destaca además por ser la primera *major* estadounidense a la que el gobierno chino permite el establecimiento de salas de cine, con la apertura en Shanghai del Paradise Warner Cinema City en el 2003. Es también la primera compañía estadounidense en la distribución de video y operaciones de mercadotecnia en China, con el establecimiento de

²⁴ Full House (Franklin, 1987-1995), Eight is enough (Blinn, 1977-1981), Family matters (Bickley, Boyett, Miller y Warren, 1989-1998).

la Warner Home Video en febrero de 2005. En 2012 controló el 21% del mercado en ventas de DVD y Blu-ray.

En su estructura organizacional comprende dos divisiones, la Home Entertainment que se dedica a llevar entretenimiento -y todo lo relacionado a este- a los hogares de los consumidores, y la Motion Pictures Group. La Home Entertainment, ha sido el líder en los últimos 14 años, en el 2013 alcanzó el 17.9% del mercado, líder en ventas de DVD durante 18 años consecutivos y de Blu Ray -desde que salió al mercado-; a su vez, se divide en las áreas de Warner Home Video, Warner Bros. Digital Distribution, Warner Bros. Advanced Digital Services, Warner Bros. Interactive Entertainment, Warner Bros. Technical Operations y Warner Bros. Anti-Piracy Operations.

- Warner Home Video²⁵, distribuye DVD²⁶, Blu-ray, catálogo, televisión y familia, en 90 sitios en el extranjero, más que ningún otro estudio. No sólo distribuye los productos de Warner Brothers, también de otras casas productoras que pertenecen a TimeWarner Inc. Por ejemplo, la HBO, responsable de la serie de televisión Game of Thrones (Benioff y Weiss, 2011-) y del documental Citizenfour (Poitras, 2014); New Line, que produjo la trilogía de The Lord of the Rings (Jackson, P. 2001, 2002, 2003)²⁷; o de Castle Rock Entertainment Inc²⁸ y RKO (Radio-Kid-Orpheum)²⁹.

²⁵ (<http://www.warnerbros.com/studio/divisions/home-entertainment/warner-home-video>)

²⁶ Junto con Toshiba participó en el desarrollo de DVD y patentes asociadas.

²⁷ Con la que obtuvo alrededor de 3 billones de dólares, más un cantidad similar por la venta de productos asociados. <http://www.warnerbros.com/studio/divisions/new-line-cinema>

²⁸ Formada en 1987, pertenece a la ha producido éxitos cinematográficos como A few Good Men (Reiner, 1992) y la serie de tv Seinfeld (David y Sienfield, 1989-1998).

²⁹ Creada en 1928, ahora pertenece a la Paramount Pictures Corporation. Entre sus películas destaca Citizen Kane (Welles, 1941) y Notorious (Hitchcock, 1946).

- Warner Bros. Digital Distribution, se dedica la distribución electrónica de los productos de Warner Bros. Entertainment como el pago por evento, cinema a la carta; así como los contenidos que se ofrecen vía satélite, internet y dispositivos móviles. Administra todo lo relacionado al comercio electrónico como el sitio web de la compañía. En 2011 adquirió Flixter, uno de lo mayores sitios web para ver películas, que incluye una nube de almacenamiento digital de películas y programas de televisión.
- Warner Bros. Advanced Digital Services, provee soluciones digitales en servicios creativos, de mercadotecnia y desarrollo tecnológico. Es el responsable de muchos productos digitales y plataformas de la compañía, incluyendo los espacios en Facebook y en Ultraviolet³⁰ Digital Owner Eco-System.
- Warner Bros. Interactive Entertainment edita, desarrolla, patenta y distribuye contenidos para espacios interactivos para plataformas como consolas y juegos para ordenadores fijos y portátiles, de títulos propios y de terceros. A esta área pertenecen Monolith Productions, TT Games, Snowblind Studios, Turbine, NetherRealm Studios and Rocksteady Studios. En el 2011 lideró el mercado con la venta de "Batman: Arkham City"³¹, "Mortal Kombat"³² y "LEGO Harry Potter: 5 -7 años."³³.

³⁰ Sitio que permite comprar películas y programas para almacenarlos en una nube digital.
<https://www.myuv.com/>

³¹ De Rocksteady Studios, empresa británica, fundada en 2004, adquirida por Warner Bros en 2010.
<http://rocksteadyltd.com/>

³² Creada por Ed Boon y John Tobias en 1992 y adquirida por Warner Bros en 1999.

³³ Desarrollado por Traveller's Tales, fundada en 1989 en Inglaterra, y convertida en TT Games en 2005. Inglaterra, la compañía fue adquirida en 2007 por Warner Bros, desarrolla los videojuegos de Lego.
<http://www.ttgames.com/>

- Warner Bros. Technical Operations, fundada en 1992 para el desarrollo e innovación de tecnología que facilite el desarrollo y crecimiento de la Warner Brothers. También se encarga de la administración operativa de áreas relacionadas a la distribución mundial de contenidos de la WB, protección de contenidos así como la distribución en mercados tradicionales, nuevos y emergentes. A ella también corresponde la Warner Bros. Motion Picture Imaging (MPI), que opera la post-producción y provee servicios de intermediario digital. Desarrolla nueva tecnología y herramientas para la restauración de películas clásicas.
- Warner Bros. Anti-Piracy Operations, se dedica a la protección intelectual de todos los productos de la compañía; genera soluciones para la prevención, la legislación y la dirección de políticas públicas; comunicación internacional, iniciativas educativas antipiratas así como el desarrollo de investigaciones y recursos legales. Respalda más de 6 mil 650 películas, 50 mil títulos de tv, 14 títulos de productos animados o animación, juegos interactivos y apps.

En cuanto a la división de Motion Pictures, se organizan dentro de lo que se llama Warner Bros. Picture Group, fundado el 1 de enero de 2008 y que incluye a la Warner Bros. Pictures para el mercado local (desde 1923) y a la Warner Pictures Internacional para el mercado internacional. Este grupo se encarga de la mercadotecnia y distribución de películas financiadas y producidas completamente por otros, esto significa que adquieren los derechos de distribución. Según su página oficial³⁴, en el 2014, la Warner Bros. Pictures ganó 4.73 billones de dólares en taquilla, de los cuales el 67% se obtuvo en la taquilla internacional. Por

³⁴ <http://www.warnerbros.com/studio/divisions/warner-bros-pictures>

catorce años consecutivos tanto la taquilla nacional como la internacional ha rebasado el billón de dólares.

Warner Bros. Picture International tiene oficinas en más de 30 países y cuenta con películas en más de 120 sitios internacionales. Esta división ha creado un Estudio de apoyo local, para producir y distribuir películas en la lengua local de los países donde se ha establecido. Aseguran que tienen la intención de promover la diversidad cultural, trabajar con el talento de la región y aprovechar la gestión y equipo de producción local. Hasta la fecha, el *Studio's local-language film* ha lanzado al mercado internacional más de 400 películas que ellos denominan *indigenous-language films*. Entre los países que ellos destacan³⁵ están Reino Unido, Alemania, Francia, Italia, Japón, Brasil, España, Holanda, Turquía, México y la India.

La distribución de sus películas además de los cines, incluye las aerolíneas, cruceros, colegios, hospitales, la administración de veteranos y las Fuerzas Armadas, entre otros. Un estudio importante es el llamado New Line Cinema³⁶, fundado 1967 y adquirido por WB en marzo de 2008. Encargada de producir la trilogía *The Lord of the Rings* (Jackson, P. 2001, 2002, 2003), es la responsable también de producir películas de comedia y de terror³⁷.

Otra área importante es la de DC Entertainment³⁸, la editorial de cómics en inglés más grande del mundo, que se crea al adquirir en el 2009 DC Comics -fundada en 1934-. A ellos

³⁵ <http://www.warnerbros.com/studio/divisions/warner-bros-pictures>

³⁶ <http://www.warnerbros.com/studio/divisions/new-line-cinema>

³⁷ *Austin Powers* (Roach, 1997, 1999, 2002), *The Mask* (Russell, 1994, y algunas películas de terror como *A Nightmare on Elm Street* (Craven, 1984; Sholder, 1985; Russell, 1987; Harlin, 1988; Hopkins, 1989) y *Final Destination* (Wong, 2000, 2006; Ellis, 2003, 2009; Quale, 2011).

³⁸ Sus historietas y personajes son marcas registradas que se distribuyen en el cine, la televisión, revistas, y como merchandising. Sitio oficial <http://www.dcentertainment.com/>

pertenecen un sinfín de superhéroes como Batman³⁹, Superman⁴⁰, Green Lantern⁴¹, Wonder Woman⁴² y Flash⁴³; esta división cuenta además con las marcas de Vertigo⁴⁴, una línea de comics para adultos, responsable de personajes como The Sandman⁴⁵ –una de las historias más aclamadas en el medio-, Fables⁴⁶ y American Vampire⁴⁷; y MAD⁴⁸, que se dedica al humor subversivo parodiando la cultura popular, satiriza a personajes políticos y celebridades.

Como se ha visto, la Warner Brothers es un conglomerado con más de 3,700 licencias activas en el mundo que incluye nombres, logos, personajes, parques temáticos, propiedad intelectual, marcas de futbol -soccer y americano- y torneos. Su alcance llega, mediante alianzas comerciales, a lugares como Tailandia y Grecia. Su producción multimediática y distribución global es un ejemplo de cómo se configuran los paisajes mediáticos en relación a los tecnológicos, financieros e ideológicos.

³⁹ Apareció por primera vez en el Detective Comic núm. 27, el 30 marzo de 1939, de la mano de Bob Kane y Bill Finger. Sitios oficiales <http://www.dccomics.com/characters/batman> y <http://www.dccomics.com/blog/2014/03/27/warner-bros-entertainment-and-dc-entertainment-celebrate-batmans-75th-anniversary>

⁴⁰ Apareció por primera vez en el Action Comics núm. 1, en junio de 1938. Es considerado un héroe mítico de la cultura popular americana. Creado por Jerry Siegel y Joe Shuster. Sitio oficial. <http://www.dccomics.com/characters/superman>

⁴¹ Aparecido por primera vez en All American Comics núm. 16, en julio de 1940, creado por Martin Nodell. Sitio oficial <http://www.dccomics.com/characters/green-lantern>

⁴² Considerada la heroína más famosa de todos los tiempos, surge en el contexto de la liberación femenina. Apareció por primera vez en el All Star Comic núm. 8, en diciembre de 1941, creada por William Moulton. Sitio oficial <http://www.dccomics.com/characters/wonder-woman>

⁴³ Aparecido por primera vez en el Flash Comic núm. 1, en enero de 1940, creado por Gardner Fox y Harry Lampert. Sitio oficial <http://www.dccomics.com/characters/the-flash>

⁴⁴ Fundada en 1993, por Karen Verger. Trabaja cuatro géneros en concreto: fantasía, terror, ciencia ficción y negro. Sitio oficial <http://www.vertigocomics.com/>

⁴⁵ Creada por Neil Gaiman en 1989, un autor de culto, entre sus obras más conocidas destaca Coraline (2002) y The Graveyard Book (2008). The Sandman ha sido el primer cómic en recibir un premio literario, como lo es el World Fantasy Award (1991). Sitios oficiales <http://www.vertigocomics.com/characters/the-sandman> y <http://www.neilgaiman.com/>

⁴⁶ Creado por Bill Willingham en 2002. Fables es considerado un bestseller desde que salió a la venta. <http://www.vertigocomics.com/characters/fables>

⁴⁷ Creado por Scott Snyder y Rafael Albuquerque en 2010. La serie ganó el Eisner Award en el 2011, considerado el Oscar en el mundo del cómic. <http://www.vertigocomics.com/characters/american-vampire>

⁴⁸ Sitio oficial <http://www.madmagazine.com/>

2.3 Los estrenos y las estrategias de marketing

Como Hollywood produce películas que puedan verse en todo el mundo, el film se construye desde el principio en función de los mercados internacionales a los que apunta. El dominio de Hollywood se crea seduciendo particularmente a los jóvenes, que como se ha mencionado son los mayores consumidores; “En todo el mundo nuestros productos debe ser deseados, y ese deseo se prepara, es una profesión [...] A nosotros nos gusta el público [...] queremos seducirlo en masa, allí donde se encuentre, en cualquier lugar del mundo. Eso es el cine” (France Seghers, vicepresidente de Sony Pictures en Martel, Op. Cit.).

Se estrenan en promedio 200 películas al año, entre las principales productoras. En Estados Unidos cada fin de semana hay alrededor de nueve películas en cartelera luchando por la atención del mercado. El éxito de una película se mide el primer fin de semana y a partir del resultado se desarrollan estrategias para alargar la vida del producto (Squire, 2006). Generalmente el 80% de la taquilla se recauda en las primeras cuatro semanas, así que se compite ferozmente en un tiempo realmente breve.

Si la audiencia resulta escasa la cinta se retira de las pantallas y se intenta compensar el fracaso con la venta de artículos derivados como la llamada *merchandising*. Por ejemplo, Spiderman (Raimi, 2002) es una de las películas más costosas pero es también de las más redituables, se calcula que hay entre 8 mil y 10 mil productos diferentes de Spiderman en todo el mundo.

Hollywood trabaja desde la lógica financiera de una mínima de riesgos y un máximo de resultados, para ello realizan estudios de mercado que les proporciona información para luego generar materiales publicitarios, según el especialista Robert G. Friedman con los

estudios de mercado se pretende dar a los cineastas una herramienta adicional para ayudarles a contar su historia del mejor modo posible (Squire, Op. Cit). Cuando se realizan estos estudios fuera de Estados Unidos lo que se desea saber principalmente es la frecuencia con que asisten al cine, las actitudes hacia las películas en general, pero también las actitudes hacia los Estados Unidos y las cosas americanas, así como los sentimientos sobre la experiencia de ir al cine.

La investigación de mercado evalúa la comercialidad, analiza lo que atrae al público a una película determinada, y también la representatividad, es decir, si al final se logra satisfacer al público. Comprar la entrada evidencia cierto interés pero no hay que perder de vista el nivel de satisfacción, ya que este dato resulta clave para decidir la producción de películas similares.

Se recuerda aquí el modelo de Hall (Op. Cit.) *Encoding-Decoding*, en el que proceso de circulación y recepción permite observar la producción del discurso dominante. Hall retoma a Philip Elliot para explicar estos momentos como “momentos de producción” en sí mismos ya que a través de la retroalimentación se reorganiza la producción del mensaje y se establece un nuevo punto de arranque. Esto es, por un lado, los preestrenos permiten un primer acercamiento a la recepción del discurso, pero es a partir de la información recibida y de la identificación de “elementos externos” que fortalecen o amenazan la producción, que se reestructura la película para correr los mínimos riesgos, de tal manera que se pueda cumplir a la vez con el sistema y con la aceptación de los espectadores.

Por otro lado, una vez que la película se pone en circulación y se comprueba el éxito, sirve de parámetro o “punto de arranque” en una coyuntura específica para la producción de

otros discursos. Por ejemplo, en el cine se están produciendo grandes series, trilogías en su mayoría; el éxito de la película se toma como un modelo a seguir, marca las pautas para otras producciones del mismo género o estilo, se observa entonces que ciertos géneros destacan en determinadas coyunturas.

Las *majors* utilizan los preestrenos y otras estrategias para la creación de lo que denominan un *big event movie* tanto en Estados Unidos como en el extranjero. Los preestrenos son valiosos porque permiten ver por primera vez, cómo encaja las ideas preconcebidas -del productor- con las del público real. El público ideal para el preestreno depende de la película, hay uno para la producción y otro para la distribución. El primero pone de relieve los puntos fuertes y débiles de la película, en ocasiones ayuda a visualizar los cambios que requiere el producto, la edición final. Este momento es importante porque se da la adecuación del discurso para llegar a las audiencias que interesan.

En los prestrenos de distribución se muestra una película terminada y se tratan las decisiones de mercadotecnia y posicionamiento en el mercado, aquí son clave el director de marketing, la persona que monta los *trailers* y hace los anuncios impresos, y el jefe de distribución que se ocupa de formas y fechas de estreno. Es en esta campaña donde se acentúa el principal atractivo de la película, la forma en la que presenta; el director, el género, la estrella puede servir como carta de presentación. Se pone en marcha el proceso de distribución-circulación para facilitar lo que luego se convierte en práctica social.

El preestreno no solo ayuda a observar la reacción del público también detalla la composición demográfica de los que más han apreciado la película. Paramount, por ejemplo, estrena una media de 15 a 18 películas al año y preestrenan cada una al menos dos veces;

Warner Brothers distribuye alrededor de 25 películas al año, más que ningún otro estudio. Una estrategia reciente es el uso de las redes sociales, ya que según estudios publicados en *The Hollywood Reporter* el 72% de los mensajes que los usuarios de Facebook suben sobre cine se realiza después de ver una película; esto sirve de apoyo a la estrategia tradicional ya que también se ha observado que el 40% de los asistentes se decide por una película después de ver los *trailers* o *previews* en Internet o las salas de cine.

La película de *Harry Potter and the Deathly Hallows: part 2* (Yates, 2011) tiene por ejemplo más de 68.4 millones de fans en su página oficial⁴⁹, con igual número de seguidores en Estados Unidos e Indonesia; *Avatar* (Cameron, 2009) –la película más taquillera de todos los tiempos- tiene 50 millones de seguidores, de ellos 7 millones son de Estados Unidos. *Titanic* (Cameron, 1997) con cerca de 48 millones de seguidores en Facebook, tiene a ciudadanos de la India y de Estados Unidos entre sus principales seguidores –con un promedio de 5 millones cada uno-, y la saga *Twilight* (Hardwicke, 2008; Weitz, 2009; Slade, 2010; Condon, 2011; Condon, 2012) tiene más de 44 millones, de los cuales casi el 25% son estadounidenses.

Estos espacios permanentes en la red permiten alargar la vida de los productos y mantener el deseo en los seguidores, ya que en estos foros se promocionan las nuevas ediciones -DVD, Bluray- y todo tipo de productos derivados –*merchandising*-. Se suele también colocar fotogramas y citas “importantes” de las películas, así como información sobre la producción o los artistas que participan.

⁴⁹ Hasta el 4 de febrero de 2014

Las estrellas se consideran elementos vitales para la economía de Hollywood en tanto capital, cuando una estrella está asociada a un estudio; como inversión, porque son ellas quienes en ocasiones funcionan como garantía, sin olvidar las grandes sumas que hay que desembolsar por sus servicios; lo que va de la mano con el mercado, ya que su nombre se convierte en la estrategia de venta. La importancia económica de las estrellas tiene por su parte consecuencias estéticas ¿quién es el más adecuado para encarnar el villano o el héroe?

En términos generales se puede decir que existe un cine fragmentado, diverso e híbrido. Hollywood ha establecido un estilo propio que parece conquistar el mercado internacional, pero también es cierto que mantiene su capacidad industrial gracias al apoyo económico de empresas transnacionales y a las coproducciones.

2.4 Superhéroes y el poder de la pantalla

El surgimiento de los superhéroes está ligado a la producción del cómic, industria que se desarrolla en el marco de la Gran Depresión en Estados Unidos, cuando muchos empresarios –la mayoría judíos- comienzan a migrar a América (Uslan, 2015a). Estos personajes nacen como respuesta al clima social y político que se vivía en aquel país y encuentra en el cómic el mejor medio para llegar a la clase trabajadora. Es también de esta clase trabajadora de donde provienen los escritores y los llamados artistas –dibujantes-, que por ser jóvenes y con poca experiencia laboral no conseguían obtener un empleo.

El comic funcionaba entonces como un escape para los problemas del mundo real (Coogan, 2006), sin embargo, cuando la incipiente industria se dio cuenta del impacto que tenía en la población, los superhéroes comenzaron a utilizarse como líderes sociales de

opinión. Es esta característica la que se expone aquí, con la intención de reflexionar sobre el superhéroe como reflejo de las preocupaciones y amenazas de la época que viven.

La primera compañía dedicada al mundo del comic fue Detective Comics⁵⁰ –DC Comics- creada en marzo de 1934 por Harry Donenfeld, pensando en la publicación de historias de detectives y personajes capaces de combatir el crimen. Una compañía pequeña que comenzó a crecer gracias a la aparición del primer superhéroe, Superman, en 1938.

El éxito fue tal que se animaron a continuar, en mayo de ese mismo año surge Batman, personaje que percibe la inconformidad de la gente al sentirse burlada por la economía y la clase alta. Son tiempos en los que la venganza era más importante que la justicia, y Batman ejemplifica la disonancia cognitiva de un país que vive con la promesa de la abundancia, en el que la política se basa en el consumo y no en la producción. El superhéroe aparece por primera vez en el #27 de DC Comics con el título de “The Case of the Chemical Syndicate”. Es un personaje que viene de una familia acomodada pero también de la tragedia, simboliza la caída del hombre común. No tiene superpoderes, he ahí su identificación con el público.

Otra marca arranca en 1939 con Martin Goodman bajo el sello de Timely Comics, su sobrino Stanley Lieberman, entonces de 17 años se integra como su asistente y llega a convertirse en uno de los hombres más representativos del mundo del comic. Bajo el nombre de Stan Lee sigue los pasos de DC Comics y decide crear sus propios superhéroes, nacen

⁵⁰ Considerada la madre de este tipo de publicaciones, hoy incorporada a Warner Brothers.

The Human Torch⁵¹, un androide que peleó en la Segunda Guerra Mundial y el Sub-Mariner⁵² quien también luchó contra los nazis.

Es importante entender que en el marco de la Segunda Guerra Mundial, en Estados Unidos habían fuertes estereotipos raciales y prejuicios que se incorporaron al cómic, como ejemplo está Wonder Woman⁵³, la primera super heroína, creada por el psicólogo William Moulton Marston con la finalidad de empoderar a la mujer, pues creía que la mujer era moralmente superior y debía estar a cargo en la guerra que se enfrentaba (Uslan, 2015b). Surge también The Shield⁵⁴, considerado el primer superhéroe patriótico; después Marvel crea a Captain America⁵⁵ nacido especialmente para defender los valores americanos durante la posguerra, el super soldado símbolo de la perfección.

Estados Unidos se identifica con la virtuosidad y la moralidad, cualidades que el resto del mundo necesita, y que se encarnan en los superhéroes. El gobierno promueve el cómic como un tipo de heroísmo posible en Estados Unidos; empiezan los personajes tipo militares y la cultura de los G.I. Joe⁵⁶ que buscan el mercado de los adultos. Luego, durante la guerra fría la sociedad estadounidense estaba preocupada por criar buenos ciudadanos, vigilaba que la juventud no cayera ante cualquier cosa que pudiera amenazar el país, se realizó entonces una intensa campaña sobre los valores americanos, el respeto a la autoridad

⁵¹ Creado por Carl Burgos, apareció por primera vez en octubre de 1939 en Marvel Comics núm. 1. Aliado del Capitán América y Sub-Mariner. Sitio oficial [http://marvel.com/universe/Human_Torch_\(Jim_Hammond\)](http://marvel.com/universe/Human_Torch_(Jim_Hammond))

⁵² Creado por Bill Everett en 1939, también aparecido por vez primera en octubre en el Marvel Comics núm.1. Sitio oficial <http://marvel.com/universe/Sub-Mariner>

⁵³ Apareció por primera vez en el All Star Comics núm.8, en 1941.

⁵⁴ Creado por Harry Shorten y Irv Novic para Archie Comics, apareció en el Pep Comics Núm. 1, en enero de 1940, un año antes de que apareciera Captain América. <http://www.internationalhero.co.uk/s/shield.htm>

⁵⁵ En 1941, por Joe Simon y Jack Kirby, apareció por primera vez en Captain America Comics núm.1, Sitio oficial http://marvel.com/characters/8/captain_america

⁵⁶ El nombre se toma de Government Issue y de Joe que se usaba para referirse a los soldados norteamericanos durante la 2a Guerra Mundial. Creado por David Breger en 1942. Para Yank, the Army Weekly. Dc Comics los publica en 1964 y en 1982 es Marvel quien lo hace.

y la idea de responsabilidad, se temía por el comunismo pero también por la delincuencia. Ante esto, DC Comics adoptó una política de no realizar comentarios sociales, pues al final, Estados Unidos había salido triunfante de la Segunda Guerra Mundial.

Para entonces el cómic gana adeptos entre la juventud y los padres se encuentran preocupados por la influencia de la cultura popular en las actitudes de sus hijos, al parecer la violencia y la rebeldía están llenando la música, el cine y los cómics. A pesar de que los padres prohíben los cómics la producción sigue creciendo; esta etapa resulta importante porque surgen estudios de corte sociológico y psicológico en donde se alerta a la sociedad de la mala influencia de los cómics al provocar actitudes violenta en los niños y jóvenes.

Como respuesta al clima social, en octubre de 1954 se crea el “Comics Code Authority”, un código que señalaba, por ejemplo, que el mal siempre triunfaría sobre el bien, que los villanos siempre recibirían un castigo por sus crímenes; los personajes femeninos se limitaban a un rol tradicional de la mujer, debían también vestir adecuadamente -un tono conservador y elegante- y no podía exhibirse más allá de un beso. Este código también afectó a Batman, Whitney Ellsworth, editor de DC Comics, le aplicó el código moral y le impidió matar o usar armas. Todos los cómics debían adecuarse al nuevo código y colocar el sello correspondiente en su portada.

Por un tiempo, parece que la sociedad vive en cierta calma y caen las ventas, al parecer ya no se necesitaba a los superhéroes. Hacia finales de los 50's el mundo había experimentado el uso inadecuado de la energía nuclear pero la sociedad estadounidense estaba interesada en el buen uso de la tecnología y el desarrollo científico. Esta preocupación se trasladó a los cómics, de nuevo, creando el espacio ideal para las historias de ciencia ficción.

Fue entonces, en la llamada época de plata, cuando el término superhéroe se estableció en el mundo del cómic (Coogan, Op. Cit.), entre los primeros registros están las portadas del Adventure Comics #247, de DC Comics en 1958, y el Journey into Mystery #83, Marvel Comics en 1962 en donde se utiliza la palabra *superhero* como un distintivo de lo que el público encontraría en las páginas interiores.

Posteriormente, en los 70`s, el superhéroe es utilizado como modelo social, comienza la llamada era de bronce. Ante el abuso de drogas y alcohol, el gobierno preocupado encarga a Stan Lee una historia antidrogas, es Spiderman⁵⁷ el superhéroe que sale al rescate en una serie de tres números. Ya que el relato iba contra el código moral sale a la venta sin el sello correspondiente, la serie resulta un éxito y se decide hacer un cambio en código señalando que puede hablarse de drogas siempre que sea explícito el daño que causa. Además, Batman: The Dark Knight Returns, de Frank Miller, es uno de los textos más representativos de la época.

Batman, The Dark Knight. Batman y Superman son considerados los dos superhéroes emblemáticos de la cultura americana (Coogan, Op. Cit). Con Superman se establecen las características del superhéroe, las convenciones de lo que se convertiría en un género. Batman surge como el vigilante vengador, es la contraparte de Superman, el lado oscuro.

En sus primeras versiones, Batman era estéticamente gótico, salía a luchar de noche en un traje negro que simulaba a un murciélago. Solía usar armas y mataba a los villanos. Desde entonces se desenvolvía fuera de ley y la policía consideraba que este vengador debía

⁵⁷ Creado por Stan Lee y Steve Ditko, en agosto de 1962. Apareció por primera vez en el Amazing Fantasy #15. Considerado uno de los 10 top Marvel Heroes. Sitio oficial <http://marvel.com/characters/54/spider-man>

ser detenido de alguna manera. Para la autoridad era un vigilante que debía presentarse a la justicia igual como los criminales que él cazaba.

Batman representaba una forma de retomar el poder pero por la vía de la fuerza bruta, mientras que Bruce Wayne, el alter ego, representaba al hombre rico de aquella época que se veía en peligro debido al mal gobierno, frustrado con el sistema que lo dejaba caer como al hombre común. La cultura popular de la Gran Depresión celebraba al hombre común y Batman representó ese hombre, sin super poderes -fuera de su nivel económico era un hombre como cualquiera- pero con inteligencia y voluntad se enfrentaba al crimen, es en la venganza donde nace el superhéroe oscuro.

Su ataque, su inconformidad, era hacia la autoridad local - no la federal-; los villanos a los que se enfrentaba eran físicamente grandes y extraños, representaban la monstruosidad del crimen y la corrupción, de quienes abusaban de la gente buena en tiempos difíciles, de necesidad. La fealdad física estaba unida a la fealdad moral, así se dejaba claro quién era bueno y quién era malo. Entre sus enemigos, destaca el Joker, que surge en la primavera de 1940, un personaje inspirado en la película *The man who laughs* (Lenni, 1928), está considerado como el primer gran villano⁵⁸ debido a su aparición recurrente. Nace en el mundo del cómic como un asesino, se convierte en un simple ladrón en los 50`s -debido al Comics Code Authority-, vuelve en los 70`s como un asesino y se presenta como un psicópata en el 2008.

Durante la Segunda Guerra Mundial, DC Comics considera que Batman debe ser menos oscuro, pues el mal está afuera, así que se recurre al personaje para apoyar la

⁵⁸ Su éxito es tal que llega a tener su propio comic en mayo de 1975.

intervención estadounidense. Sus creativos se enfocan en reformas globales, la ciudad se ve más limpia y habitada por buenas personas, es la forma en la que se apoya la participación en la guerra. La autoridad local deja de ser corrupta y se promueve admiración hacia ella, los enemigos ahora son dictadores extranjeros, amenazas de la democracia, especuladores de la guerra. Para suavizar la imagen de Batman también aparece Robin, se intenta conectar con el público joven, es una oportunidad de diálogo. Se convierte a Batman en una figura paterna y refuerza la idea de un superhéroe que es ante todo humano, permanece la idea de un hombre común. Visualmente, Batman es cada vez más brillante, lleno de color; su personalidad cambia, ya no trabaja fuera de la ley, incluso se muestra cooperativo con la autoridad.

En 1969, Batman cambia de nuevo, bajo la pluma de Dennis O'Neil integra comentarios políticos de derecha, intenta usar a los superhéroes como modelos para la juventud enseñándoles cómo deben actuar las buenas personas. Es el momento en el que Bruce Wayne actúa con su fundación, Robin crece y logra entrar a la Universidad -marcas del realismo que se intenta imprimir- y Batman continua su labor en solitario, como antaño.

El año de 1986 marca definitivamente el regreso de Batman a su origen oscuro, de la mano de Frank Miller y su novela gráfica *The Dark Knight Returns*, en donde se ve a un Bruce Wayne de 55 años, solitario y alcohólico; Gordon ha sido obligado a retirarse y la policía, en general, no echa de menos el retiro de Batman. La ciudad está corrompida y es amenazada por la Liga de los mutantes. Batman libera sus emociones, es un personaje dominado por ellas, reflejo de la pérdida de control de los estadounidenses durante la recesión en la era de Reagan. Con una actitud más violenta se representa el desánimo e insatisfacción de una sociedad que caía de nuevo antes los hombres de negocio y la corrupción. Batman

crea un grupo de jóvenes seguidores, los hijos de Batman, pues está decidido a confiar en la juventud, son ellos los depositarios de su fe, es el futuro que representan.

Los superhéroes son parte de la cultura estadounidense, íconos de su identidad. Hasta ahora, han permitido a Estados Unidos construir el imaginario de la superpotencia que lucha por la democracia y la libertad con violencia, se trata de una superioridad moral justificada. Es en tiempos de guerra, de crisis, cuando más necesitan justificarse, ser tan agresivos en tanto la amenaza que enfrentan, se trata de la libertad, no hay que olvidarlo, es el valor supremo de Estados Unidos.

Los superhéroes llegan al cine. Cuando el superhéroe del cómic salta a la gran pantalla nace lo que se denomina en el medio the comic-book movie o the action comic-book movie (Sutherland, 2002). La primera película de superhéroes fue Superman -la tercera franquicia más redituable en su tipo-, que se estrenó el 15 de diciembre de 1978, bajo la etiqueta del cine de aventuras, con actuaciones de Marlon Brandon y Christopher Reeve, dirigida por Richard Donner.

Luego siguieron Hero at large -dirigida por Martin Davidson- que se estrenó el 8 de febrero de 1980, distribuida por MGM como comedia y que no fue muy bien acogida; y Flash Gordon -de Mike Hodges- distribuida por Universal como aventuras de ciencia ficción, estrenada el 6 de diciembre del mismo año. Poco a poco este tipo de películas van adquiriendo seguidores y el 19 de junio de 1981 se estrena Superman II -dirigida por Richard Lester- producida por Warner Bros., de nueva cuenta con Christopher Reeve en el papel del superhéroe, es sin duda el actor más identificado por el público. El fin de semana del estreno fue el líder absoluto en la taquilla y llegó a ser la tercera película más vista en el año.

Como puede verse, las películas de superhéroes se han presentado al público como filmes de acción y aventura, pero es a partir del estreno de *Flash Gordon* (Hodges, Op. Cit.) que se empiezan a introducir elementos propios de la ciencia ficción, provocando que desde entonces circulen así. Sutherland (Op. Cit.) distingue tres tipos de comic-book movies, synthetics (*Star Wars*. Lucas, 1977), real world-comic book hybrids (*Robocop*. Verhoeven, 1987) y pure (*Batman*. Burton, 1989). Sin embargo esta clasificación se da sólo entre los especialistas, pues las películas se distribuyen a la vez dentro de distintos géneros, como cine de aventuras, comedia, acción, fantasía y ciencia ficción, convirtiéndose finalmente en un espacio propio que el público identifica en términos generales como cine de superhéroes.

La Internet Movie Data Base (IMDB) tiene registradas 97 películas de superhéroes⁵⁹, desde 1978 y hasta el 2013, aproximadamente una tercera parte de éstas (38 películas) se estrenaron entre las décadas de los 80's-90's. Batman es la franquicia de superhéroes más rentable, tanto para la industria del cine como para la marca DC Comics (Ver Tabla 1). Según especialistas y seguidores del personaje, *Batman*, estrenada en 1989 y dirigida por Tim Burton, es una cinta crucial en el regreso del superhéroe ya que retorna a sus orígenes oscuros. Aunque ya se planteaba así en el mundo del cómic con la miniserie *The Dark Knight Returns*, en 1986, de la mano de Frank Miller, el cambio no se había producido en la televisión ni en el cine. Esta película fue durante casi 20 años la más oscura, la que mejor planteaba el tema del crimen, la justicia y la venganza, puntos clave para entender al personaje.

⁵⁹ El catálogo incluye películas donde el personaje central es un héroe, es decir no sólo incluye a lo que comúnmente se reconoce como superhéroe, sino otros tantos que funcionan desde el mito del héroe como Xena o La leyenda del zorro, y de personajes antihéroes como Spawn. Además la IMDB presenta otra clasificación denominada Sci Fi Alien Invasion, en la que figuran 44 películas estrenadas desde 1985 hasta 2013; destaca que alrededor del 75% de éstas se estrenaron en el siglo XXI.

TABLA 1

Batman, el superhéroe más rentable en la industria del cine

Rank	Title	Studio	Lifetime Gross	Domestic / %	Overseas / %	Year
1	The Dark Knight Rises	WB	\$1,084.4	\$448.1 41.3%	\$636.3 58.7%	2012
2	The Dark Knight	WB	\$1,003.0	\$533.3 53.2%	\$469.7 46.8%	2008
3	Batman	WB	\$411.3	\$251.2 61.1%	\$160.2 38.9%	1989
4	Batman Begins	WB	\$372.7	\$205.3 55.1%	\$167.4 44.9%	2005
5	Batman Forever	WB	\$336.5	\$184.0 54.7%	\$152.5 45.3%	1995
6	Batman Returns	WB	\$266.8	\$162.8 61%	\$104.0 39%	1992
7	Batman and Robin	WB	\$238.2	\$107.3 45.1%	\$130.9 54.9%	1997
TOTAL:			\$3,713.1	\$1,892.2 51.0%	\$1,820.9 49.0%	-
PROMEDIO:			\$530.4	\$270.3 51.0%	\$260.1 49.0%	-

Nota: Todas las cantidades expresadas son en millones de dólares, datos hasta el 11 de Marzo de 2014. Los datos se presentan tal y como lo tiene la Internet Movie Data Base

Durante la primera década del siglo XXI se ha incrementado la producción de películas de superhéroes con gran aceptación entre los espectadores, se vive, sin duda alguna, el tiempo de los superhéroes en la gran pantalla. De las 10 películas más taquilleras de todos los tiempos⁶⁰ - en el mercado nacional⁶¹ tres son de superhéroes (Ver Tabla 2).

⁶⁰ Según datos registrados hasta el 11 de febrero de 2014. Los resultados siempre pueden variar, ya que existe la posibilidad de que un estreno posterior llegue a posicionarse entre las más taquilleras.

⁶¹ Como se ha dicho anteriormente se refiere a Estados Unidos y Canadá.

TABLA 2

Películas más taquilleras de todos los tiempos en el mercado local

Rank	Title	Studio	Lifetime Gross	Year
1	Avatar	Fox	\$760,507,625	2009
2	Titanic	Par.	\$658,672,302	1997
3	Marvel's The Avengers	BV	\$623,357,910	2012
4	The Dark Knight	WB	\$534,858,444	2008
5	Star Wars: Episode I - The Phantom Menace	Fox	\$474,544,677	1999
6	Star Wars	Fox	\$460,998,007	1977
7	The Dark Knight Rises	WB	\$448,139,099	2012
8	Shrek 2	DW	\$441,226,247	2004
9	E.T.: The Extra-Terrestrial	Uni.	\$435,110,554	1982
10	The Hunger Games: Catching Fire	LGF	\$424,668,047	2013

Fuente: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/domestic.htm>, hasta el 11 de Marzo de 2014. Los datos se presentan tal y como lo tiene la Internet Movie Data Base

En cuanto a las 97 películas de superhéroes producidas hasta el momento⁶², 60 de ellas se han producido entre el 2000 y el 2013. Como se verá a continuación (Gráfica 1) el año 2004 resulta especial porque empieza a marcar el despunte en la producción de este tipo de películas con el estreno de 6 filmes. Destaca el estreno de Spider Man (Op. Cit.) en el 2002, una de las tres películas estrenadas ese año, ya que de alguna manera da pauta al fenómeno que se observará a partir del 2004. Spiderman causó expectación porque la película había sufrido cambios de última hora al tener que eliminar la imagen de las torres

⁶² El corte se hizo en febrero de 2014.

gemelas. Dirigida por Sam Raimi y distribuida por Sony-Columbia Pictures, generó \$403,706,375 millones de dólares en taquilla nacional y poco más en el mercado internacional. Había superado los 300 millones de dólares en 22 días de exposición, rompiendo todos los récords. Fue la película más vista en Estados Unidos⁶³ ese año, por encima de las sagas de The Lord of the Rings (Op. Cit.), Harry Potter (Op. Cit.) y Star Wars (Op. Cit.).

TABLA 3

Películas más taquilleras de todos los tiempos en el mercado mundial

Rank	Title	Studio	Lifetime Gross	Domestic / %	Overseas / %	Year
1	Avatar	Fox	\$2,788.0	\$760.5 27.3%	\$2,027.5 72.7%	2009
2	Titanic	Par.	\$2,186.8	\$658.7 30.1%	\$1,528.1 69.9%	1997
3	Marvel's The Avengers	BV	\$1,518.6	\$623.4 41.0%	\$895.2 59.0%	2012
4	Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2	WB	\$1,341.5	\$381.0 28.4%	\$960.5 71.6%	2011
5	Frozen	BV	\$1,274.2	\$400.7 31.4%	\$873.5 68.6%	2013
6	Iron Man 3	BV	\$1,215.4	\$409.0 33.7%	\$806.4 66.3%	2013
7	Transformers: Dark of the Moon	P/DW	\$1,123.8	\$352.4 31.4%	\$771.4 68.6%	2011
8	The Lord of the Rings: The Return of the King	NL	\$1,119.9	\$377.8 33.7%	\$742.1 66.3%	2003
9	Skyfall	Sony	\$1,108.6	\$304.4 27.5%	\$804.2 72.5%	2012
10	Transformers: Age of Extinction	Par.	\$1,091.4	\$245.4 22.5%	\$846.0 77.5%	2014
11	The Dark Knight Rises	WB	\$1,084.4	\$448.1 41.3%	\$636.3 58.7%	2012

Fuente: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/> hasta el 11 de Marzo 2014. Los datos se presentan tal y como lo tiene la Internet Movie Data Base

⁶³ En el mercado internacional fue la tercera más vista, detrás de Harry Potter y el Señor de los anillos.

Luego vinieron otros éxitos como el de *The Dark Knight*, de Christopher Nolan, distribuida por Warner Bros.; la película más taquillera en 2008 en Estados Unidos entre 608 películas estrenadas ese año, y la más vista también en el mercado internacional. Por otro lado, *The Avengers* (Op. Cit.) ha resultado todo un éxito en taquilla, fue la película más vista en Estados Unidos y en el mercado internacional; es además la película de superhéroes más taquillera de todos los tiempos en Estados Unidos, ha recaudado⁶⁴ \$1,518.6 billones de dólares, el 60% se obtuvo en el extranjero.

Como se observa en la Gráfica 1 hay puntos álgidos, años que marcan la alta producción de películas, como nunca antes. Destaca el 2008 con 9 películas estrenadas, un año tenso desde lo que se observa en este registro, pero que pertenece a espacio temporal mayor, un periodo entre el 2004 y el 2013 que favoreció el estreno de 49 películas y representan el 50% de las películas de superhéroes producidas hasta este momento; en diez años se concentra el estreno de la mitad de todas las películas producidas en 35 años.

Iron Man y *The Dark Knight* fueron las dos películas más taquilleras en el 2008. El caso de *Iron Man* llama la atención pues ha logrado posicionarse sobre *Spider Man*, el gran favorito que llegó a ocupar el lugar de *Superman*. Sin registros previos cinematográficos las tres películas dirigidas por Jon Favreau (2008, 2010) y por Shane Black (2013), distribuidas por Paramount y Marvel, han captado casi 2 billones y medio en taquilla global, colocando a este superhéroe como uno de los favoritos del público (Ver Tabla 5).

⁶⁴ Hasta el 11 de febrero de 2014.

GRÁFICA 1



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos proporcionados en la Internet Movie Data Base

De ellas la más exitosa ha sido la tercera entrega. Iron Man 3 (Black, 2013) fue la segunda película más vista en Estados Unidos en el 2013, superando por mucho al Man of Steel ⁶⁵ –la película de Superman que se estrenó ese mismo año y pretende iniciar una saga-y la más taquillera en el extranjero, donde obtuvo ganancias por más de 800 millones de dólares. Iron Man 3 se estrenó en Korea una semana antes que en Estados Unidos, y se

⁶⁵ Man of Steel obtuvo alrededor de 290 millones de dólares en taquilla nacional, frente a los más de 400 millones que obtuvo Iron Man 3.

convirtió en una de las más taquilleras en aquel país, recaudando 67 millones de dólares, fue una de las 10 más vistas en el 2013 según datos del The Hollywood Reporter⁶⁶.

TABLA 4

Películas de superhéroeros más vistas de todos los tiempos en Estados Unidos⁶⁷

Rank	Title	Studio	Lifetime Gross	Opening day
1	Marvel's The Avengers	BV	\$623,357,910	05/04/2012
2	The Dark Knight	WB	\$534,858,444	07/18/2008
3	The Dark Knight Rises	WB	\$448,139,099	07/20/2012
4	Iron Man 3	BV	\$409,013,994	05/03/2013
5	Spider-Man	Sony	\$403,706,375	05/03/2002
6	Spider-Man 2	Sony	\$373,585,825	06/30/2004
7	Spider-Man 3	Sony	\$336,530,303	05/04/2007
8	Iron Man	Par.	\$318,412,101	05/02/2008
9	Iron Man 2	Par.	\$312,433,331	05/07/2010
10	Man of Steel	WB	\$291,045,518	06/14/2013

Fuente: Elaboración propia a partir de Box Office Mojo, contabiliza 97 películas desde 1978 hasta el 10 de Febrero de 2014.

⁶⁶ Un dato curioso es que la otra película extranjera con éxito en Korea fue una película de cine fantástico, Guerra mundial Z, de Marc Forster, que recaudó 36.62 millones de dólares.

TABLA 5

Recaudación en taquilla de Iron Man

Rank	Title	Studio	Lifetime Gross	Domestic / %		Overseas / %		Year
1	Iron Man 3	BV	\$1,215.4	\$409.0	33.7%	\$806.4	66.3%	2013
2	Iron Man 2	Par.	\$623.9	\$312.4	50.1%	\$311.5	49.9%	2010
3	Iron Man	Par.	\$585.2	\$318.4	54.4%	\$266.8	45.6%	2008
TOTAL:			\$2,424.5	\$1,039.9	42.9%	\$1,384.7	57.1%	-
AVERAGE:			\$808.2	\$346.6	42.9%	\$461.6	57.1%	-

Fuente: Boxoffice Mojo.com, todas las cantidades expresadas son en millones de dólares. Hasta el 11 de Marzo de 2014.

Hollywood es la industria del entretenimiento más difundida en el mundo y la más redituable para la economía de Estados Unidos. Hay un nexo entre Hollywood como industria y el gobierno estadounidense, primero porque como ya se ha observado esta industria representa un pilar en la economía del país, pero también porque el gobierno favorece mediante tratados de libre comercio y reducción de impuestos la mercantilización de las películas.

Son muchos los ejemplos que se podrían destacar, basta nombrar el caso de México que quiso aplicar un margen mayor a su taquilla nacional (5% de lo que se expone en salas) para promover el cine local, y crear estrategias para beneficiarse del control de Hollywood las pantallas mexicanas (Ruiz Guzmán, 2011), lo que finalmente no pudo hacer luego de que el gobierno de Estados Unidos le hiciera ver que si cambiaba la taquilla correspondiente a Estados Unidos (90% de las salas) le aplicarían una restricción en sus relaciones comerciales (Screen Daily, 2003). De tal manera, que se mantiene vigente destinar el 10% de la

exhibición a la producción nacional, como lo señala el artículo 19 de la Ley Federal de Cinematografía, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 29 de diciembre de 1992⁶⁸, por el entonces presidente de México Carlos Salinas de Gortari:

Los exhibidores reservarán el diez por ciento del tiempo total de exhibición, para la proyección de películas nacionales en sus respectivas salas cinematográficas, salvo lo dispuesto en los tratados internacionales en los cuales México no haya hecho reservas de tiempo de pantalla.

Toda película nacional se estrenará en salas por un período no inferior a una semana, dentro de los seis meses siguientes a la fecha en que sea inscrita en el Registro Público correspondiente, siempre que esté disponible en los términos que establezca el Reglamento.

Por otro lado, la industria cinematográfica ha sobrevivido gracias a su integración a los conglomerados mediáticos, grandes empresas transnacionales que han diseñado estrategias horizontales de mercado, es decir, una cadena de servicios que ofrecen desde el equipo técnico hasta los contenidos en cualquiera de sus formatos. El mundo del cine está controlado por seis *majors* que estrenan una veintena de películas –en promedio- cada año, creando *big event movies* para atraer a la mayor cantidad posible de espectadores.

La estrategia de mercado aquí también es horizontal, primero se desarrollan los spots publicitarios –*trailers*- que deben en términos generales destacar la película; la estrategia varía, puede ir desde el prestigio del director hasta el grupo de actores que encabezan el reparto. En los últimos años las películas se han alargado en su duración y en la trama, por lo

⁶⁸ La entrada en vigor de esta ley se da en el contexto de la firma del Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN) entre México, Estados Unidos y Canadá. A partir de este momento, se establece la reducción del cine mexicano en las salas pasando del 30% al 10%. Además se establece la permanencia de la película por una semana, únicamente en caso de que resultara un éxito en taquilla podría quedarse en exhibición hasta cuatro semanas.

que se recurre a secuelas para extender la vida del producto que luego se convierte en una franquicia. Después viene la llamada merchandising, la *major* se fusiona con otras empresas de comida rápida y refrescos para distribuir sus productos, se establecen juegos temáticos y se sacan al mercado cualquier cantidad de productos derivados, como los videos para disfrutar en casa, la cinta sonora de la película o los videojuegos para dispositivos portátiles.

En los primeros trece años del siglo XXI hay una creciente oferta de películas principalmente de corte fantástico y ciencia ficción, es a este cine que pertenecen los superhéroes que ha logrado desarrollarse como un “genero” propio. El éxito de los superhéroes es evidente en la taquilla alcanzada internacionalmente, se han convertido en las películas más caras del sistema, una inversión que se ve compensada rápidamente cuando se ubican entre las más vistas de todos los tiempos.

Cuando se revisa el origen de los superhéroes, es evidente que su potencial es ideológico y ha funcionado también en términos mercadológicos, surgieron como síntoma de un clima socioeconómico en crisis y se presentan como la personificación de la superioridad moral de un país.

“Superheroes embody a vision of the use of power unique to America. Superheroes enforce their own visions of right and wrong on others, and they possess overwhelming power, especially in relation to ordinary crooks. They can project power without danger to themselves, and they can effortlessly solve problems that the ordinary authorities cannot handle.” (Coogan, Op. Cit.: 231).

Es a partir del 2004 que se intensifica la producción de superhéroes en la gran pantalla, un claro ejemplo del retorno, se marca en la película *Superman Returns* (Singer,

2006) en donde el superhéroe se expone al reclamo del abandono; ausencia que se pretende cubrir con Spiderman⁶⁹ (Raimi, 2002). Batman reaparece como el Caballero Oscuro que fue en sus orígenes, y mejor aún, regresa para develar su nacimiento. Iron Man se estrena en el cine como el hombre de hierro que puede combatir al mal desde el interior. Y por si fuera poco se recurre a la mitología clásica para que Thor, comprometido con la humanidad se una a un grupo de vengadores para salvar a América. Esta última, The Avengers (Whedon, 2012) ha sido por cierto la película extranjera más vista del 2012 y la tercera más vista en Estados Unidos en todos los tiempos.

Quedan aquí las primeras reflexiones de las condiciones de producción y circulación de las películas de superhéroes. Sin duda, pueden generarse muchos más elementos de análisis, sin embargo con lo expuesto queda claro el espacio de poder que representan porque resultan bien acogidas por la audiencia, controlando espacios económicos de alcance mundial y porque el personaje central de cada película tradicionalmente se ha diseñado para transmitir los valores identitarios que a Estados Unidos le interesan en determinado momento.

⁶⁹ En la cinta la tía de Peter Parker le recuerda que no es Superman.

CAPÍTULO III El poder del discurso y el discurso del poder

Una vez identificado el tipo de discurso, ahora corresponde analizar las condiciones de producción y recepción del sentido semiótico-discursivo que se aborda en la dialéctica exterioridad-interioridad. Julieta Haidar (Op. Cit.) retoma a Pêcheux (1969/1978) para explicar que en tanto categoría de análisis se comprende como los “lugares determinados en la estructura de una formación social, desde los cuales se producen los discursos” (p.129), las condiciones de producción y recepción son constitutivas de los discursos.

Para analizar estas condiciones, Haidar expone en su modelo operativo ocho propuestas, de las cuales aquí se retoman dos. Primero se trabaja con la propuesta de Michel Foucault (1970/1992) sobre las condiciones de posibilidad de emergencia de los discursos y de las distintas semiosis para identificar las relaciones entre poder y discurso; luego, se recurre a Regine Robin (1976) para identificar la relación discurso-semiosis y coyuntura.

3.1 Condiciones de posibilidad de emergencia

Michel Foucault destaca la relación del discurso con el poder, considera que “en toda sociedad la producción del discurso está a la vez controlada, seleccionada y redistribuida por un cierto número de procedimientos que tienen por función conjurar los poderes y peligros, dominar el acontecimiento aleatorio y esquivar su pesada y temible materialidad” (1970/1992: 5). Hay una vinculación entre el deseo y el poder que se manifiesta en el discurso, el discurso es entendido no sólo como manifestación del deseo sino como el objeto de deseo. Es en el discurso que se desea el poder y se lucha por él, el discurso es por lo que se lucha y el medio por el que se lucha. Para el análisis, Foucault (1970/1992) establece tres grupos de procedimientos de control y de selección: los procedimientos de exclusión, los

procedimientos de control interno y los procedimientos de control de las condiciones de utilización. Para facilitar el análisis discursivo desde la categoría de condiciones de posibilidad de emergencia, se inicia con la explicación del mecanismo y después se expone su funcionamiento en las películas.

3.1.1 Procedimientos de exclusión

El primer mecanismo está en “lo prohibido”, que funciona en tanto no está permitido hablar de todo ni en cualquier momento, no todos pueden hablar de todo. Los tres tipos de prohibición son el tabú del objeto, ritual de la circunstancia, derecho exclusivo o privilegiado del sujeto que habla; mismas que se cruzan, refuerzan o compensan, y se organizan como una malla (Foucault, *Ibídem*) que se modifica constantemente y que ejerce su poder sobre todo en la sexualidad y la política.

El segundo mecanismo está en la exclusión por la oposición razón/locura, y un tercero por oposición verdad/falsedad. La palabra que proviene del loco se invalida debido a la condición de quien la posee, no hay en su palabra testimonio reconocido, pero es entonces que en la figura del loco se puede esconder la verdad, “enunciar la verdad oculta” y “predecir el porvenir”. Por otra parte, mientras que la verdad se establece como un régimen, el discurso verdadero se respeta y a él se somete la sociedad pues ha sido pronunciado por quien tiene el derecho. Foucault entiende por verdad “el conjunto de reglas según las cuales se discrimina lo verdadero de lo falso” (1994/1999:54), una verdad que “está ligada circularmente a los sistemas de poder que la producen y la mantienen, y a los efectos de poder que induce y que la acompañan, al <<régimen>> de verdad.” (*Ibídem*: 55).

Como se ha dicho antes las tres prohibiciones pueden aparecer juntas y en distintos grados, aquí se destaca el mecanismo que opera con mayor fuerza en cada caso.

3.1.1.1 El silencio

Foucault habla del control que se ejerce al poder silenciar o negar el discurso, advierte que cuando se identifica el poder que recae sobre el discurso se revela su vinculación con el deseo y el poder. He aquí su importancia. El silencio semiótico-discursivo –como se plantea en esta investigación- “es fundante y constituye un continuum significativo porque lo real de la significación es el silencio y éste es lo real del discurso” (Haidar, Op. Cit.: 188).

La propuesta de Foucault se complementa con las aportaciones de Noé Jitrik (2007) que recurre al silencio como concentrado semiótico⁷⁰, como un *topoi*, “lugares reconocibles en los textos y en los discursos, que suscitan movimientos interpretativos o los convocan, que los iluminan y permiten acercarse a su sentido pero que también son objetos culturales, de existencia propia y autónoma” (p.37), y que permite visualizar cómo se le otorga al texto su coherencia develando el poder del discurso.

Silencio y secreto van de la mano, el secreto supone un saber y un poder que emana de la posesión de ese saber. En él se articula el poder, el saber y el hacer. El secreto puede ser un silencio impuesto que excluye a quien no lo sabe, es ejecutado desde el poder. Mientras que un secreto develado pone en evidencia una verdad auténtica, y puede desencadenar una tragedia o un hallazgo anhelado. En la estructura básica del secreto, Jitrik habla de la culpa asociada, ya que el secreto se origina en un movimiento culposo y al

⁷⁰ El autor toma la idea de “centro productor”, de Julia Kristeva, entendido como el punto del origen del texto.

revelarse se engendran nuevas culpas; culpa entendida como la ruptura entre el saber y el no saber, entre la apariencia y la verdad que se oculta.

En las prácticas sociales el secreto puede observarse en el uso del alias, el seudónimo y los nombres en clave. Su importancia radica no sólo porque están dirigidos a configurar un secreto sino porque “obedecen a fuerzas o condiciones no necesariamente conscientes o reguladas, atravesadas por memoria e ideologías” (Jitrik, Op. Cit.:58). El alias radica sobre todo en lo social y quien lo adopta no sólo oculta su identidad para preservarse sino que con el alias forma parte de una determinada colectividad a la que sólo se puede ingresar desde él. Una vez asumido el alias se vincula más a la persona que el nombre original, “el alias “significa” a quien lo asume y se hace reconocer por él” (Ibídem).

Otra forma del secreto es el engaño (Jitrik, Op. Cit.), para acercarse al secreto hay que desmontar la mentira primero. Implica deliberación, estrategia o compulsión. Se puede manifestar con un “dejar pasar” o con el “callar”. Ahora, desde la literatura, se agrega la figura del loco o el ser anómalo que es quien ostenta el secreto, el encierro es el secreto que termina por ser develado. Este mecanismo también es explorado por Foucault (1970/1992) desde la cual opera la exclusión. El silencio se manifiesta además en el olvido, la omisión y la interrupción; de acuerdo a Orlandi (en Haidar, Op. Cit.) en su dimensión política el silencio puede considerarse como parte de la retórica de la dominación y del oprimido.

The Dark Knight

En la trilogía de Nolan (2005, 2008, 2012) el silencio es una constante, de distintas formas se convierte en constitutivo del superhéroe. La forma más evidente en la que opera el silencio-secreto es la doble identidad de Bruce Wayne, que desarrolla un alter ego

conscientemente al que llama Batman, justificado en la necesidad de convertirse en un símbolo. Pero alrededor de esta identidad se da otro elemento a destacar, el uso o no de la máscara como un reflejo de lo que cada personaje es realmente y el papel que desarrolla en la historia. Es entorno a la develación u ocultación del secreto que opera también el control del discurso.

El alias, el juego de la identidad múltiple. Es a través del secreto que el superhéroe juega con las múltiples identidades que ostenta. No sólo adopta la identidad de Batman sino que también se crea una imagen de Bruce Wayne, una apariencia que utiliza para encubrir su nueva personalidad construyendo ahora la imagen del *playboy* millonario. Conociendo el poder de los medios de comunicación, se apoya en ellos para difundir lo que él -superhéroe- llama la coartada, esto es hacer todo lo contrario de lo que se esperaría de un superhéroe.

Esta imagen se construye desde la primera película (Nolan, 2005) por ejemplo, cuando aparece en la escena del restaurant del hotel, es fotografiado como una celebridad, él responde con sonrisas y actitudes acordes a una pasarela en la alfombra roja. Usa autos deportivos, es visto con muchas mujeres, está de fiesta y hace cosas exóticas como llevarse al ballet ruso a su yate privado y cancelar las presentaciones, o comprar un restaurante en el momento en que le prohíben a sus amigas tomar un baño en la fuente, se comporta como los hacen los multimillonarios jóvenes.



El *plaboy* Bruce Wayne
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)



El multimillonario Bruce Wayne
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

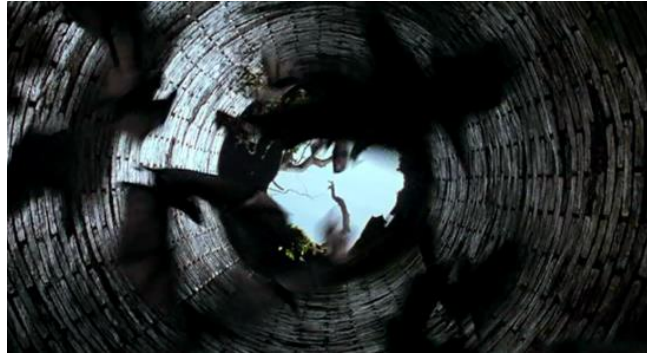
Pero además el Batman de Nolan se presenta como *The Dark Knight*, lo que se convierte en otro alias que refuerza su nueva personalidad. Ya no se trata de la historia de un superhéroe como cualquier otro sino del *caballero* que lucha como tal para combatir el mal participando del mismo juego maligno. Esta imagen se desarrolla, como se verá, en dos momentos y de distintas maneras.

La primera película se estrena con el nombre de *Batman Begins* (2005), creada según Nolan para contar el origen del superhéroe, pues nunca antes se había contado (Nolan, 2012b), ni siquiera en el cómic. Cuando Christopher Nolan –director- y David Goyer –guionista- revisaron las explicaciones que había sobre el origen del personaje se dieron cuenta que no existía una historia única y definitiva, así que decidieron hacer una película en donde se explicara cómo Bruce Wayne se convierte en Batman (Ibídem).

La nueva personalidad que se le da al superhéroe se presenta al inicio de la primera película; en la segunda escena, se muestra a dos niños corriendo, son Bruce y su amiga Rachel, la cámara hace un acercamiento al objeto que se disputan, es una punta de lanza; él cae al pozo, se encuentra sumido en la obscuridad y con murciélagos alrededor, surge el terror, después el padre lo rescata. Es en la lanza que se observa al caballero, es un símbolo de guerra y de sacrificio (Cirlot, Op. Cit); dos ideas que se impregnan perfectamente en la identidad de Batman, la del caballero que está dispuesto a morir, y el sufrimiento interno que lleva Bruce Wayne.



El objeto en disputa, *Batman Begins*
(Christopher Nolan, 2005)



La caída al pozo, *Batman Begins*
(Christopher Nolan, 2005)



Se anuncia la llegada, *Batman Begins*
(Christopher Nolan, 2005)

Hay una conexión explícita entre la lanza, el pozo y los murciélagos. Cuando Bruce cae accidentalmente al pozo, salen murciélagos de la oscuridad, de la profundidad de lo que parece una caverna, pasan sobre él y suben hacia la luz. Se ve rodeado por primera vez de murciélagos, es el primer encuentro, es donde se origina el terror. La idea de oscuridad está ligada al sentido del murciélago como identidad adoptada, que se observa en la primera imagen de la película. Es un atardecer y una bandada de murciélagos que atraviesan el horizonte, inundan la pantalla. Aparece la idea de unidad, los muricélagos se unen formando un gran murciéalgo, el terror pues no está sólo en la figura del murciélago si no en la imagen

ampliada de éste, que funciona como hipérbole. El atardecer anuncia la llegada de la noche, nacimiento y anunciación de la oscuridad que trae consigo a Batman, el gran murciélago.

De acuerdo a Cirlot (Op. Cit.) en la alquimia occidental el murciélago tiene el sentido del dragón y del ser hermafrodítico. El dragón es lo animal por excelencia, enemigo primordial, es en el combate con el dragón donde se construye la prueba del héroe. También significan plagas que perturban el país -o a la persona-, son fuertes y se consideran vigilantes, guardianes de templos y tesoros, alegoría del vaticinio y la sabiduría, mientras que sus alas hablan de la posibilidad intelectual de elevación (Ibídem).

La oscuridad como característica identitaria se va desarrollando a lo largo de la historia, la primera película, *Batman Begins* (Op. Cit.) habla del nacimiento, ya en la segunda el título cambia, desaparece la palabra Batman, ahora sólo es *The Dark Knight* (Op. Cit.), es la noción de terrorista que se narra en la historia y que en la última película, *The Dark Knight Rises* (Op. Cit.) se lleva hasta el final, cuando se logra restablecer la justicia y el superhéroe muere.

La máscara. La máscara es el indicio de la doble identidad, del rostro oculto. En Batman hay varias alusiones a la máscara que usa, pero lo hace principalmente en dos sentidos. Por un lado, se trata de proteger a quienes se ama, el discurso común en todos los superhéroes, sin embargo, aquí también se deja claro que la máscara se presenta porque lo importante es el símbolo.

Cuando Bruce Wayne pierde todas sus propiedades, se visualiza al hombre ordinario que puede ser; como se ha dicho en el capítulo anterior, Batman surge para demostrar la caída del hombre común en los tiempos de la depresión, y es lo que se distingue en el diálogo

que mantiene con John Blake –Robin- una vez que se ha anunciado a los medios de comunicación que Bruce Wayne está en bancarrota:

John Blake: When you started ¿why the mask?

Bruce Wayne: To protect the people closest to me

John Blake: But you were a loner, right? You didn't have any family

Bruce Wayne: There are always people you care about. You just don't realize how much until they're gone. The idea was to be a symbol; Batman could be anybody that was the point.

(Nolan, 2012, 1:02:30)

Hay un segundo sentido en el uso de la máscara. Se cuestiona cuál es la máscara en realidad, la que porta el superhéroe o Bruce Wayne. Batman ya no es sólo un superhéroe, es el Caballero Oscuro. Cuando John Blake le confiesa a Bruce Wayne que conoce su secreto, le dice “You gotta learn to hide the anger, practice smiling in a mirror, it's like putting on a mask” (Nolan, *Ibíd*em, 0:27:05). La ira pues es parte de esa identidad negada.

Esta idea también está presente en el diálogo que mantienen Rachel y Bruce Wayne hacia el final de la primera película. Se encuentran entre las ruinas de la mansión, pues Ra's al Ghul la ha incendiado, Rachel ha descubierto la doble identidad de Bruce Wayne, primero le confiesa que ha estado enamorada de él, luego le besa y es ahí donde comprende que Bruce es ahora otro:

Rachel: But then I found out about your mask

Bruce Wayne: Batman is just a symbol Rachel

Rachel: No, this is your mask. Your real face is the one that criminals now fear. The man I loved, the man who vanished, he never came back at all.

(Nolan, 2005, 2:02:07)

Rachel confirma el nuevo rostro del superhéroe después de besarlo, es a través de la boca que conoce lo que es y lo que aparenta ser, o como dice Cirlot (Op. Cit.), es a través de la boca que se penetra al mundo interior o inferior. En el diálogo presentado se evidencia la posesión (Augé, 1998), en la trilogía hay una alusión constante al monstruo que también es Batman, su verdadera identidad es la que temen los otros, la que está llena de ira, una nueva identidad en el superhéroe que se argumenta desde la necesidad de ser así, la imagen de un terrorista que se construye primordialmente en la segunda película, *The Dark Knight* (Op. Cit.).

La máscara también se exhibe en los villanos como parte de la identidad que representan, como en el caso de Bane, un terrorista que aparece en *The Dark Knight Rises* (Nolan, Op. Cit.). La historia de Bane se asocia a la historia de Ra's al Ghul, pues éste era el verdugo de un caudillo que tenía entre sus prisioneros a Bane. Un día la hija del caudillo se enamora del verdugo, cuando el caudillo se entera envía a su hija a la mazmorra, ubicada en algún lugar “in a more ancient part of the world” (Nolan, 2012). Ahí nace una niña y Bane se convierte en su protector -al quedar huérfana-, pero es atacado y queda gravemente herido; un médico que atestigüa todo le coloca la máscara para contener el dolor en el rostro. La máscara es lo que hace que le teman e incluso repudien, la máscara se asocia físicamente a su monstruosidad, recuerda a quienes han estado en la mazmorra, a quienes son como él.

Mientras Bane estaba encerrado era desconocido, era nadie, su reconocimiento está ligado a su vida después de ser rescatado, cuando le preguntan a Bane quién es, responde “No one cared who I was till I put on the mask” (Nolan, 2012, 0:03:14). En este caso la máscara habla del rostro asumido, el terror que genera y que usa precisamente porque es en el terror donde se originó. Por eso cuando la CIA le pregunta qué pasaría si le quitaran la

máscara, él responde “It would be extremly painful” (Ibídem, 0:03:20). Su vida ha estado marcada por el dolor físico y emocional y desde ahí se construye su lucha, quitarle la máscara significa develar lo que era antes de ella, la dignidad negada, es con la máscara que contiene el dolor y busca la dignidad.



Bane, el rostro de la alteridad
The Dark Knight Rises (Christopher Nolan, 2012)

El rostro en su deformación también es utilizado como una máscara, como en el caso de Joker y de Two Face, dos villanos que reflejan con su rostro el terror, aunque lo provoquen de distinta manera. El Joker es un personaje que aparece en la segunda película, The Dark Knight (Op. Cit.), no se conoce su nombre real ni se sabe de dónde viene. Su existencia radica en lo que hace, robos a bancos, secuestros y atentados. Tiene dos cicatrices en las comisuras de los labios que se alargan provocando una sonrisa deformada. Sobre cómo se hizo las marcas del rostro, él da dos versiones, la primera vez le cuenta a un hombre de la

mafia que había pagado por su cabeza, la segunda ocasión, se la dice a Rachel, cuando irrumpe en una fiesta organizada para Harvey Dent:

You wanna know how I got these scars? My father was a drinker and a fiend and one night he goes off crazier than usual. Mommy gets the kitchen knife to defend her self, he doesn't like that, not one bit. So, me watching, he takes the knife to her, laughing while he does it, he turns to me and he says "why so serious?" He comes at me with the knife "why so serious?" he sticks the blade in my mouth "let's put a smile on that face" and...

(Nolan, 2008, 0:28:56)

So I had a wife. She was beautiful like you. Who tells me I worry too much, who tells me I ought to smile more, who gambles and gets in deep with the sharks. Hey. One day they carve her face and we have no money for surgeries. She can't take it. I just wanna see her smile again. I just want her to know that I don't care about the scars. So, I stick a razor in my mouth and do this to my self. And you know what? She can't stand the sight of me. She leaves. Now I see the funny side, now I'm always smiling.

(Nolan, 2008, 0:48:59)

La historia sobre el origen de sus cicatrices parece estar ligada a un entorno familiar, coincide en que es él quien observa la anormalidad y termina herido. Termina siendo víctima de la situación. El padre es la figura de la autoridad moral pero en este caso es quien se corrompe, el hijo entonces es producto de la doble moral. Las cicatrices en general se consideran marcas de sufrimiento e imperfecciones morales (Cirlot, Op. Cit.), en el caso de este personaje las heridas se hicieron con una navaja, así que el significado de las cicatrices también se asocian al cuchillo como inversión de la espada, que se trate de un arma de hoja

corta habla de las pocas virtudes de quien la posee (Ibídem), se niega la humanidad al dominar en él el instinto animal, pero resaltando que es una víctima en busca de venganza.

Constantemente es llamado *freak*, deja en la escena del crimen una carta con la figura del joker como firma. Lleva el rostro pintado, una de las razones es asustar, cómo él mismo lo dice “you know war paint” (Nolan, 2008, 0:02:06). Hay en la pintura una forma de destacar lo que representan las cicatrices, es con inmoralidad que cuestiona a la autoridad. Pintarse el rostro como un bufón, es también signo de víctima sacrificial que dice en tono jocoso las cosas terribles (Cirlot, Op. Cit.). Su frase “why so serious” termina siendo un cuestionamiento al sufrimiento que la misma sociedad ha provocado, ¿por qué espantarse de lo que te sucede si tú mismo lo has provocado?, parece ser la pregunta.

En cuanto a Two Face, se trata del Fiscal, también llamado el caballero blanco (Nolan, 2008), que lucha junto al Comisario Gordon y con ayuda de Batman, a acabar con la corrupción en la segunda película, *The Dark Knight* (Op. Cit.). Una persona que creía que aplicando el rigor de la ley se establecería el orden. De él deriva la Ley Dent⁷¹, que elimina la libertad condicional, establece condenas más estrictas y encierra a todos por igual sin importar la clase de delito.

Cuando el Joker secuestra a Harvey Dent y a su novia Rachel –amiga y amor platónico de Bruce Wayne-, los coloca en distintos edificios que hace explotar. Rachel muere y Dent sufre quemaduras en la mitad de la cara. Desde entonces él decide no ocultar su rostro deformado, tampoco acepta medicamentos para controlar el dolor. El hijo ejemplar se

⁷¹ La llamada Act Dent fue difundida en la página web del refresco Dew Mountain como parte de la mercadotecnia acordada entre la firma del refresco y la producción de la película *The Dark Knight*. <http://www.forbes.com/sites/markhughes/2012/06/20/harvey-dent-act-revealed-on-mountain-dews-the-dark-knight-rises-site/>

convierte en Two Face, un personaje movido por el dolor que busca hacer justicia por su propia mano. Con su rostro se visibiliza la culpa, lo que han hecho de él. Two Face representa el aparato legal del país, todas esas leyes y normas que han sido ultrajadas. La doble moral con la que se ejecutan.



The Joker, *The Dark Knight*
(Christopher Nolan, 2008)



Two Face, *The Dark Knight*
(Christopher Nolan, 2008)

El secreto como poder que se mantiene. Los enemigos de Batman también contribuyen a mantener el secreto sobre su identidad porque a ellos no les interesa saber quién se oculta detrás de la máscara. Ducard –también identificado como Ra’s al Ghul-, el primer enemigo al que se enfrenta Batman y quien es además su mentor, nunca lo delata, incluso es un tema ausente, nunca habla de la posibilidad de descubrirlo. Harvey Dent, es capaz de entregarse a la policía y fingir que es Batman para permitir que éste cumpla con su función y capture al Joker. Cuando se convierte en Two Face intenta vengar el dolor que le ha provocado la muerte de su prometida, Rachel, pero tampoco entonces se plantea descubrir a Batman, quitarle la máscara.

Finalmente, el Joker logra descubrir que Bruce Wayne es Batman, sin embargo no lo delata, porque no busca destruirlo, le dice claramente que lo necesita para poder ser quién es, él existe gracias a Batman. Hay una correspondencia tácita en mantener a Batman, sin descubrir el rostro que guarda su identidad porque en realidad no hay necesidad de saber quién es, cuál es su nombre real. Lo que se busca es mantener la existencia de un superhéroe como él, ya que así el Joker justifica su presencia. La figura del Joker es muy importante en la trilogía porque representa paradójicamente la otra cara de Batman, como se expone con detenimiento más adelante cuando se analiza la locura.

En contraparte, el secreto si es develado voluntariamente a ciertos personajes cercanos. Rachel, Lucius Fox y Gordon son personajes clave en distintos momentos. Ella representa el idealismo, la lucha por la justicia pero desde la legalidad; descubre a Bruce Wayne en la primera película, cuando le dice “you could die at least tell me your name (Nolan, 2005, 1:42:55) y Batman le responde devolviéndole sus palabras “It’s not who I am underneath but what I do that defines me” (Ibídem, 1:52:53)

Lucius Fox lo intuye desde la primera vez que Bruce Wayne se acerca para solicitarle equipo con el pretexto de que hará espeleología, “Mr. Wayne, if you don’t want to tell me exactly what you’re doing when I’m asked, I don’t have to lie, but don’t think of me as an idiot” (Nolan, 2005, 0:54:26). Queda entendida la doble identidad y Lucius Fox lo ayuda hasta el último momento, es quien se encarga del desarrollo de la tecnología y armamento para Batman, es quien protege el arsenal.



Rachel descubre a Batman
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)



Lucius Fox enseña el arsenal a Batman
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

Gordon lo descubre hacia el final de la historia, cuando antes de partir con la bomba Batman le dice “A hero can be anyone even a man doing something as simple and reassuring as putting a coat around a young boy’s shoulders to let him know the world hadn’t ended” (Nolan, 2012, 2:23:09), hay aquí además un reconocimiento al trabajo del policía, es también un héroe. Otro secreto –uno mayor- sobre la realidad del gobierno de Estados Unidos y la construcción del héroe que necesita el país, une a estos dos personajes como se argumenta en *The Dark Knight* (2008) cuando ambos acuerdan callar sobre Harvey Dent.

Un punto crucial en la identidad del nuevo superhéroe, el que ahora necesita Estados Unidos, se construye en torno a este secreto sobre Harvey Dent. Batman asume la culpabilidad de la muerte de Harvey Dent ante Gotham en la segunda película (Nolan, 2008) para silenciar que el sistema también se corrompe, develar esta doble identidad provocaría que la sociedad perdiera la esperanza, entonces se asume un silencio para manipular la memoria social de Gotham.

El sistema judicial encarnado en Gordon no puede permitir que la ciudad deje de creer en sus instituciones, Harvey Dent representa el poder legislativo pero también a la clase política del país, pronto se convertiría en alcalde, era el futuro de Gotham. Batman asume la muerte de ese caballero blanco y se provoca otra historia, dirigiendo estas palabras a Gordon, su cómplice:

You'll hunt me, you'll condemn me, set the dogs on me (*se observa que la policía rompe la señal con la que llamaban a Batman*) because that's what needs to happen. Because sometimes the truth isn't good enough (*Alfred quema la carta de Rachel*), sometimes people deserve more (*Lucius Fox desactiva las pantallas y el sonar*). Sometimes people deserve to have their faith rewarded.

(Nolan, 2008, 2:16:49)

El secreto reside en los valores que pone en marcha, lo que pretende y lo que encubre (Jitrik, Op. Cit.), y en este momento se produce en el exilio del superhéroe, es el silencio ligado a la construcción de la memoria, que aquí opera porque es necesario inventar un verdugo para negar que la corrupción podría llegar hasta la cúpula del poder, porque la verdad acabaría con la credibilidad en las instituciones.

Mientras Batman le dice esto a Gordon, hay un interdiscurso que de manera visual presenta tres silencios: se apaga la señal, se quema una carta y se apaga el sonar. Esto habla de lo que implica el secreto, no sólo se culpa a Batman sino que al confiar en las instituciones no se requieren más superhéroes, por eso se apaga la luz, el llamado se silencia; esto contradice al discurso mismo, pues el superhéroe no puede dejar de serlo porque ese alter ego se ha convertido en una necesidad para él mismo; hay un doble discurso, la sociedad debe creer que puede confiar en sus instituciones al tiempo que se asume la necesidad de un alter ego para poder actuar como lo hace.

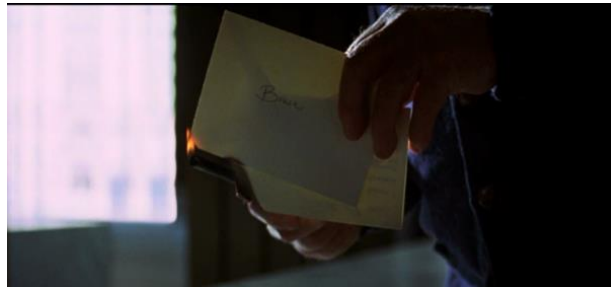
La carta que se quema, contiene otra verdad silenciada, en ella Rachel dejaba claro que prefería seguir a lado de su prometido -Harvey Dent-, es decir, la justicia que se procura por la vía legal y no por mano propia. Develar este secreto cuestionaría el proceder del superhéroe, así que una vez más se oculta. Finalmente, apagar el sonar significa que se ha

llegado a irrumpir en la intimidad de la sociedad, el espionaje interno es también un secreto, algo que nunca se asumirá porque rompe con el actuar intachable, es inmoral.



Gordon rompe la señal

The Dark Knight (Christopher Nolan, 2008)



Alfred quema la carta de Rachel,

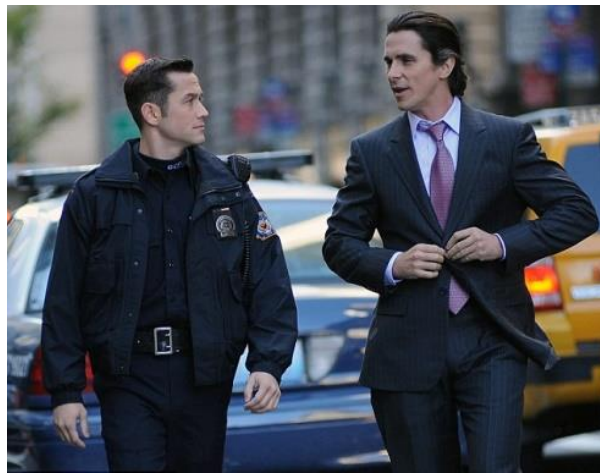
The Dark Knight (Christopher Nolan, 2008)



Lucius apaga el sonar

The Dark Knight (Christopher Nolan, 2008)

La supuesta muerte de Bruce Wayne y de Batman es otro silencio ligado al secreto, para marcar un nuevo comienzo, una oportunidad para que la sociedad crea en ella misma. Como Noe Jitrik (Op. Cit.) señala, el secreto conlleva un sentimiento de culpa, que develada, engendra nuevas culpas; pero la culpa produce un movimiento introspectivo y vuelve a quedar alojada en el sujeto, en este caso a través del joven Blake. El silencio habla cuando establece un impase, hasta entonces Gotham logró vencer al enemigo pero queda siempre a la espera de un superhéroe, que recordemos puede ser cualquiera.



Batman y Robin

The Dark Knight Rises (Christopher Nolan, 2012)

Iron Man

En la primera película de la trilogía, Iron Man (Favreau, 2008), se cuenta también el origen, pero a diferencia de Batman, este superhéroe no mantiene en secreto su identidad. El silencio aquí opera distinto, desde la interrupción. Foucault (1970/1992) señala que no se

puede decir todo, no se les permite a todos, así que desde el uso del poder para silenciar o negar un discurso hay constantes interrupciones hacia lo que Tony Stark dice al regresar de su cautiverio y que marca la transformación del personaje en un superhéroe.

En el transcurso de la película se observa como mientras Tony Stark va creando el traje de Iron Man se va transformando en otra persona, alguien preocupado por lo que sucede alrededor, parece tomar conciencia de los efectos de las guerras que él mismo alimenta con la venta de armas. Esta nueva identidad permanece secreta sólo durante su gestación pues cuando asume su nueva identidad no existe la voluntad de negar quién es.

Por ejemplo, una vez que ha terminado el traje de Iron Man decide ir a Gulmira, lugar que está siendo ocupado por terroristas, una vez ahí provoca la explosión de un arsenal, cuando vuelve a Estados Unidos se ve perseguido por la fuerza aérea militar y estrella un avión. Entonces se descubre ante su amigo el teniente coronel Rhodes, que representa el poder militar, y acuerdan decir a la prensa que lo del avión es resultado de “training maneuvers” y que en cuanto a la explosión en Gulmira “it is still unclear who or what intervened but I can assure you that the United States government was not involved” (Favreau, 2008, 1:21:27), siguiendo de esta manera el ritual del discurso, lo que se espera que suceda, mantener en secreto al superhéroe y negar el ataque.

Al final de la película, Iron Man lucha contra Obadiah Stane, el primer villano de la trilogía. Stane era amigo del padre de Tony Stark y estuvo al frente de la compañía hasta que Tony pudo dirigirla. Al morir el villano, un agente de S.H.I.E.L.D interviene para ayudar a Tony Stark, creándole una coartada -con el apoyo del teniente coronel- para evitar que la prensa sepa lo que sucedió en realidad. De esta manera se pretende encubrir el mal al interior

de la comunidad, se niega que el mal se origine dentro del país. Sin embargo, cuando inicia la conferencia de prensa Tony Stark no lee la tarjeta que le han preparado, en su lugar dice:

Tony Stark: There's been speculation that I was involved in events that occurred on the freeway...

Journalist: I am sorry Mr. Stark, Do you honestly expect us to believe that that was a bodyguard in a suit that conveniently appeared, despite the fact that you...

Tony Stark: I know that is confusing. It is one thing to question the official story and another thing entirely to make accusations or insinuate that I am a superhero

Journalist: I never said you were a superhero

Tony Stark: Didn't? well good because that would be outlandish and fantastic. I... I'm just not the hero type, clearly, with this laundry list of character defects all the mistakes I've made, largely public.

Coronel Rhodes: Just stick to the cards man

Tony Stark: Yeah. The truth is... I am Iron Man

(Favreau, 2008, 1:51:35)

Tony Stark decide aquí que su identidad no será secreta, porque como se verá más adelante, el discurso de Iron Man no se construye como un alter ego secreto, sino como un arma de protección que todos deben conocer. Durante la trilogía, Tony Stark hace alarde de quién es, sobre todo en la primera y segunda película se comporta como el millonario *playboy* que asume arriesgar su vida porque considera que puede salvar al país con su escudo, Iron Man.

La mentira como discurso fundante. En la tercera película, Iron Man 3 (Black, 2013), Tony Stark se enfrenta al científico Aldrich Killian, quien se descubre como el artífice de un

movimiento terrorista que ejecuta a través de otro personaje, un actor que se presenta en los medios de comunicación como The Mandarin. La estrategia es que siempre hay uno que da el rostro y otro que controla el escenario, el rostro es una farsa creada a medida para poder actuar.

Cuando Tony Stark se enfrenta a The Mandarin creyendo que ha atrapado al terrorista, éste le dice que él es un actor, un drogadicto que aceptó el papel, cargar con la culpa de las explosiones a cambio de drogas y posesiones. Un terrorista a medida apoyándose en la manipulación de la iconografía occidental y un discurso que encaja con frases como “America ¿ready for another lesson?” (Black, 2013, 0:08:03). Se descubre la farsa que permite dar una imagen de acuerdo a imaginarios establecidos, ¿quiénes encarnan el mal?, ¿de qué hablan? son discursos previamente aceptados de alguna manera, sobre el discurso del mal se habla en el capítulo IV.

3.1.1.2 La locura

El segundo mecanismo de exclusión que señala Foucault (1970/1992) es la separación entre la razón y la locura. La palabra del loco es negada por su condición, el discurso del loco juega el papel de verdad enmascarada. Este mecanismo opera constantemente en la trilogía de Batman, por ejemplo en *Batman Begins* (Nolan, 2005) cuando a Batman se le tacha de loco. También se presenta en la tercera película, *The Dark Knight Rises* (Nolan, 2012) cuando es el psiquiatra, el Dr. Crane, quien está al frente de los juicios civiles e impone la sentencia a los culpables, generalmente personas adineradas y asociadas al poder político. El Dr. Crane es quien controla Arkham y manipula a los internos –los criminales- en la primera película. Un tercer ejemplo de la locura se encuentra en la segunda película, *The Dark Knight*

(Nolan, 2008), donde el mecanismo opera fuertemente en la construcción del discurso fundante a través del personaje del Joker.

En el caso de Iron Man este mecanismo opera en menor medida y lo hace desde la idea de un trastorno momentáneo provocado por el estrés postraumático generalmente ligado al mecanismo de la exclusión desde la verdad/mentira, desde donde se construye el discurso fundante de este superhéroe. También se presenta en la personalidad de Tony Stark que es identificada como obsesivo compulsivo, con tendencias autodestructivas (Favreau, 2008).

The Dark Knight

Desde el primer momento en que Bruce Wayne sale por las noches convertido en superhéroe su desempeño se asocia a la idea de locura, incluso él mismo define así a su alter ego cuando personifica al *playboy* millonario: “Well, a guy who dresses up like a bat clearly has issues” (Nolan, 2005, 1:06:18). La policía también lo tacha de loco cuando se encuentra con él por primera vez, y su fiel ayudante Alfred le recrimina al salir en las noticias en una persecución, “When you told me your grand plan for saving Gotham the only thing that stopped me from calling the man in white coats was when you said it wasn’t about thrill-seeking” (Ibídem, 1:35:20)

La parte central de la locura en la trilogía se concentra en tres aspectos y en distintos grados. Primero aparece el Dr. Crane, quien controla Arkham, el hospital psiquiátrico de Gotham, y aterroriza a Batman en algún momento de la historia. Arkham como el lugar que habitan los criminales se convierte en la metáfora de la verdad que se oculta.

El Joker es para todos un loco, le llaman *freak*. Batman lo describe como un esquizofrénico paranoico, ha estado ingresado en Arkham, es un imán para mentes enfermas -criminales- así que no se puede esperar nada de lo que ellos digan, no hay razón para

escucharles o creerles. La locura es una forma de silencio, es en la figura del loco donde se lucha por el poder (Jitrik, Op. Cit.; Foucault, 1970, 1992) y es central en la construcción del Caballero Oscuro.

El personaje del Joker, toma su nombre de la carta que deja como firma en el lugar del crimen. Sin embargo, cuando es detenido se hace notar que no tiene un nombre, no hay registros de sus huellas digitales, ni equivalencias dentales o de ADN; su ropa es hecha a medida, no hay etiquetas, ni registros que puedan orientarnos sobre su verdadera identidad. De esta manera todos los que son como él o actúan así son representados por él, no olvidemos que el Joker es parte de un juego en el que funciona como comodín, así que podría actuar en cualquier momento siempre que se tenga a disposición.

Este villano es un terrorista que actúa por placer, no hace su trabajo por dinero. Alfred explica quién es el Joker así: “some men aren’t looking for anything logical, like money. They can’t be bought, bullied, reasoned or negotiated with. Some men just wanna watch the world burn” (Nolan, 2008, 0:42:55). Y el mismo Joker lo confirma cuando quema el dinero recuperado frente a algunos integrantes de la mafia, mientras les dice: “It’s not about money, it’s about sending a message, everything burns” (Ibídem, 1:39:43).

Es una persona, según él, que simplemente actúa, hace cosas sin más porque no es un hombre de planes, como el resto -la mafia y la policía-. Cuando visita a Harvey Dent en el hospital, le dice que él es también producto de sus propios planes y de lo que maquinaron los otros, es decir, tanto la muerte de Rachel -de lo que se ha silenciado- como la nueva condición de Harvey Dent -que a partir de entonces se convierte en Two Face y también se silencia- son resultado de ese control. “The mob has plans, the cops have plans, Gordon’s got plans, you know they’re schemers, Schemers trying to control their little worlds. I’m not a

schemer, I try to show the schemers how pathetic their attempts to control things really are” (Ibídem, 1:43:55).

La crítica que lanza el Joker con su discurso se refiere al hecho de que un país siempre quiera tener el control de todo, que maquine para que las cosas salgan siempre a su favor. A veces los planes pueden ser terribles pero al final es un plan que simplemente se sigue, a eso se refiere cuando en la misma escena del hospital le dice a Dent:

I just did what I do best. I took your little plan and I turned it on self. Look what I did to this city with a few drums of gas and a couple of bullets. ¿Hm? ¿You know what I noticed? Nobody panics when things go “according to plan” even if the plan is horrifying. If tomorrow I tell the press that, like a gangbanger will get shot or a truckload of soldiers will be blowing up nobody panics, because it’s all part of the plan. But when I say that one little old mayor will die well, then, everyone loses their minds.

(Nolan, 2008, 1:1:45:08)

En esta frase también se observa una alusión a lo sucedido el 11 de septiembre, pues bien podría pensarse que los bidones de gasolina son las dos torres gemelas, y el par de aviones se representan en el par de balas que disparadas hicieron estallar las torres -los bidones-. El ataque a las torres gemelas tomó por sorpresa a todos, no se esperaba un ataque de tal magnitud. La crítica está en el hecho de no alarmarse cuando en contraparte Estados Unidos ha provocado la muerte de muchas personas más. La sociedad en general, ha visto las consecuencias de la guerra en la televisión, en los periódicos, en donde se retratan lugares lejanos. En Estados Unidos, parece común la muerte de militares, jóvenes en su mayoría, pero no se prevé que personas como ellos mueran en su propio país.

Entonces la verdad que el Joker oculta en su locura, se devela en lo descrito anteriormente. Y en el hecho de que él se conciba como el complemento de Batman. Es decir, Batman actúa como un monstruo, un terrorista, y el Joker existe gracias a eso. Cuando ambos se enfrentan en la cárcel se da este diálogo:

Joker: Those Mob fools want you gone so they can get back to the way things were. But I know the truth, there's no going back. You've changed things, forever.

Batman: Then, what do you wanna kill me?

Joker: I don't wanna kill you ¿what would I do without you? ¿go back to ripping off Mob dealers? No, no. No, no, you complete me.

Batman: You're garbage, who kills for money

Joker: Don't talk like one of them. You're not, even if you'd like to be. To them you're just a freak like me, they need you right now but when they don't, they'll cast you out like a leper. You see their morals, their code it's a bad joke dropped at the first sign of trouble, they're only as good as the world allows them to be, I'll show you. When the chips are down, these... civilized people they'll eat each other. See I'm not a monster I'm just ahead of the curve.

(Ibídem, 1:24:12)

Iron Man

Después de estar en cautiverio durante cuatro meses, Tony Stark es rescatado en medio del desierto, al llegar a California convoca a una rueda de prensa, acompañado de Obadiah Stane. Recuerda a su padre y cuestiona la producción de armamento,

“I would’ve asked him how he felt about what this company did, if he was conflicted, if he ever had doubts (...) I saw young Americans killed by the very weapons I created to defend them and protect them. And I saw that I had become part of a system that is comfortable with zero accountability.”

(Favreau, 2008, 0:43:02)

El personaje comienza a darse cuenta de lo que realmente ha venido haciendo su familia, cuestiona esa tradición heredada, que si bien encarna el padre, se refiere al país. El estar en cautiverio, amenazado por las armas que su propia industria produce, hace que aflore la culpa, como si alcanzara la lucidez y entonces anuncia el alto a la producción de armas:

I had my eyes open. I came to realize that I have more to offer this world than just making things that blow up, and that’s why effective immediately I am shutting down the weapons manufacturing division of Stark International until such a time as I can decide what the future of this company will be, what direction it should take, one that I’m comfortable with and is consistent with the highest good for this country as well.

(Ibídem, 0:43:49)

La prensa sorprendida murmura la noticia, entonces Obadiah Stane le quita el micrófono a Tony Stark y dice “What we should take away from this is that Tony is back and he’s healthier than ever” (Ibídem, 0:44:16), se trata pues de la interrupción que opera como mecanismo de silencio, en el fondo no se admite nunca el hecho de que se cierre la división de armamento. Se niega la culpa y la responsabilidad de las muertes provocadas durante años.

Esta secuencia muestra el cambio en la actitud de Stark frente a lo que su empresa realiza. Antes de sufrir el accidente y ser secuestrado, se sentía muy orgulloso de presidir la industria y de producir armamento, decía “I love peace. I’d be out of a job with peace” (Favreau, 2008, 0:02:23). Pero cuando intenta frenar la producción se le acusa de estar mal, de sufrir estrés postraumático, así que sus declaraciones son síntoma de que no está pensando con claridad, con cordura. De esta manera se pretende negar que su riqueza se asocie a la venta de armamento, de lucrar con las guerras. La insensatez también funciona desde la ironía, en el diálogo que mantiene con la periodista – analizado anteriormente- cuando señala que llamarle superhéroe sería “outlandish and fantastic” (Favreau, 2008).

También se hace alusión al estrés postraumático y a la locura de Stark, por ejemplo en la tercera película, Iron Man 3 (Black, 2012), cuando descubre que sufre de crisis de ansiedad, estado que aparece siempre que le hablan de Nueva York. Tony Stark dialoga con un niño mientras revisan el lugar de una explosión, el niño le dice que el lugar le recuerda al agujero gigante de Nueva York, desatando este diálogo:

Kid: You know what this crater reminds me of?

Tony Stark: No Idea... I’m not... I don’t care

Kid: that giant wormhole in New York, ¿does it remind you?

Tony Stark: that’s manipulative, I don’t want to talk about it.

Kid- Are they coming back? The aliens?

Tony Stark: Maybe, can you stop? Remember what I told you that I have an anxiety issue?

Kid: Does this subject make you edgy?

Tony Stark: Yeah, a little bit. Can I just catch my breath for a second?

Kid: Are the bad guys in Rose Hill? Do you need a plastic bag to breathe into? Do you have a medication?

Tony Stark: No

Kid: Do you need to be on it?

Tony Stark: Probably

Kid: Do you have PTSD?

Tony Stark: I don't think so

Kid: Are you going completely mental? I can stop. Do you want me to stop?

Tony Stark: Remember when I said to stop doing that? I swear that you are gonna freak me out

(Black, 2013, 0:48:06)

3.1.1.3 La voluntad de verdad

El tercer mecanismo de exclusión se da a través de la distinción entre lo falso y lo verdadero. La voluntad de verdad se apoya en un soporte institucional y está acompañada de una serie de prácticas, estableciendo cómo se valoriza, distribuye y a quién se atribuye la voluntad de verdad y de saber. Según Foucault, cada sociedad posee su régimen de verdad,

“define los tipos de discursos que acoge y hace funcionar como verdaderos; los mecanismos y las instancias que permiten distinguir los enunciados verdaderos o falsos, la manera de sancionar a unos y a otros; las técnicas y los procedimientos que son valorados en orden a la obtención de la verdad, el estatuto de quienes se encargan de decir qué es lo que funciona como verdadero.”

(1994/1999:53)

De los tres sistemas de exclusión, la palabra prohibida, la separación de la locura y la voluntad de verdad, para Foucault (Ibídem) es la voluntad de verdad el que opera con mayor fuerza, ya que atraviesa a los otros, los modifica y fundamenta. Como se ha visto en Iron Man, la voluntad de verdad está marcada en el enunciado mismo hacia su sentido, su forma, su objeto, su relación con su referencia; Iron Man, no se presenta como un superhéroe,

primero se ironiza sobre si es o no, luego se debate si funciona como arma o escudo, lo que la historia refleja es una pugna interna por el control de armas, no se trata de frenar la producción de armamento o el financiamiento de guerras, sino de tener el control absoluto.

Iron Man

En Iron Man 2 (Favreau, 2010), Tony Stark es acusado por el gobierno de Estados Unidos, representado en sus senadores, de ser una amenaza, ya que es un arma que no está controlada por el gobierno y está provocando que armas similares sean producidas en otros países, así que es citado a declarar. La escena del interrogatorio condensa la voluntad de verdad en los distintos actores del problema. El gobierno expresa que su prioridad es “to get the Iron Man weapon turned over to the people of the United States of America” (0:11:18), pero Tony Stark se ve a sí mismo como un escudo protector de la población, mientras que el poder militar confiesa que si bien Iron Man es un arma poderosa y peligrosa en tanto que no está registrada en el gobierno también significa grandes beneficios si se incorpora al servicio militar.

Senator Stern: Do you or do you not possess a specialized weapon?

Tony Stark: I do not

Senator Stern: You do not?

Tony Stark: I do not. Well it depends on how you define the word
“weapon”

Senator Stern: The Iron Man weapon

Tony Stark: My device does not fit that description

Senator Stern: well, how would you describe it?

Tony Stark: I would describe it by defining it as what it is Senator

Senator Stern: as?

Tony Stark- It's a high-tech prosthesis... *-la gente rie-* that is... that is...
that's actually the most apt description I can make of it

(Ibídem, 0:10:52)

En otro momento de la misma escena, sale otra verdad, la tradición de un país que produce armamento, pero en relación a la necesidad de protegerse; se sostiene que el desarrollo tecnológico aplicado a las armas debe ser controlado por el gobierno y no puede quedar en manos de un ciudadano, por eso cuando otro empresario de armas, Hammer, va a atestiguar contra Tony Stark dice:

Absolutely, I'm no expert. I defer to you, Anthony. You're the wonder boy. Senator, if I may, I may well not be an expert, but you know who was the expert? Your dad, Howard Stark, really a father to us all and to the military-industrial age. Let's just be clear, he was no flower child, he was a lion. We all know why we are here. In the last six months Anthony Starks has created a sword with untold possibilities and yet he insists it's a shield. He asks us to trust him as we cower behind him. I wish I comforted, Anthony. I really do, I'd love to leave my door unlocked when I leave the house but this ain't Canada.

You know we live in a world of grave threats, threats that Mr Stark will not always be able to foresee. Thank you, God bless Iron Man. God bless America.

(Ibídem, 0:12:05)

La disputa es pues quién tiene el derecho a utilizar el arma. La amenaza es tener un arma tan poderosa fuera del gobierno, mientras Tony Stark insiste en que más que un arma es un escudo. Hay también una protección hacia el desarrollo tecnológico. Stark es presentado

como un genio, egresó siendo adolescente del MIT, el Centro de desarrollo tecnológico más prestigioso de Estados Unidos. Cuando le solicitan la entrega de Iron Man, dice:

Well, you can forget it. I am Iron Man, the suit and I are one. To turn over the Iron Man suit would be to turn over myself which is tantamount to indentured servitude or prostitution depending on what state you are in. You can't have it.

(Ibídem, 0:15:59)

En su afán de mostrar que Iron Man es un peligro porque está fuera del control gubernamental, el senador intenta presentar imágenes que muestran que otros países se encuentran ya imitando el prototipo de Iron Man como un arma, pero Tony Stark interrumpe y dice “time for a little transparency, now let's see what's really going on” (Ibídem, 0:15:03) y muestra imágenes de Corea del Norte e Irán en donde aparecen prototipos similares a Iron Man fuera de control y matando a gente alrededor, demostrando que en países como esos se están utilizando armas provenientes de Estados Unidos, el mismo Hammer aparece en escena intentando hacer una demostración de las armas.

Es así como se muestra que ya existen otros prototipos –vendidos por Estados Unidos- y que además son más peligrosas porque no están siendo controladas, sin embargo, Tony Stark está en desacuerdo y muestra la superioridad de Iron Man descartando la posibilidad de amenaza si las armas se están produciendo dentro del país, recuerda que si bien hay países interesados en comprar este tipo de armamento aún no han logrado dominar la tecnología, “Yeah I'd say most countries, five, ten years away” (Ibídem, 0:15:47).

Una vez que se demuestra que es el mismo proveedor del gobierno americano, Industrias Hammer, quien está intentando copiar el prototipo para venderlo a otros países, el senador intenta decir que no hay razones para que Tony Stark siga con el arma Iron Man; pero el verdadero interés es que el gobierno pueda hacerse con ella, entonces Tony Stark aclara su postura:

Tony Stark: The point is you are welcome, I guess.

Senator Stern: ¿for what?

Tony Stark: Because I'm your nuclear deterrent. It's working, we're safe. America is secure. You want my property, you can't have it. But I did you a big favor. I've successfully privatized world peace.

(Ibídem, 0:16:00)

Hacia el final del interrogatorio Tony Stark se para frente a la audiencia y hace la señal de la paz, que retoma en cada oportunidad, como un indicio de la victoria obtenida, de la paz alcanzada. Pero también es parte de su personalidad, el egocentrismo y superioridad. El auditorio se pone de pie y le aplaude, se muestra la popularidad del “escudo de protección”, entonces él se dirige a ellos y pregunta: ¿what more you want? For now!!! I tried to play ball with these ass-clowns -*señala al senador*-. (Ibídem, 0:16:16)

3.1.2 Procedimientos de control interno

Foucault (1970/1992) habla también de otros mecanismos de control, esta vez internos porque se dan dentro del discurso mismo. Una forma de producirse es a través del comentario, discursos que se repiten, que desaparecen para reformularse, que se recitan en circunstancias determinadas. Son los discursos fundantes que se producen y pueden

permanecer para controlar a otros, como ejemplo están los textos religiosos y jurídicos, literarios y científicos.

El comentario controla el azar del discurso, “lo nuevo no está en lo que se dice sino en el acontecimiento de su retorno” (Ibídem: 16), estos discursos se pueden presentar en distintos grados, pueden coexistir con otros que los contradicen o refutan, la fuerza que ejercen está relacionada con el poder de la institución que los respalda, el poder que lo sostiene (Haidar, Op. Cit.).

La segunda forma en que se presenta es a través del autor del discurso como principio de ordenación, no como el individuo que habla. Este principio no actúa de forma constante ni en todas partes, sin embargo puede destacar y ser incluso necesario cuando se trata de discursos literarios. El principio del autor limita el azar por el juego de una identidad que tiene la forma de la individualidad y del yo (Foucault, Ibídem). Este planteamiento es ampliado por Haidar (Ibídem) al señalar que existen producciones anónimas como los mitos, los proverbios y los refranes que aparecen como principios de ordenación.

3.1.2.1 El comentario

The Dark Knight

Harvey Dent se encuentra en la conferencia de prensa que ha convocado para entregar a Batman, bajo la presión de la sociedad que le acusa de vivir cada vez con mayor inseguridad y está molesta porque el Joker ha secuestrado a un hombre que se hacía pasar por Batman provocando la muerte de policías. De pronto, alguien grita “Things are worse than ever” (Nolan, 2008, 1:08:30), la gente exige que se entregue a Batman, entonces Harvey

Dent responde “Yes they are... But the night is darkest just before the dawn. And I promise you the dawn is coming” (Ibídem, 1:08:34)

La intervención del superhéroe parece haber empeorado las cosas, es la crítica de la sociedad por las medidas políticas, la actuación queda en entredicho y esta idea se presenta de nuevo una vez que ha muerto Rachel y Bruce Wayne cuestiona a Batman. El enfrentamiento con el enemigo, con la corrupción y el terrorismo, está provocando la muerte de seres inocentes. El estado de las cosas se refleja en el diálogo que se da entre Bruce Wayne y Alfred.

Bruce Wayne: I was meant to inspire good, not madness, no death

Alfred: You have inspired good, but you spat in the faces of Gotham’s criminal’s ¿Didn’t you think there might be casualties? Things always get worse before they get better.

(Ibídem, 1:34:16)

Hay entonces un intento de señalar que si bien las cosas están peor que antes esto indica o anuncia que las cosas pronto estarán bien. De alguna manera se reconocen los daños colaterales, como señala Bauman (2011), pero que hay que asumirlos porque se está enfrentando una lucha que vale la pena. Se está haciendo lo correcto.

Iron Man

Cuando Iron Man está en cautiverio (Favreau, 2008), su compañero de prisión es un hombre llamado Yinsen, científico originario de Gumira, es quien coloca a Stark el artefacto en el pecho para salvarle la vida. Le traduce las indicaciones de su captores y termina

ayudándole a crear el prototipo de lo que se convertiría en el traje de Iron Man. Tony Stark pregunta quién es la gente que los tiene secuestrados, Yinsen le responde “they are your loyal customers, sir. They call themselves The Ten Rings” (0:22:38). Este grupo organizado está compuesto por aquellos países que reciben armas de Estados Unidos y se pueden identificar a través de otros comentarios hechos en la misma película. En “ese” lugar -aquél donde se mantienen prisioneros- hablan árabe, urdu, dari, pashto, mongol, farsi, ruso y húngaro. Claramente se refiere a la cultura oriental, aquí hay un discurso de lucha entre Occidente y Oriente.

Hay en la trilogía un reconocimiento de que el mal surge desde dentro, como se observa por ejemplo, en el comentario con el que Tony Stark inicia la tercera película:

A famous man once said “we create our own demons”, who said that? What does that even mean? Don’t matter; I said it because he said it. So, now, he was famous, and it’s basically getting said by two well-known guys.

(Black, 2013, 0:00:07)

Se trata del funcionamiento del comentario ligado al autor, que como ya señala Haidar (Op. Cit.), es el discurso que se funda en el dicho, en esas palabras que se van heredando en la vida diaria, sin tener un autor explícito, pero que se vuelve como un poder al cual se sujetan otras prácticas discursivas. Se pone de manifiesto que es Occidente el creador de sus propios demonios, sus tormentos, sus problemas.

En el análisis del comentario se presenta la contradicción que nos devela su función real. La comunidad de los diez anillos está presente en las tres películas, son siempre la amenaza, particularmente en Iron Man 3 (Op. Cit.) son los responsables directos de las

explosiones en Nueva York. Lo interesante de la contradicción es que, como se explicó antes, The Mandarin -integrante de la comunidad- es en realidad un actor británico, él y la comunidad están bajo las órdenes de Aldrich Killian, un científico estadounidense en busca de reconocimiento, que al ser ignorado por Tony Stark, desarrolla el proyecto AIM que incluye la creación de un grupo de antiguos soldados que utilizan su propio cuerpo como arma. Es entonces Occidente quien realmente está detrás del ataque, es al interior de la comunidad americana donde surge la amenaza.

3.1.3 Procedimientos de control de las condiciones de utilización

Estos procedimientos tratan de determinar las condiciones en que se utiliza el discurso, determina a los sujetos que pueden hablar, imponen reglas para el acceso a la producción discursiva. Foucault (1970/1992) señala cuatro formas en las que se observa el control: la ritualización del habla, la sociedad del discurso, el adoctrinamiento y la adecuación social del discurso.

El ritual es la forma más superficial y visible de estos sistemas de restricción, define la cualificación que deben poseer quienes hablan, los gestos, comportamientos, circunstancias que deben acompañar al discurso; fija la eficacia de las palabras y su efecto en quienes las reciben. Las sociedades del discurso buscan producir o conservar los discursos pero distribuyéndolos según sus reglas. En este punto, Foucault (Ibídem) advierte que aún este control puede darse en la producción de discursos aparentemente más libres, por ejemplo a través del control que impone la institucionalización del libro, el sistema de edición o el personaje del escritor.

El tercer procedimiento es el adoctrinamiento, la difusión y aprehensión en común de un solo y mismo conjunto de discursos. La dependencia doctrinal denuncia a la vez al enunciado y al sujeto que habla, y el uno a través del otro. Una forma en la que se manifiesta es cuando se exhibe una dependencia del sujeto que habla a una condición de clase social, nacionalidad, de lucha. “la doctrina vincula los individuos a ciertos tipos de enunciación y como consecuencia les prohíbe cualquier otro; pero se sirve, en reciprocidad, de ciertos tipos de enunciación para vincular a los individuos entre ellos, y diferenciarlos por ello mismo de los otros restantes” (Ibídem, 27).

El cuarto proceso es la adecuación social del discurso, la ejemplifica el autor con el sistema de educación como una forma política de mantener o adecuar los discursos en función de los poderes que implican. Aquí, nuevamente, Haidar (Op. Cit.) amplía la comprensión del mecanismo cuando recuerda que en la sociedad actual este poder se ejerce desde los medios de comunicación. Finalmente, Foucault aclara que estos cuatro procesos pueden darse de manera conjunta, son parte de un sistema complejo de control que regula la forma en la que se accede al discurso pero también en la que se distribuyen y hace circular.

Desde este planteamiento el cine de superhéroes dentro del sistema hollywoodense conforma el aparato que controla la circulación del mensaje. El tema se ha desarrollado ampliamente en el capítulo anterior, por lo que únicamente se hará énfasis en la importancia de estas dos trilogías, ya que son superhéroes que luchan abiertamente contra el terrorismo, ya no se observan extraterrestres o personajes fantásticos actuando como villanos, ahora el mal es encarnado en la figura del terrorista, que además se asocia en mayor o menor medida a la cultura oriental.

La trilogía de Nolan (Op. Cit.) se sitúa en la corrupción interna pero también a nivel internacional, plantea que sus detractores son todos aquellos que pretenden acabar con una nación que -en palabras de sus enemigos- se ha corrompido, así que Batman surge para decirle al mundo que Gotham (Estados Unidos) en realidad ha asumido un rostro nuevo para poder luchar, combatir a quienes pretenden destruirlos. Convertirse en un monstruo porque es la única manera en que se puede detener al enemigo, de protegerse; “I am using this monster to help other people just like my father did” (Nolan, 2005, 1:35:43).

Mientras que la trilogía de Iron Man, se construye desde el discurso de la tecnología. El avance de la ciencia y el desarrollo de armas se justifica como una protección, un escudo ante la amenaza inminente de la cultura oriental y de su antiguo enemigo, Rusia. El ataque a Nueva York ha generado un entorno de ansiedad y crisis, y en parte, se reconoce que las armas americanas generan tensión y un peligro para todos, sin embargo también se asume que no son armas de ataque, sino herramientas de defensa que se utilizan sólo en situaciones concretas de amenaza real.

En cuanto al ritual del habla y el adoctrinamiento, Batman cumple con él. Actúa acorde a lo marcado, es un hombre que lleva una doble vida, es guapo, soltero, y parece – hasta el final- que le está negado el amor. Es millonario y huérfano. Cree firmemente en su país y lucha para defenderlo. Por otro lado, Iron Man parece desafiar el ritual, porque no se esconde tras una doble identidad, todos saben quién es e incluso se vanagloria, asume un papel más bien cínico al señalar que él tiene el control y el país debe estar tranquilo (gobierno y ciudadanía) porque Iron Man es un escudo de protección que funciona y él sabe cómo manejar la situación. El personaje juega constantemente con lo que se espera de un superhéroe, como el amor negado y una actitud intachable, que además sabe bien no tiene.

Los dos son hombres, blancos, americanos, jóvenes, bien parecidos y millonarios. Iron Man no finge ser un millonario playboy, lo es y hace alarde de eso; es también un niño genio, egresado del mejor Tecnológico de la unión americana, huérfano pero heredero de una tradición. Tony Stark heredó un prestigio ligado al desarrollo científico tecnológico, un arsenal. Bruce Wayne heredó los valores de su padre, el idealismo de su familia, pero también el desarrollo –secreto- de tecnología para combate. Stark nace en el terrorismo, pues surge una vez que es secuestrado por la comunidad de los 10 anillos; Wayne nace a partir de la corrupción y la muerte de sus padres. Stark lucha abiertamente a la luz del día mientras que Wayne prefiere la oscuridad y la máscara.

Algo que comparten, sin embargo, es la humanización del superhéroe, pues ahora se trata de dos personas que simplemente utilizan su inteligencia, sus habilidades físicas y su dinero para combatir. Wayne es instruido en las artes marciales y otras estrategias orientales, en Batman se visibilizan el dolor, las marcas de su lucha, el desgaste físico y emocional que conlleva. Mientras que Stark se ejercita y recurre a su mente para protegerse y atacar con tecnología sofisticada; las consecuencias de su lucha las vive en su corazón mismo, aquél que requiere de tecnología para funcionar al tiempo que lo envenena; y en un sentido emocional, sufre de insomnio, pesadillas, ansiedad.



Tony Stark practica con su guardaespaldas
Iron Man 2 (Jon Favreau, 2010)



Bruce Wayne inicia el día
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

3.2 La coyuntura

El análisis de la coyuntura es quizá uno de los aspectos más trabajados, particularmente, los Estudios Culturales se desarrollan desde el coyunturalismo que, como ya se ha explicado a detalle en el primer capítulo, implica indagar en las tensiones que marcan la formación social en un momento determinado. Por tanto, únicamente se intentará aquí visibilizar esas marcas de la coyuntura que se percibe a nivel del discurso, como señala Regine Robin (1976), sólo a través de sus efectos - de lo real, de identificación- que se producen en el seno de un aparato hegemónico que tiene su propia dimensión histórica. Para explicar la coyuntura en la que se centra este análisis se utiliza la noción de poder blando (Nye 2002/ 2003), el modelo *Encoding-Decoding* (Hall, 1980/2006), al que se hace referencia en el primer capítulo, y las marcas de la coyuntura en el discurso (Robin, Op. Cit)

Joseph S. Nye (Op. Cit.) explica que el poder blando es una forma de influencia, es más que la persuasión, es la capacidad de atraer y actuar para llevar a la conformidad o a la

imitación. Este poder proviene en gran medida de los valores que se expresan en la cultura, en la política interna y en la forma en la que el país actúa internacionalmente. Y cita a Hubert Védrine para dejar claro que “los estadounidenses son poderosos porque consiguen <<inspirar los sueños y deseos de otros gracias al dominio de las imágenes globales del cine y la televisión>>” (p.31).

Las películas y la televisión de Estados Unidos expresan la libertad, individualismo y capacidad de cambio, “el alcance global de la cultura estadounidense realza nuestro poder blando, es decir, nuestro reclamo cultural e ideológico” (Ibídem:11). El estudio de la industria del cine en Hollywood, desde su dimensión económica-política deja ver la creciente producción de películas de cine fantástico y de superhéroes, como se ha explicado en el Capítulo II. Basta recordar que entre el 2004 y el 2013 se han producido el 50% de las películas de superhéroes hasta entonces registradas (49 de 97); en otras palabras, este periodo concentra el estreno de la mitad de todas las películas, de su tipo, producidas en 35 años.

No es fortuito que el año 2008 sea el más álgido en términos de producción, con nueve películas, fue un año importante en la vida política de Estados Unidos, se eligió al primer presidente afroamericano, Barak Obama, y se puso fin al periodo de George W. Bush. ¿Qué hay en el discurso de las películas *The Avengers* (Whedon, 2012) y *The Dark Knight* (Nolan, 2008) que ha atraído tanto a la gente y las ha convertido en las dos películas de superhéroes más taquilleras de todos los tiempos? El fenómeno podría explicarse mediante el efecto de la coyuntura.

George W. Bush había iniciado una política de ataque antes de que Estados Unidos fuera atacado. Lo sucedido el 11 de septiembre le dio al gobierno estadounidense la posibilidad de

justificar y endurecer la política de intervención⁷². Política que requería del apoyo de la opinión pública, así que Bush y los directivos de Hollywood⁷³ acordaron que la industria apoyaría a Estados Unidos en su guerra contra el terrorismo, convirtiendo al cine⁷⁴ –como en otros tiempos- en un medio para difundir la idea de defensa, acrecentar el temor al Otro para validar medidas de seguridad y contribuir a una imagen positiva del gobierno que buscaba mantenerse en el poder.

Finalmente, en el modelo de comunicación *Encoding-Decoding* Hall (Op. Cit.) señala que el mensaje tiene un lugar privilegiado. El momento en que se codifica el mensaje es determinante ya que es la forma en la que se hará circular el significado, es la estrategia de circulación que después se convertirá en una práctica social. En este caso las películas de superhéroes son la estrategia utilizada, que como práctica semiótica-discursiva debe analizarse también en su articulación con lo socio-histórico-cultural-político.

El análisis coyuntural permite analizar las prácticas semióticas discursivas y los procesos de negociación en estas películas. Las prácticas discursivas son prácticas sociales que circulan en los medios de comunicación, en una formación social concreta y bajo el efecto de la coyuntura, que no se comprende como la puntualidad de un evento, sino como la unidad de las contradicciones de una formación social en un momento dado (Robin, 1976); la coyuntura

⁷² Sobre el gobierno de Estados Unidos y su política de intervención, referirse a Wallerstein, I. *La política estadounidense y las intervenciones militares*. Periódico La Jornada, 26 de septiembre de 2009. Recuperado en <http://www.jornada.unam.mx/2009/09/26/index.php?section=opinion&article=022a1mun>

⁷³ El 12 de noviembre de 2001, la Revista Hola, en su edición mexicana, publica en su portal la nota *La Casa Blanca pide a Hollywood que contribuya a la lucha contra el terrorismo*, en la que se expone la solicitud de George W. Bush. Recuperada en <http://mx.hola.com/cine/2001111232654/cine/hollywood/hollywood/>

⁷⁴ La estrategia se comenzó a desarrollar inmediatamente después de los ataques a las torres gemelas, como puede leerse en la nota que publica el periódico El tiempo, el 14 de noviembre de 2001, con el título *Hollywood apoya a Bush en la guerra contra el terrorismo*, recuperada en <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-674259>

impone censuras, tabúes, empleo obligatorio de términos, cuyo efecto se pierde cuando la coyuntura se transforma.

A nivel de discurso, las marcas de la coyuntura se observan a través de sus efectos, por ejemplo, en el funcionamiento particular de algunas palabras, sintagmas o enunciados que todos los grupos han de utilizar y que obligan a la clase dominante a utilizarlos cuando son mejorados o a callarlos cuando son empeorados (Ibídem). Las formaciones ideológicas determinan lo que puede y debe ser dicho a partir de una posición dada en una coyuntura específica, en este sentido, encontramos que en ambas trilogías resulta un tabú asumirse como terroristas, ellos – representantes de la nación americana- sólo se están defendiendo. Ya no se observan mutantes ni extraterrestres, la monstruosidad se ha humanizado, la lucha es abiertamente contra el Otro –identificado con Oriente- llamado terrorista, que les ataca.

The Dark Knight

Uno de los términos que se utilizan en el discurso como marca de la coyuntura es *justice*, su efecto es central en el discurso de la trilogía, la justicia como un argumento de la guerra que se hace, del terrorismo que se vive. En la primera película (Nolan, 2005) Bruce Wayne ve morir a sus padres a manos de un ladronzuelo, Joe Chill, quien es encerrado mientras Bruce crece pensando en vengarse. Pasan catorce años y la Corte otorga libertad condicional a Chill, Bruce Wayne pretende matarlo con una pistola porque sus padres merecen justicia, pero es la mafia quien termina asesinándolo. Este hecho desencadena toda la trama, se evidencia un sistema corrompido y la necesidad de que “alguien” haga justicia combatiendo al crimen organizado.

Rachel, amiga de la infancia, explica a Bruce la diferencia entre justicia y venganza, “justice is about harmony, revenge is about you making yourself feel better, and it’s why we have an impartial system” (Ibídem, 0:25:22), ya no quedan personas buenas -como los padres de Bruce- que luchaba contra la injusticia; la gente sufre porque hay hambre, la mafia llena la ciudad de crímenes y drogas aprovechándose de hombres como Joe Chill; los malos se enriquecen y se aterroriza a los buenos, la gente buena debe actuar. Rachel como el padre de Bruce representan el idealismo.

Por su parte, Ra’s al Guhl es el gran villano de la historia, la sociedad a la que pertenece representa al enemigo externo, ligado a la cultura oriental -representado en los paisajes, características físicas de los personajes, etc.-. Ducard, el alter ego de Ra’s al Ghul, explica a Batman que The League of Shadows existe para desaparecer a las civilizaciones que se han corrompido, así lo hicieron con Constantinopla y Roma, ahora el cometido es Gotham (Nolan, 2005).

La justicia, según él, es equilibrio y se observan dos maneras de concebir la justicia; en términos individuales, se actúa desde la idea del “ojo por ojo”, cuando dice a Bruce –una vez que ha quemado su casa- “Justice is balance, you burned my house and left me for dead, consider us even” (Ibídem, 1:44:10); pero, a nivel social la justicia implica la destrucción total para comenzar de nuevo, “No one can save Gotham. When a forest grows too wild a purging fire is inevitable and natural. Tomorrow the world will watch in horror as its greatest city destroys itself. The movement back to harmony will be unstoppable this time” (Ibídem, 1:42:52).

Ducard no se considera un justiciero, porque no le mueve una satisfacción personal, la misión de The League of Shadows es establecer el equilibrio en sociedades que se han corrompido, por eso quiere que Bruce Wayne, hijo predilecto de Gotham sea quien haga justicia ahí, como se muestra en el siguiente diálogo:

Bruce Wayne: And where would I be leading these men?

Man: Gotham. As Gotham favored son you will be ideally placed to strike at the heart of criminality.

Bruce Wayne: how?

Man: Gotham's time has come like Constantinople or Rome before it. The city has become a breeding ground for suffering and injustice. It is beyond saving and must be allowed to die. This is the most important function of the League of Shadows. It is one we've performed for centuries. Gotham must be destroyed.

(Ibídem, 0:35:37)

Impartir justicia, desde la postura de Ducard y The League of Shadows, se ejemplifica con el caso de un granjero que quiso quitarle las tierras a su vecino. Bruce Wayne, está en la etapa final de su formación como integrante de la Liga, le presentan a un hombre, Ducard le aclara que se trata de un asesino, ahora preso, entonces Bruce pregunta “¿what'll happen to him?”, su mentor responde “Justice, crime cannot be tolerated. Criminals thrive on the indulgence of society's understanding” (Ibídem, 0:17:38).

Cortarle la cabeza al granjero es la última prueba a enfrentar, es el momento de impartir justicia y entonces demostrar que está listo. Bruce se niega porque cree que lo mejor sería procesarlo en un juicio y se aplique la ley, pero en The League of Shadows no hay lugar para la compasión, es ahí cuando Bruce Wayne rompe con su mentor, pues él no es un verdugo (Nolan, 2005).

Otra forma de entender la justicia se presenta en el discurso de Rachel, ella habla de armonía mientras Ducard de equilibrio. Actuar por satisfacción es venganza, es ser un verdugo. Hay una lucha interna que de manera constante se refleja en la explicación que se hace sobre la justicia, ¿qué entender por justiciero, por verdugo? Rachel y Ducard reflejan esta controversia. Batman no se considera un verdugo y a lo largo de *Batman Begins* (Op. Cit.) es llamado un justiciero, no está siendo cruel sólo hace justicia. Es interesante la connotación que toma la palabra justiciero, ya que para algunos no está bien poner la ciudad en manos de un justiciero enmascarado.

Lo que se asume es la autoridad moral de Estados Unidos, esa que recibió como pueblo elegido (Kohn, 1966), de vigilar que se haga justicia, no se mata por placer, se lucha contra la injusticia, hay un juego de vida o muerte, como se observa en el discurso de los villanos. Para el Joker la justicia está en el caos, cuando visita a Harvey Dent en el hospital le dice:

Introduce a little anarchy, upset the stablish order and everything becomes chaos. I'm an agent of chaos. Oh, and you know the thing about chaos?... It's fair.

(Nolan, 2008,1:45:53)

Así que el país no sólo enfrenta una lucha hacia el exterior, con tintes fascistas, también con los anarquistas, en el interior, que atacan al gobierno buscando su destrucción. La noción de tintes fascistas se marca en el discurso de Ducard cuando señala que Gotham es una ciudad de criminales, una sociedad de asesinos y por eso la única forma de acabar con el mal es destruyendo la ciudad. Se usa la idea de fascismo en tanto el Otro se categoriza como impuro no desde la raza sino en el sentido moral, la superioridad americana está en su

moralidad, en ser el pueblo elegido para combatir el crimen. Desde el anarquismo, la crítica se hace a esa superioridad que se ostenta, el querer controlar todo, cuando el Joker busca establecer el caos lo que hace precisamente es alterar el orden impuesto.

Continuando con la noción de justicia, el discurso de Harvey Dent y su alter ego Two Face, se asocia también al anarquismo pues para él la justicia está en el azar, en lo imprevisto del caos (Nolan, 2008). Sin embargo, en su discurso se observa también que la forma en la que se aplique la justicia no necesariamente puede ser aceptada o bien vista en la sociedad. En ocasiones hacer justicia implica cosas “indecentes” fuera de toda moralidad, así se lo hace saber Dent a Gordon –quien aparece como jefe de la policía o cuerpo militar-, “¡You thought we could be decent men in an indecent time! But you were wrong, the world is cruel and the only morality in a cruel world is chance... unbiased, unprejudiced, fair” (Ibídem, 2:12:23)

Se está justificando el proceder de Estados Unidos, la transformación de Harvey Dent - Fiscal de Gotham, el Caballero Blanco-, en el villano Two Face, representa la caída del sistema judicial. Incluso un hombre bueno puede caer, no hay garantías al amparo de la ley, así que el superhéroe debe seguir adelante.

Otra palabra clave es *democracy*, queda expuesta en *The Dark Knight* (Op. Cit.), en la escena que muestra a Bruce Wayne en su restaurant, acompañado de una bailarina rusa – Natasha-, Rachel y Harvey Dent. El tema de conversación es Gotham, la bailarina cuestiona cómo puede crecer un niño en una ciudad tan peligrosa y que además idolatra a un justiciero enmascarado; el Fiscal Dent responde que Gotham está orgullosa de que un ciudadano

común haga prevalecer el bien. La bailarina insiste en que la ciudad necesita dirigentes electos, esos son los verdaderos héroes, alguien como el Fiscal.

Bruce Wayne: exactly, ¿who appointed the Batman?

Harvey Dent: We did. All of us who stood by and let scum take control of our city.

Natasha: But this is a democracy, Harvey.

Harvey Dent: When their enemies were at the gates, the romans would suspend democracy and appoint one man to protect the city. It wasn't consider a honor, it was a public service

Rachel: Harvey, the last man that they appointed to protect the republic was named Caesar, and he never gave up his power.

Harvey Dent: Ok fine. You either die a hero or you live long enough to see yourself become the villain.

(Ibídem, 0:19:40)

Aquí se ha justificado que se actúe al margen de la ley, representado en la imagen de Batman que surge de una necesidad, es un servicio al pueblo, es la manera en que se puede hacer frente al enemigo. Es claro que esto no puede suceder en una sociedad que se presume democrata, sin embargo, Estados Unidos actua así porque ha sido atacado, no se puede actuar desde lo moral cuando quien ataca es cruel, se presenta un escenario en donde se mata para morir o se muere. La seguridad del país está en juego.

Esta medida también se asocia a la producción de armas, piedra angular del grupo Wayne. La empresa cuenta con un área secreta que dedica la investigación aplicada a problemas medioambientales, defensa, es decir armas y equipo de uso militar que aparentemente no se llegó a concretar por su alto costo. La vida de un soldado no vale tanto, ironiza Bruce Wayne, prototipos en un sitio sin futuro, dice Lucius Fox, el guardian del

arsenal; tampoco queda claro si el padre sabía de esto, han pasado veinte años desde su muerte.

A lo largo de la segunda película, *The Dark Knight* (Op. Cit.), Batman se va convirtiendo en un justiciero. Las muertes generan más culpa en Bruce Wayne, la gente está descontenta porque están muriendo inocentes, se hace énfasis en los policías –un guiño a los soldados que combaten-, y piden al Fiscal Dent que acceda a la petición del Joker entregando a Batman. Bruce observa la amenaza del Joker en la televisión y pregunta a Alfred ¿qué debe hacer?, a lo que responde “Endure, Master Wayne. Take it. They’ll hate you for it, but that’s the point of Batman. He can be the outcast; he can make the choice that no one else can make, the right choice” (Ibídem, 1:07:08).

Ya en la rueda de prensa que Harvey Dent ha solicitado para que se entregue Batman, presionado por la ciudadanía, el Fiscal señala que el Joker es un terrorista y no se puede ceder, “Should we give in to this terrorist’s demand?” (Ibídem, 1:08:17); una política que se observa siempre ante cualquier amenaza a los Estados Unidos. Harvey Dent acepta que se actúa al margen de la ley pero aclara, “One day the Batman will have to answer for the laws he’s broken, but to us not to this madman” (Ibídem, 1:08:48). “The batman is an outlaw, but that’s no why we demand he turn himself in, we’re doing because we’re scare, we’ve been happy to let Batman clean up our streets till now” (Ibídem, 1:08:21).

El argumento se refuerza cuando Rachel le cuestiona a Alfred que Batman no se entregue, entonces él responde “Perhaps both Bruce and Mr. Dent believe that Batman stands for something more important than the whims of a terrorist, Miss Dawes, even if everyone hates him for it. That’s the sacrifice he’s making. He’s not been a hero, he’s being something

more” (Ibídem, 1:09:32). De nuevo aparece la idea de hacer justicia fuera de la ley, de asumir el papel de villano aunque la ciudadanía no lo entienda, pues finalmente se actúa para proteger a una nación. Hay un guiño a quienes han criticado la política de George W. Bush, es además interesante que se niegue la idea de héroe y se asuma una imagen más cercana a la de mártir, pues el héroe se está sacrificando, no en el sentido literal de poner su vida en peligro, es más bien un juego de palabras, porque lo que arriesga es su imagen asociada a una carrera política.

Iron Man

Aquí el argumento principal gira en torno a la palabra *defense*. En *The Dark Knight* (Op. Cit.) no se aclara si la empresa de Batman se dedica a la producción de armas, es parte del discurso negado, pero en *Iron Man* (Favreau, 2008) si se reconoce abiertamente, es parte de la tradición, también del presente y futuro del país. Por lo tanto, la huella de la coyuntura está el uso de las palabras guerra, poder, seguridad y protección.

En la primera película (Ibídem), después del título, Stark es presentado como “visionary” “genius” “american patriot”. Es la construcción de un patriota Americano. En el cómic Tony Stark viaja a Vietnam para vender sus armas, en la película viaja a Afganistan, mientras se dirige hacia el lugar de la exhibición comenta a una periodista que le cuestiona su venta de armamento, “My old man had a philosophy: peace means having a bigger stick than the other guy” (Ibídem, 0:08:05), está haciendo alusión a la tradicional Ley del garrote.

Supuestamente esta visión queda atrás después que Tony Stark es secuestrado y se da su transformación en superhéroe. Al salir del cautiverio declara que cerrará el departamento dedicado a la producción de armas, en realidad es la principal actividad de Industrias Stark,

se niega así el discurso anterior. Sin embargo el cierre tampoco se hace explícito en el resto de la trilogía, más bien se enfatiza que él asume el control del arma más poderosa pero no como arma sino como escudo. Cuando Obadiah –el primer villano de la historia- se enfrenta a Iron Man, le dice “How ironic Tony, trying to ride the world of weapons you gave it it’s best one ever” (Ibídem, 1:47:17).

Una vez que él asume ante los medios de comunicación que es Iron Man, se supone que interviene en Oriente con su nueva identidad; nunca se explica qué hace exactamente, cómo lo hace, dónde y por qué. En términos de lenguaje cinematográfico se recurre a la elipsis, se da la idea de que han pasado seis meses, se puede leer el titular de un diario que señala que gracias a Iron Man se han estabilizado las relaciones entre Oriente y Occidente (Favreau, 2010); también, se hace alusión a esto cuando es citado ante el senado para cuestionar su nueva arma y Hammer –otro productor de armamento- declara “We all know why we are here. In the last six months Anthony Starks has created a sword with untold possibilities and yet he insists it’s a shield” (Ibídem, 0:12:30).



Con Iron Man llega la paz
Iron Man 2 (Jon Favreau, 2010)

Hacia el final de Iron Man (Op. Cit.) aparece Nick Fury, el líder de un grupo de personas con poderes especiales llamado S.H.I.E.L.D (Escudo), quien entrega a Tony Stark un informe sobre la evaluación que secretamente han hecho sobre su personalidad, “Personality overview: Mr. Stark displays compulsive behavior. Prone to self-destructive tendencies. Textbook narcissism” (Ibídem, 1:50:06), a lo que Nick Fury agrega “Which leads us to believe at this juncture we’d only like to use you as a consultant” (Ibídem, 1:50:52).

Se trata de una invitación especial a participar en S.H.I.E.L.D, a la que Stark se resiste pues considera que puede actuar solo, sin embargo cuando aparece la película The Avengers (Whedon, 2012), estrenada entre Iron Man 2 (Op. Cit.) y Iron Man 3 (Op. Cit.), se le ve participando como agente de S.H.I.E.L.D. A pesar de su personalidad, se recurre a él porque es una situación emergente, y bajo esos términos acepta trabajar en equipo. Esta personalidad rompe con la imagen tradicional de los superhéroes - Iron Man no se esconde, alardea de su poder-. Se refuerza la idea de ser un escudo, no es un peligro porque no ataca, protege (Favreau, 2010), hay un servicio especial a su país en el hecho de unirse al equipo.

Otra forma en la que se percibe la coyuntura es al nombrar los lugares del conflicto, aquellos que le compran armamento a Industrias Strak, donde se necesita la intervención de Estados Unidos, que generalmente son países de Oriente Medio. La zona donde más ha intervenido el país en los últimos años. También se menciona a Rusia, el antiguo enemigo que parece volver como un peligro latente.

Nueva York está presente, sobre todo, en la tercera película (Black, Op. Cit.) como un síntoma de alteración en la vida cotidiana, como angustia; Stark sufre crisis de ansiedad cada vez que le recuerdan lo sucedido o mencionan la ciudad, se paraliza, le falta el aire, recordar

es una especie de tortura para él. Desde entonces –nunca se hace explícito el ataque a las torres gemelas y aparentemente el personaje se refiere a lo sucedido en *The Avengers* (Op. Cit.)- Tony Stark trabaja más tiempo mejorando sus trajes, casi no duerme y tampoco parece tener vida social. Cuando Pepper Potts -su pareja- sorprende a Tony controlando el robot a distancia, para hacerse pasar por él, éste le dice:

Nothing's been the same since New York [...] You experience things and then, they are over and you still can't explain them. Gods, aliens, other dimensions. I'm just a man in a can. [...] I can't sleep. You go to bed I come down here, I do what I know. I tinker... Threat is imminent and I have to protect the one thing that I can't live without, that's you.

(Ibídem,0:20:36)

En cuanto a los enemigos, Iron Man está luchando contra terroristas. Aldrich Killian, el villano de *Iron Man 3* (Op. Cit.), es el verdadero enemigo, quién controla a The Mandarin. En el cómic, el mandarín es un villano con rasgos chinos, y aunque se busca dar esta imagen en la tercera película luego se descubre que es una farsa, es sólo el villano que da el rostro, como se explica en el capítulo IV.

El cambio en el origen del mandarín puede obedecer a que esta película fue coproducida con China y asociar el discurso terrorista a un hombre de rasgos chinos iría contra los intereses de aquél país. Sin embargo, al hacer el cambio se da una contradicción que termina por fortalecer la imagen de Estados Unidos como terrorista y único responsable de lo que sucede ahí. En realidad The Mandarin es Aldrich Killian, un científico americano que en el 2000 intentó contactar con Tony Stark para enseñarle su proyecto, un suero que intenta crear al super soldado, pero al verse ignorado, encuentra la manera de continuar el

proyecto poniendo en práctica sus avances a través de ataques terroristas. La idea latente es el control del emperador para controlar el imperio mediante las guerras.

La contradicción del mandarín permite dar una imagen de acuerdo a imaginarios establecidos, ¿quiénes encarnan el mal?, ¿de qué hablan? son discursos previamente aceptados de alguna manera, es a través de ellos como opera la amenaza real. Cuando Tony Stark se enfrenta a Killian, éste le confirma la estrategia: “You simply rule for behind the scenes, because the second you give evil a face, a Bin Laden, a Gadaffi, a Mandarin, you hand the people a target” (Ibídem, 1:18:08). Aunque el rostro del mal se analiza en el capítulo IV, queda claro aquí la marca de la coyuntura para facilitar la identificación del villano, ese contra el que se lucha.

CAPÍTULO IV Guerra y terror en la comunidad

Las condiciones de producción y recepción de los discursos inciden en el funcionamiento de las materialidades, que a su vez son componentes constitutivos de las prácticas semiótico-discursivas. Haidar (Op, Cit.) identifica trece materialidades con sus respectivos funcionamientos en la producción semiótico-discursiva, de las cuales aquí se retoman dos por ser las que mayor presencia tienen en el corpus discursivo, la ideología y el poder.

Las materialidades y sus funciones se estudian aquí como un entramado; el discurso de la comunidad amenazada aparece ligado a funcionamientos semióticos discursivos como la naturalización y la estereotipificación para establecer la diferencia entre el nosotros y los Otros. En este apartado, se expone la autorepresentación del superhéroe y la construcción de la alteridad como amenaza que se fija en la imagen de los villanos. Se recurre a la narración para marcar el realismo como estrategia que facilita el consenso y el discurso de Oriente contra Occidente, que termina por imponer su coherencia sobre las unidades representadas a través del terrorismo, pues es el miedo el que posibilita la comunidad y la hegemonía.

4.1 Naturalización y estereotipos, para bien o para mal

Para Hall (1997/2010) la representación identitaria se construye a partir de la relación establecida entre dos sujetos, el significado es relacional a la diferencia construida. Entre las distintas formas en las que se establece la relación, están las oposiciones binarias bueno/malo que resultan reduccionistas y ejercer su poder al operar la representación de las características esenciales asignadas. El estereotipo “reduce, esencializa, naturaliza, y fija la diferencia” (Hall, 2010: 430), en el cine, surge inicialmente para ayudar a la audiencia a

entender la narrativa (Hayward, 2000) y para diferenciar a unos y a otros, asignándoles en nuestro caso, etiquetas de superhéroes y villanos.

En esta lógica binaria uno de los polos resulta dominante, el bueno –superhéroe- es quien determina lo normal, lo aceptable, la civilización, y sujeta a ese discurso al Otro –oprimido- que aparece como la representación del mal, lo anormal, inmoral, inaceptable, por eso la estereotipación es un elemento de la violencia simbólica (Hall, 2010). Los estereotipos cambian en función de la coyuntura; funcionan como normativa y se evalúan en función de la raza, el género, la sexualidad, la edad y la clase; “stereotypes represent a release of our prejudices at the same time as they play on them. They allow us to belong to a social grouping of which they (the stereotypes) are not part” (Ibídem: 359).

En la construcción de la otredad, también aparecen la exclusión y el fetichismo como marcas del estereotipo. A través de ellas, se busca mantener el orden social y simbólico, facilitando la unión de todos “nosotros” en una comunidad imaginada (Hall, 2010). El fetichismo se presenta como la sustitución de una parte por el todo, de una cosa –objeto, órgano, porción del cuerpo- por un sujeto.

El fetichismo se entiende en relación con lo que no puede verse o mostrarse, involucra por ejemplo, la forma en que el espíritu poderoso puede ser desplazado a un objeto que entonces se carga con el poder espiritual al que sustituye (Ibídem). En Iron Man el reactor que lleva en el pecho es el objeto al que se traslada la fetichización. Se trata de un objeto creado a partir de la energía nuclear, representa su obra maestra; lo lleva en el pecho, es lo que le mantiene vivo, evita por un lado que los residuos del ataque sufrido durante su captura le maten, al tiempo que le permite el uso de la armadura, el “escudo”, para

defenderse –atacar-. Por otro lado, el cuerpo musculoso y atlético también es signo de fetiche. En Batman destaca sobre todo un cuerpo fuerte y ágil, ahí radica en gran parte su poder⁷⁵. En Iron Man el cuerpo es atlético pero no denota musculatura pues su poder no radica en la fuerza de su cuerpo si no en su armadura, en su genialidad como científico.

El fetichismo involucra la desmentida, que es la “estrategia por la que una fascinación o deseo poderoso se satisface y al mismo tiempo se niega” (Hall, 2010: 437). En las trilogías la desmentida se observa en la práctica del terrorismo asociada a la búsqueda de venganza y al imperialismo. Al no poder asumirse abiertamente estos discursos, los superhéroes hablan de su intervención como defensa y no como intervención militar, como una lucha por la democracia y el establecimiento de la paz.

Por otro lado, las estrellas se convierten en objeto de culto, fetiche, que establecen un puente entre la película y la vida cotidiana del espectador, facilitan la aceptación de los valores que definen su cultura. La estrella de cine que personifica al superhéroe, contiene, en palabras de Altman (2008) una imagen y una estructura de sentido. En cuanto a la imagen se habla de los rasgos físicos, pero también de la construcción visual que de él se hace y que le identifica como ícono. Soporta desde su cuerpo y su imagen estructuras de sentido relacionadas a las que el filme reafirma –o contradice- y que el aficionado espera (Altman, *Ibidem.*). La imagen de la estrella como superhéroe y la dimensión narrativa del filme están pues estrechamente ligados. El superhéroe americano del corpus analizado es un hombre

⁷⁵ En el material extra que se incluye en la película *Batman Begins* (2005), el director Nolan explica cómo hubo que trabajar en el aspecto físico del actor Christian Bale, pues era necesario un cuerpo que denotara fortaleza para poder expresar la agresividad del personaje, su parte animal, pero, al mismo tiempo ese cuerpo debía ser ágil para poder esconderse y agacharse entre las sombras tal y como se presentaba en el cómic. Bale hubo de ejercitarse para cumplir con un cuerpo atlético, resistente y ágil.

blanco, joven, atractivo y con una alta posición económica. Su amor por su ciudad o país, es indiscutible, heredero de una tradición que le viene de familia.

4.1.1 Superhéroes, Occidente o el discurso del Imperio

La autorepresentación se identifica en esta tesis a través de las formas en las que se es nombrado, sea por otro personaje o por una autoreferencia. Se recurre al intertexto y al paratexto como estrategias semiótico discursivas que facilitan la comprensión del personaje como ese que es, con el sentido que deliberadamente se la ha otorgado.

Robert Stam (1999) retoma a Michael Riffaterre para explicar que el intertexto de una película consiste en los géneros a los que la película hace referencia, la intertextualidad ayuda conectar la película con otros sistemas de representación. Permite el análisis de la relación de la obra –texto- con sus circunstancias históricas. En el cine la intertextualidad puede evocarse visualmente, una forma cinemática puede encontrarse en la presencia de una celebridad o estrella que evoque un género o un ambiente cultural (Genette, 1982). En cuanto al paratexto, se trata de todos los mensajes accesorios y comentarios que vienen a rodear al texto (Heath, 1985), en el cine, son las declaraciones preliminares del director, nuevas versiones de la cinta, crítica en los medios, notas de producción en la prensa. Para nuestro estudio nos centramos en el material extra que incluyen algunos de los DVD.

Iron Man

La escena de la entrada de Iron Man a la expo en Iron Man 2 (Op. Cit.) es explicada por su director Jon Favreau (Marvel Studios, 2010) como un homenaje a sí mismo; la aparición de Stark se inspiró en AC/DC, la música que acompaña a la escena es un fragmento de Shoot to thrill (Anexo 3). La letra y el show que se presenta alrededor del

personaje refuerzan la idea de la celebridad, de *playboy*, hay una connotación del poder que tiene, hay una advertencia al enemigo “shoot to thrill play to kill/I got my gun at the ready gonna fire at will”. Esta advertencia también se refleja en el discurso que da en la escena, donde Stark se considera la personificación de la metáfora del ave fénix (Favreau, 2010).

Tony Stark se comporta como una estrella de rock, lleva un smoking que, según Favreau, evoca a James Bond (Marvel Studios, 2010). Como se observa, en la construcción que el director hace del personaje, hay un acto de idolatría que termina reforzando al superhéroe como fetiche. Una característica del narcisismo del personaje que hace referencia al país. El mismo Tony Stark se define en Iron Man 3 (Black, 2013) como “a well-known guy”; el narcisismo y la celebridad son huellas de la hipermodernidad en la construcción de este superhéroe.

Otra escena que destaca Jon Favreau es la del juicio –analizada en el Capítulo III- en Iron Man 2 (Op. Cit.), que se ha inspirado en Howard Hughes⁷⁶, -quien a su vez inspira la creación del personaje⁷⁷ Tony Stark-, debido a la relación en la imagen⁷⁸ de ambos, tienen muchas personalidad, son famosos, tienen poder –incluso más que la clase política-, es casi como un César (Marvel Studios, 2010). El César de Roma es evocado en ambas trilogías, aquí la evocación es clara sólo cuando el director lo menciona, para quien el César es un signo de poder alcanzado, es una imagen que se pretende mostrar en positivo.

⁷⁶ Considerado el primer hombre multimillonario. Reconocido entre otras cosas por sus aportes a la aviación, construyó los aviones Hughes 1 y el hidroavión Hercules. Uno de los rasgos con los que se identifica al personaje es que padece un trastorno obsesivo-compulsivo, Tony Stark no recibe nada directamente en sus manos. http://www.imdb.com/name/nm0400652/bio?ref=nm_ov_bio_sm

⁷⁷ Jon Favreau declaró también que para la construcción del personaje de Iron Man se inspiró además en Robocop y las novelas de Tom Clancy (Marvel Studios, 2010).

⁷⁸ Con una intención similar, aparece en Iron Man 2, Elon Musk, que para Favreau es actualmente lo más parecido a Tony Stark en el mundo real (Marvel Studios, 2010). Musk es un multimillonario afincado en Los Ángeles, Fundador y CEO de Space Exploration Technologies, que se dedica a la inteligencia artificial y a la construcción de naves aeroespaciales <http://www.forbes.com/profile/elon-musk/>

Luego, Favreau agrega que la escena “era como el monumento a *Crazy Horse* en Dakota” (Marvel Studios, Op. Cit.) con lo cual lo que el director intenta mostrar y defender es el *american way of live*, al establecer la analogía con una escultura que se hizo para preservar la cultura de los indios americanos del Norte (<https://crazyhorsememorial.org/the-mountain.html>). Así, el discurso es el recuerdo de los orígenes de una nación y la protección a la vida americana que brinda el superhéroe.

La idea de protección a través de las armas también queda establecida durante la demostración de su arma Jerico en Afganistan, “Is it better to be feared or respected?” (Favreau, 2008, 0:14:05), en la que se alude al Príncipe de Maquiavelo, y que también se identifica con la ley del garrote, como ya se ha expuesto en el capítulo III. Queda develado el tabú, más que protección se trata del ejercicio del poder ejercido desde las armas.

Entre las metáforas que aparecen en el discurso de Iron Man destacamos *mechanic*. Tony Stark se identifica como mecánico cuando sufre del ataque de ansiedad en Iron Man 3 (Black, 2013), el niño intenta calmarlo recordándole que es un *mechanic* y puede solucionar el problema. La palabra *mechanic* según el Oxford Dictionary es “a person who repairs and maintains machinery”. Así que él sale adelante recordando lo que es, el hombre que puede mantener la maquinaria, entiéndase aquí el imperio.

Stark también se autodefine como pop art, lo hace cuando se encuentra en su laboratorio con un cuadro de Iron Man, le encanta –signo de egolatría-, le llama arte moderno y decide colocarlo en lugar de una obra de Barnett Newman. Al tratarse de Pop Art también se hace alusión a la cultura estadounidense, además de que al identificarse con él -cómico- se

manifiesta la intención de posicionarse, es como si ahí mismo el discurso sobre la guerra del terror se desplazara a la imagen del superhéroe.

Tony Stark: wow look at that. That's modern art, that's going up.

Pepper Potts: You've got to be kidding.

Tony Stark: I'm gonna put this up right now. This is vital.

(...)

Pepper Potts: No, no, no you are not taking down the Barnett Newman and hanging that up!

Tony Stark: I'm not taking it down I'm just replacing it with is. Let's see what I can get going here.

(Favreau, 2008, 1:18:50)



Pop Art

Iron Man (Jon Favreau, 2008)

Este mismo sentido parece tomar la secuencia en que Tony Stark encuentra el escudo de Captain America (Favreau, 2008), se muestra indiferente, lo utiliza para sostener cosas. Se presenta una analogía por contigüidad, Iron Man está tomando el lugar de Captain America en los tiempos de la 2ª Guerra Mundial.

The Dark Knight

En *Batman Begins* (Op. Cit.) Ducard le dice a Bruce Wayne que debe ser algo más que un hombre debe convertirse en una leyenda, “if you devote yourself to an ideal and if they can’t stop you then you become something else entirely... legend” (0:04:55). Esto es precisamente lo que va definiendo al personaje un ideal encarnado. La palabra *legend* significa “An extremely famous or notorious person, especially in a particular field” (Oxford Dictionary), por lo que con la expresión Bruce Wayne busca el reconocimiento ante el mundo como alguien que combate el crimen. Es interesante que la noción de fama aparece también. Bruce Wayne y Batman se ayudan de los medios de comunicación, “Batman may have made the front page but Bruce Wayne got pushed to page eight” (Nolan, 2005, 2:00:15).

Batman se define además como un héroe distinto, acorde a lo que la ciudad necesita. De nueva cuenta se justifica el rostro asumido; “You either die a hero or you live long enough to see yourself become the villain. I can do those things, because I’m not a hero, not like Dent. ... I’m whatever Gotham needs me to be” (Nolan, 2008, 2:16:09). En este mismo sentido es definido por Gordon, “A hero. Not the hero we deserved, but the hero we needed. Nothing less than a Knight... shining” (Ibídem, 2:16:42), parece que definirse como un héroe queda lejos cuando se actúa tal y como lo hace Batman, y así ha sobrevivido a lo largo del tiempo, entonces más que un héroe se presenta como un caballero al servicio de su pueblo.

El servicio se refleja también cuando en la película *The Dark Knight* (Op. Cit.) Rachel, Natasha –la bailarina rusa, Harvey Dent y Bruce Wayne hablan sobre democracia, escena analizada en el Capítulo III, en donde aparece la imagen del César. Batman, como entonces lo hizo César, brinda un servicio a su pueblo. Finalmente, las ideas expuestas de

convertirse en el héroe que Gotham necesita y el César que ofrece un servicio, se concentra en la expresión que el mismo Bruce Wayne le dice a Rachel una vez que ha descubierto quién es “a monster... to help other people” (Nolan, 2005).

Batman se presenta en un estilo gótico, sin embargo, esta vez se muestra su lado más oscuro. La idea de la trilogía está basada en el comic *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller (1986). El director Christopher Nolan quiso mostrar en la trilogía a Batman como una reinención de la franquicia. Tomó la historia del superhéroe pero desde el mundo del cómic y quiso llevarla a la pantalla desde un modo realista. Batman es una leyenda.(Warner Bros, 2012). Bruce Wayne debía transmitir la posibilidad de alguien pudiese dedicar su vida a algo tan tremendo, como de hecho lo hace el personaje, afirma Nolan (Ibídem). Al llevar el traje el personaje se volvía una bestia, como lo ha señalado Christian Bale –quien da vida a Batman- , la intención fue encarnar la agresividad del personaje, su parte animal (Ibídem).

Algo que destaca en el cómic *The Dark Knight Returns* (Op. Cit.) es que es revolucionaria, habla de política, de la época de Reagan, de la cultura pop, es también una historia de Estados Unidos, aclara el Director de la trilogía (Ibídem), mostrando una vez más la intención de utilizar la cultura pop como una estrategia política, “It’s ... just be a comic book character to a character completely permeable to people consciousness” (David S. Groyer en Warner Bros., 2012).

4.1.2 Villanos, Oriente o el discurso del mal

Cuando la naturalización del discurso se aplica a la representación de la alteridad, se convierte en una estrategia para la exclusión en tanto que desaprueba las diferencias. En ambas trilogías aparece el discurso colonial, que como afirma Bhabha (1999) se construye

como "a complex articulation of the tropes of fetishism –metaphor and a metonymy- and the forms of narcissistic and aggressive identification available to the Imaginary" (p.375).

The Dark Knight

En Batman, el peligro está asociado a la pobreza, la exclusión opera a través de la clase social. En este caso, el uso del espacio se utiliza como representación de la amenaza. Desde lo fantástico, la limitación de un espacio bien conocido y una sociedad desarrollada, favorece la tensión que se crea al confrontar la realidad y la anormalidad. The Narrows es una zona delimitada en *Batman Begins* (2005), marcada como peligrosa, estéticamente se presenta como un barrio descuidado, pobre. Es el lugar donde funciona la mafia y es también donde se ubica Arkham, el psiquiátrico donde internan a los delincuentes más peligrosos.

The Narrows, es una isla que se conecta con Gotham a través de puentes, cuando se desata el pánico -representado en la liberación de presos y del gas inductor- los puentes se elevan para que la amenaza no llegue a Gotham (Nolan, 2005). Hay una idea de separación aquí, el barrio es en sí mismo una amenaza para el resto de ciudadanos. Detener el peligro no está únicamente en el hecho de que los presos puedan trasladarse a Gotham sino que los ciudadanos que viven ahí tampoco puedan salir.

La palabra Narrow significa un lugar pequeño, limitado, pero además se utiliza para designar actitudes o creencias, se dice de personas que son muy cerradas, intolerantes, "limited in range and unwilling or unable to appreciate alternative views" (Oxford Dictionary). Este espacio permite contextualizar la lucha de Batman; en *Batman Begins* (Nolan, 2005) la situación económica de Gotham se define como la que ocurría en el momento de la Depresión, que parece lejana pero que aún permanece, como se observa en la

secuencia en que van a liberar al asesino de los padres de Bruce, “the depression hit working people like Mr. Chill, hardest of all. His crime was appalling, yes but it was motivated not by greed but by desperation” (0:23:21). La pobreza asociada a la desesperación es el argumento que utiliza para señalar dónde radica la amenaza.



The Narrows aterrorizada
Batman Begins (Nolan, 2005)

La economía aparece también como peligro cuando Ducard –Ra’s al Ghul- amenaza con destruir a Gotham generando pobreza, y así fomentar la desesperación que alimentará al crimen organizado.

Over the ages our weapons have grown more sophisticated. With Gotham we tried a new one. Economics. But we underestimated certain of Gotham’s citizens such as your parents. Gunned down by one of the very people they were trying to help. Create enough hunger and everyone becomes a criminal. Their deaths galvanized the city into saving itself and Gotham has limped on ever since. We are back to finish the job and this time no misguided idealists will get in the way. Like your father you lack the courage to do all that is necessary. If someone stands in the way of true justice you simply walk up behind them and stab them in the heart.

(Nolan, 2005: 1:43:00)

El mensaje que surge, es claramente, que no hay lugar para el idealismo, la pobreza existe pero intervenir para ayudar a la gente pobre pone en riesgo al país, es lo que sucedió con los padres de Bruce Wayne.

En cuanto al rostro de la monstruosidad, *The Dark Knight* presenta a Ra's al Ghul, como jefe supremo del mal, que busca la destrucción de Gotham por sobre todas las cosas; es el líder de *The League of Shadows*, organización que está asociada a la mafia representada en los personajes de Falconi y el Dr. Crane, este último además sirve como un espejo del superhéroe. Otros rostros surgen como amenaza, el caos, representada en el Joker, que también permite el reflejo oscuro del superhéroe, y Two Face que simboliza la corrupción de un sistema. Finalmente, aparece Bane como el rostro de la liberación, fuertemente asociado al terrorismo que amenaza desde Oriente. Para identificar con mayor claridad el terror que cada uno representa, se analizan algunas características de los principales villanos.

Ra's al Ghul, el trono del mal. Ducard es definido como un mercenario que alguna vez estuvo a las órdenes de un caudillo local, se infiere a través del paisaje de la escena que cuenta su historia, que viene de algún lugar de Oriente (Nolan, 2012). El personaje ha sido ampliamente analizado en el capítulo III, por lo que aquí únicamente se retoma el sentido de su alter ego.

En *Batman Begins* (Op. Cit.) y *The Dark Knight Rises* (Op. Cit.) el superhéroe lucha contra *The League of Shadows*, bajo el liderazgo de Ducard que ha asumido la identidad de Ra's al Ghul y busca en Bruce Wayne a un sucesor. El *ghul* es un monstruo mitológico de la cultura árabe, así que la traducción sería el jefe de los demonios, es pues la cabeza del monstruo. *Al-ghul* viene de *algol*, *The Goul* en inglés, definido como “A

person morbidly interested in death or disaster” (Oxford Dictionary), hay en el concepto una connotación de terrorismo, que en la trilogía se utiliza para acabar con las sociedades que se han corrompido.

The League of Shadows has been a check against human corruption for thousands of years. We sacked Rome loaded trade ships with plague rats, burned London to the ground. Everytime a civilization reaches the pinnacle of its decadence we return to restore the balance.

(Nolan, 2005, 1:41:47)

Como se observa, no se trata de liquidar a cualquier sociedad, hay una referencia clara hacia el imperio, y su misión es la restauración del equilibrio. Parece encarnar la voz del oprimido, aunque sus palabras se desacreditan cuando se le llama caudillo, y cuando su interés primario se reduce a la destrucción del pueblo americano. Es interesante la dualidad que se presenta en la identificación física del mal, ya que en la primera parte de la película *Batman Begins* (Op. Cit.) Ra's al Ghul es un hombre con ojos rasgados que vive en las montañas, rodeado de un ejército instruido en artes marciales, sin embargo, esto resulta ser sólo la apariencia, ya que es hacia el final de la película cuando Bruce Wayne descubre que el verdadero Ra's al Ghul es Ducard, queda claro que se ha utilizado un rostro que alimenta el imaginario del peligro asociado a una cultura en particular.



Ducard – Ra´s al Ghul
Batman Begins (Nolan, 2005)



Ra´s al Ghul
Batman Begins (Nolan, 2005)

Otra de las amenazas que aparecen en *Batman Begins* (Op. Cit.) corresponde a viejos estigmas representados en la cultura latinoamericana. Falconi es el líder de la mafia que opera en Gotham, y trabaja para Ra´s al Ghul. Su nombre viene de Falco, un género de aves cuya especie son los halcones, los cernícalos y alcotanes. El halcón como ave rapaz simboliza, en términos políticos, a quien es “partidario de medidas intransigentes y del recurso a la fuerza para solucionar un conflicto” (Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española). La apariencia física de los hombres que son parte de la mafia en *The Dark Knight* (Op. Cit.) corresponde al estereotipo del hombre latino y afroamericano,

aparecen también otras personas que hablan un inglés con acento, no se trata del hombre caucásico americano. Hay una subordinación en la amenaza, los latinoamericanos quedan en un segundo término ya que finalmente el peligro está en el poder que ejerce Oriente, el líder.

Un detalle más es que la persona que traiciona a la policía y participa en los planes del Joker y la mafia en *The Dark Knight* (Op. Cit.), es una mujer, Anna Ramírez, es ella quien entrega a Rachel –quien muere a consecuencia- y a la familia de Gordon. Cuando ella es descubierta se justifica diciendo que tiene muchas deudas, tiene a su madre en el hospital, aparece de nuevo la pobreza como argumento. Se trata de una mujer y con apellido latino, queda ahí identificada sutilmente otra amenaza.

El Dr. Crane, la Sombra. Es un psiquiatra y abogado, reflejo de su dualidad, que asume la personalidad del *Scarecrow*, con la misión de crear pánico, atormentar; sus pacientes están internados en Arkham, el manicomio que custodia a los hombres más peligrosos de Gotham. Al ser el espantapájaro la otra personalidad del Dr. Crane, hay una antonimia; el personaje aparenta aplicar justicia –abogado-, pero también es un espantajo, atemoriza.

Desde el arquetipo junguiano el espantapájaro es *la sombra*, el lado negativo de una personalidad, esconde el mal pero también cualidades primitivas. La sombra resulta interesante en el análisis de la otredad porque refleja la contraparte. Cuando el Dr. Crane utiliza la máscara y asume la personalidad del espantapájaros lo que hace es proyectar el lado oscuro de quien lo ve, por eso la alucinación es distinta en cada persona que lo observa, sirve para proyectar la parte oscura del otro.



Scarecrow, la Sombra
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)



Batman y su sombra
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

Lo que el Dr. Crane ve en Batman cuando alucina es un rostro negro, monstruoso, similar a un murciélago, pero también es un perfil demoniaco, de la boca le sale una sustancia negra, se está visualizando la monstruosidad en el superhéroe. Por otro lado, cuando Batman aspira el gas inductor de pánico y alucina con la máscara del Dr. Crane, se ve llena de gusanos y de la boca le sale un murciélago, entonces Batman recuerda la muerte de

sus padres. Si se retoma la idea de la sombra como un reflejo, entonces es en la muerte de los padres donde se representa el estado de putrefacción en el que se encuentra una sociedad, he ahí los gusanos, un atentado al idealismo, una amenaza que origina la criatura oscura que encarna Batman.

Joker, el anarquista. Es un personaje asociado al juego de cartas, el arlequín o joker. Gráficamente se muestra una carta con la figura de un demonio, con zapatos y gorro de arlequín, parece sonreír. Se presenta en *The Dark Knight* (Nolan, 2008) como un agente del caos, su labor es desenmascarar a los intrigantes, *schemers*, cuestionar la tan celebrada superioridad moral de un país que se siente con el derecho divino de intervenir en cualquier asunto internacional y orquestar todo en función de sus intereses, es la evidencia del imperialismo. Su autodefinición se refleja aquí:

¿Do I really look like a guy with a plan? ¿You know what I am? I'm a dog chasing cars. I wouldn't know what to do with one if I caught it. ¿you know? I just do things. The mob has plans, the cops have plans, Gordon's got plans, you know they're schemers, Schemers trying to control their little worlds. I'm not a schemer. I try to show the schemers how pathetic their attempts to control things really are.

(Ibídem 1:43:47)

El Joker representa también la anarquía y la otra cara de Batman, de alguna manera ambos están unidos, no se puede comprender la existencia de uno sin el otro, porque es a través del Joker que se identifica la identidad de Batman. Al enfrentarse, el Joker le hace saber lo que ambos son:

“To them you are just a freak like me, they need you right now but when they don’t they’ll cast you out like a leper. You see their morals, their code, it’s a bad joke dropped at the first sign of trouble. They’re only as good as the world allows them to be. I’ll show you. When the chips are down these...these civilized people they’ll eat each other. See, I’m not a monster, I’m just ahead of the curve”

(Ibídem, 1:24:46)

Hay otro peligro representado en el Joker. En *The Dark Knight* (Ibídem) un trabajador le cuestiona que tiempo atrás hasta los criminales tenían honor, pero ¿en qué puede creer alguien como él?, ¿cuáles pueden ser los valores de una persona que usa la máscara de un payaso? Entonces, el Joker le contesta, “I believe whatever doesn’t kill you simply makes you stranger” (Ibídem, 0:05:29), antes de decir *stranger* se quita la máscara de payaso, ciertamente lleva el rostro pintado, es el Joker al descubierto, pero es interesante como se asocia esa identidad a la palabra pronunciada, el extranjero como amenaza.

Bane, el liberador. Bane se autodefine como “the necessary evil”, “Gotham’s reckoning” (Nolan, 2012). Por *reckoning* se entiende “The avenging or punishing of past mistakes or misdeeds” (Oxford Dictionary), Bane es quien juzga, el que ajusta cuentas con la ciudad. Además, Bane significa “A cause of great distress or annoyance”, “Something, especially poison, which causes death” (Ibídem), se interpreta entonces como el que trae la muerte.

En cuanto a su origen, es Alfred quien le cuenta a Bruce Wayne lo que se dice de su nuevo enemigo; “There is a prison in a more ancient part of the world, a pit where men are thrown to suffer and die, but sometimes a man rises from the darkness, sometimes the pit sends something back. Bane. Born and raised in hell on earth” (Nolan, 2012, 0:38:04).

La expresión no establece claramente de dónde surge la historia, se remonta a una creencia popular que se ha ido transmitiendo. De esta manera se recurre la eternalización como estrategia ideológica. Cuando señala que viene de una prisión de uno de los lugares más antiguos del mundo se está haciendo referencia a Oriente Medio, imaginario que se refuerza al presentar visualmente un espacio lejos de la ciudad –supuestamente Gotham- en un entorno desértico. Esta distancia visual es también un discurso sobre la cercanía o distancia de dos culturas en conflicto, Occidente y Oriente. Es ambiguo, porque parece que esa prisión está en un lugar lejano – Oriente- sin embargo cuando Bruce Wayne logra escapar de la prisión, ve en el horizonte a Gotham –Occidente- y simplemente camina hacia él.

En la explicación que da Alfred sobre quién es Bane, operan también la parcialidad y la universalización como estrategias ideológicas. Se asume el pozo como la razón por la cual la gente ahí se vuelve mala, pero además cuando habla de todos aquellos que son arrojados ahí está indicando que todos los hombres que provienen de esta parte antigua del mundo son como Bane.

Por otro lado, Bane se asume como un liberador, así se presenta en Gotham antes de liberar a los presos de Blackgate; “Now we come here not as conquerors, but as liberators, to return control of this city to the people” (Nolan, 2012, 1:29:53). Aparece la imagen del oprimido asociada a la dominación colonial. Luego Bane convoca al ejército de los oprimidos para acabar con el opresor, los ricos.

We take Gotham from the corrupt! The rich! The oppressors of generations who have kept you down with myths of opportunity and we give it back to you, the people. Gotham is yours. None shall interfere, do as you please, but start by storming Blackgate and freeing the oppressed!

Step forward, those who would serve for an army will be raised. The powerful will be ripped from their decadent nests and cast out into the cold world that we know and endure! Courts will be convened, spoils will be enjoyed. Blood will be shade. The police will survive as they learn to serve true justice. This great city it will endure, Gotham will survive.

(Ibídem, 1:35:24)

Es entonces cuando los presos entran a las mansiones saqueando y sobre todo aterrorizando a la gente, se observa el pánico de las familias que son arrojadas a la calle, personas que son aventadas por las escaleras cayendo al vacío. La ciudad se vuelve peligrosa cuando los oprimidos intentan tomar el control. Incluso Seline Kyle, que personifica a Catwoman, se da cuenta de lo peligroso que resulta empoderar a los pobres, ella que se asumía como una especie de Robin Hood también se horroriza poniendo en tela de juicio sus propias ideas.

Iron Man

La naturalización del mal en Iron Man está ligada a la construcción de Oriente como el enemigo a vencer, si bien se asocia al desarrollo tecnológico, la amenaza son las armas sólo cuando están en manos de ese otro. Para exponer esta idea se utilizan dos ejemplos que parecen relevantes. La primera vez que se presenta la amenaza, en la trilogía de Iron Man es la primera secuencia de Iron Man (Op. Cit.) en la que Tony Stark sobrevive a una emboscada. Se ve herido, la pantalla se funde a negro, la luz vuelve cuando le quitan a Stark un trapo de la cabeza. Se trata de un secuestro, hay una videocámara, se escucha a alguien hablar en tono amenazante -es en árabe-; entonces la cámara se aleja y se observa a Tony Stark rodeado de varios hombres armados, con el rostro cubierto y vestimenta militar. Es la

imagen de unos talibanes. Este escenario resulta familiar como amenaza porque se han circulado en los medios de comunicación videos de la *yihad* en el que aparecen personas secuestradas, esta situación ha sido utilizada como estereotipo en el discurso cinematográfico.

Recordemos que la comunidad identificada como The Ten Rings, “the loyal customers” está integrada por personas de origen árabe. Las armas son utilizadas para controlar un imperio en Oriente, particularmente se muestra Oriente Medio, sirve pues a fines dictatoriales, siendo la población la más dañada, lo que a su vez respalda el argumento de intervención para liberar al oprimido. El imperialismo se refleja en el siguiente discurso de uno de los líderes de The Ten Rings que ha capturado a Tony Stark:

The bow and arrow once was the pinnacle of weapons technology. It allowed the great Genghis Khan to rule from the Pacific to the Ukraine, an empire twice the size of Alexander the Great and four times the size of the Roman Empire. But today, whoever holds the latest Stark weapons rules these lands. And soon it'll be my turn.

(Favreau, 2008, 0:28:05)

Otra imagen del imperialismo y de la naturalización de Oriente como villanos, se observa en la escena previa a la captura de Tony Stark, quien viaja a Afganistan a presentar su nueva arma, ahí dice:

They say the best weapon is one you never have to fire. I respectfully disagree. I prefer the weapon you only have to fire once. That's how dad did it, that's how America does it and it's worked out pretty well so far. Find an excuse to let one of these off the chain and I personally guarantee you the bad guys won't even wanna come out of their caves. For your consideration, The Jericho.

Hay una relación entre “bad guys” y “caves”, los que están en las cuevas, representados como personas de origen árabe, son los malos a combatir. Tan sólo basta tener una excusa para que Estados Unidos demuestre quién manda, la idea que subyace es que mediante el uso de armas se logra el respeto, el terror generado funciona como un medio para ser respetado, así ha venido funcionando. Es la naturalización como estrategia ideológica. Que el arma se llame Jericó también connota la relación entre Israel y Palestina, la lucha que el pueblo árabe enfrenta es una muestra de la capacidad que tiene Estados Unidos para terminar con sus enemigos.

Los rostros del mal en Iron Man están representados en Obadiah Stane, el aliado de su padre; Ivan Vanko, la Rusia dolida; y The Mandarin, como el rostro del teatro, el personaje que quizá sintetiza la idea central de esta investigación.

Obadiah Stane, el aliado. Es el primer villano al que se enfrenta Iron Man, amigo y aliado de su padre. La palabra Obadiah es de origen hebreo, un profeta. Abdías en castellano, del hebreo *Obhádhayah*, que significa "sirviente, servidor, o adorador de Yahvé" (Enciclopedia Católica on line). La breve profecía de Abdías trata casi exclusivamente sobre el destino de Edom, los idumeos –edomitas- son un pueblo irreligioso y enemigo hereditario de los judíos, así que su profecía está asociada a que Dios ha convocado a las naciones para destruir a este pueblo.

Obadiah es quien negocia con The Ten Rings para que secuestren a Tony Stark, su personaje funciona como un aparente aliado hasta que se descubre que es en realidad un

mercenario, lo que busca no sólo es el dinero producto de la guerra sino el control que puede ejercer mediante ese poder obtenido. Obadiah se autodefine como “weapons manufacturer” “ironmonger” (Favreau, 2008), un oficio que además evita el caos mundial. Cuando Tony Stark se encuentra alterado porque ha visto la guerra, lo que hacen con sus armas, Obadiah dice “Listen to me Tony, We are a team, do you understand? There’s nothing we can’t do, if we stick together, like you father and I” (Ibídem, 0:46:13).

En otra escena, Obadiah Stane se desenmascara ante Tony Stark a quien ha provocado parálisis momentánea, le quita el reactor del pecho y le dice “Did you really think that just because you have an idea it belongs to you? Your father he helped give us the atomic bomb, now what kind of world would it be today if he was as selfish as you?” (Ibídem, 1:33:13). Aunque parece haber un guiño a Israel en el personaje de Obadiah, podría representar a los aliados de Estados Unidos, los que buscan destruir “el pueblo de Edom”. La guerra se declara a quien amenaza el orden, se asociada abiertamente al mantenimiento del poder.



Obadiah Stane
Iron Man (Jon Favreau, 2008)

Ivan Vanko, la Rusia dolida. Es el villano principal en Iron Man 2 (Op. Cit.), a través de él se alude a la guerra fría. Hijo de Anton Vanko, quien diseñó junto a Howard Stark el reactor ARC y que fue deportado a Rusia cuando se le acusó de espionaje en 1967. Nick Fury da información sobre Anton Vankon “is the other side of that coin. Anton saw it as a way to get rich, when your father found out, he had him deported. When the Russians found out he couldn’t deliver, they shipped his ass off to Siberia and spent the next twenty years in a vodka-fuelled rage, not quit the environment you want to raise a kid in” (Favreau, 2010, 1:04:46). Se marcan los orígenes del villano, luego Jarvis identifica a Ivan Vanko “was convicted of selling Soviet-era weapons-grade Plutonium to Pakistan and served fifteen years in Kopeisk prison. No further records exist” (Ibídem, 0:45:37).

La memoria histórica de las relaciones entre Estados Unidos y Rusia se refleja mediante la relación de Tony Stark e Ivan Vanko. Cuando se encuentran en la cárcel, en Mónaco, se da este diálogo:

Ivan Vanko: You come from a family of thieves and butchers and now like a guilty man you try to rewrite your own history and you forget all the lives the Stark family has destroyed. [...] My father is the reason you are alive.

Tony Stark- the reason I’m alive is because you had a shot, you took it, you missed.

Ivan Vanko: ¿Did I? If you can make God bleed, the people will cease to believe in him, and there will be blood in the water, and the sharks will come. The truth, all I have to do is sit here and watch as the world will consume you.

(Favreau, 2010, 0:37:11)

En este momento es notoria la diferencia entre el yo y la alteridad. La relación se enfatiza visualmente mediante la ropa, la imagen de cada personaje en ese momento en el que Vanko se descubre ante su enemigo y Stark toma conciencia de la amenaza del pasado. Ivan Vanko está en calzoncillos, descalzo, su aspecto es sucio y descuidado, se observa principalmente en los dientes y el pelo; mientras que Stark usa ropa sport, está bien peinado. Para Favreau (Marvel Studios, 2010) se trata de dos sombras frente a frente, es la evocación de Rusia frente a Estados Unidos.



Ivan Vanko
Iron Man 2 (Favreau, 2010)

Parte de la caracterización de Ivan Vanko son sus tatuajes, que de acuerdo a Favreau (Marvel Studios, Op. Cit.) evocan a la película *Eastern Promises* (Cronenberg, 2007), lo cual ayuda comprender el sentido del personaje, la mafia rusa. En la muñeca derecha tiene tatuado un entrelazado, está asociado principalmente al arte vikingo e islámico, y expresa la idea de ligazón de lo real, o que es imposible salir de ello (Cirlot, Op. Cit.). Es la amenaza de la relación entre Rusia y Oriente. En los dedos de la misma mano tiene pequeños escudos,

que le identifican ante el adversario; los escudos marcan el linaje, el sentido de su existencia está pues está asociado al contexto de la lucha que enfrenta, es el combate heredado.

Vanko usa una cruz teutónica, la cruz le identifica en la agonía de la lucha, es la antítesis de la serpiente o el dragón (Cirlot, Op. Cit.), es entonces quien enfrenta al emperador visto como el monstruo. Cerca del corazón tiene una balanza, es la búsqueda de la justicia, que el tatuaje se encuentre cerca del corazón significa que es el motor de su lucha, el corazón simboliza eternidad que impulsa la búsqueda de justicia entendida como fuerzas equilibradas.

La primera vez que Ivan Vanko ataca a Iron Man lleva unos látigos, para el director de la película (Marvel Studios, Op. Cit.) la secuencia es una evocación a la película Mad Max (Miller, 1979). El uso del látigo se presenta aquí como el castigo al opresor, en la secuencia se da la sensación de que es un domador. Los rayos en los látigos, producto de la energía que los alimenta - un reactor en el pecho, como el de Iron Man- se relacionan con la tempestad, así que el castigo también es sinónimo de la tormenta que se anuncia, el terror. Se refuerza el argumento de que el peligro del desarrollo armamentístico no está en las armas si no en quien las controle.



Ivan Vanko al encuentro con Iron Man
Iron Man 2 (Jon Favreau, 2010)

La imagen de la guerra fría aparece a través de dos imágenes que se presentan en dos momentos distintos. Primero, es Tony Stark quien aparece construyendo el traje que le permita escapar del cautiverio, en *Iron Man* (Op. Cit.), luego, en *Iron Man 2* (Op. Cit.) aparece Ivan Vanko construyendo su arma, se ven recortes de periódicos al fondo en los que se enfatiza el poder de Iron Man; en ambos casos la referencia principal es la construcción del reactor que llevarán en el pecho. La imagen de Ivan Vanko evoca a la de Tony Stark, se trata de una memoria discursiva que refleja el sentido de la guerra fría como amenaza que vuelve.

The Mandarin, el rostro del teatro. Es un personaje que se autodefine como alguien que da lecciones “Some people call me a terrorist. I consider myself a teacher. America ¿ready for another lesson? (Black, 2013, 0:07:51). Las lecciones son en realidad ataques terroristas, pretende con ello dar un escarmiento a Estados Unidos, enseñarle que no tiene el control y es en la pérdida de éste que también pierde el poder.

Después del primer ataque, Tony Stark busca información sobre la identidad del Mandarin y encuentra: “the name is an ancient Chinese war mantle meaning <<advisor to the king>>. South American insurgency tactics. Talks like a Baptist preacher.” (Ibídem, 0:28:51). Después, Stark comenta “There’s a lot of pageantry going on here, lots of theater” (Ibídem, 0:29:02). Esta es la primera pista que se da sobre la identidad del villano, y se va construyendo durante la película, aunque su indumentaria favorece la imagen de un hombre de origen chino, sus rasgos físicos no lo son, él representa la ambigüedad en la contradicción, lo que se dice y lo que se es, hay también un guiño a las guerrillas latinoamericanas como amenaza al colonialismo, a la ideología dominante.

El escenario de la primera vez en que aparece The Mandarin nos remite a los talibanes, sus ropas son unas túnicas, las imágenes que acompañan el discurso es precisamente el de hombres talibanes que disparan y los lugares que arden. Entre las imágenes de los sitios que arden se insertan otras que simbolizan a la cultura americana, por ejemplo un niño jugando a ser *cowboy*.

Al final del discurso The Mandarin dice “President Ellis, you continue to resist my attempts to educate you Sir. And now you’ve missed me again. You know who I am, you don’t know where I am and you’ll never see me coming” (Ibídem, 0:08:43). Es interesante cómo se enfatiza quién es el enemigo dándole un rostro – que se ilustra con imágenes de talibanes- , pero lo peligroso del discurso es saber quién es el enemigo y no saber dónde encontrarlo.



The Mandarin
Iron Man 3 (Black, 2013)



Los rostros del terrorismo

Iron Man 3 (Black, 2013)

Cuando Tony Stark encuentra a The Mandarin, no puede creer que sea quien está frente a él, le pregunta dónde está y así le responden “Is here, but is not here. It’s complicated. Hey, it’s complicated. It’s complicated. [...] My name is Trevor, Trevor Slattery [...] I’m an actor... It’s just a role, The Mandarin is not real” (Ibídem, 1:12:51). Entonces se descubre que Trevor Slattery es sólo un drogadicto que aceptó el trato de un hombre, actuar a cambio de drogas, “they gave me things, they gave me this palace, they gave me plastic surgery, they gave me things... and a lovely speed boat” (Ibídem, 1:13:58).

El hombre, o aquellos hombres que le contrataron necesitaban a alguien que diera el rostro a sus actos terroristas “someone to take credit for some accidental explosions [...] Killian... he created me” (Ibídem, 1:14:12). The Mandarin es una construcción fácil de identificar al utilizar imaginarios previamente asociados al peligro, “[a] Custom-made terror threat”, a partir de características “the pathology of a serial killer, the manipulation of western

iconography” (Ibídem, 1:14:33), “of course it was my performance that brought The Mandarin to life” (Ibídem, 1:14:47)



Aldrich Killian- The Mandarin
Iron Man 3 (Black, 2013)

Sobre Aldrich Killian, que resulta ser el gran villano de la historia se recuerda lo que se ha expuesto en el capítulo III, es un científico americano, que al verse rechazado por Tony Stark, se asocia a Ms Hansen para llevar a cabo el proyecto de ella, *Extremis*, orientado a *hackear* el sistema genético para regenerar partes del cuerpo desde el cerebro, como un medio para desarrollar el suyo AIM, “Advanced Idea Mechanics”. La palabra *aim* tiene distintos significados: target, weapon, gol, achieve, objective. Sugiere ideas como “reach your goal, chose a target, try to hit” (Oxford Dictionary), hay pues una connotación de estrategia para alcanzar una meta, desde las armas, es mediante ellas que se cumple el objetivo. Mientras que *Extremis*, del latín, *in extremis*, significa al borde de la muerte, agonizando. Habla de una situación difícil.

Extremis también se asocia a la palabra *extremist* en inglés, “A person who holds extreme political or religious views, especially one who advocates illegal, violent, or other extreme action” (Oxford Dictionary), es decir, alguien radical en política, fanático en sus creencias. Ambos proyectos hablan entonces, de las estrategias –armas- que puede desarrollar un fanático, extremista, se alude a Oriente; es en el abandono de Killian, en haberlo ignorado, que Stark construye el argumento del ataque, Estados Unidos ha creado demonios sin saberlo.

Killian pretende controlar al emperador para así controlar el imperio, ideas que se han desarrollado previamente en este capítulo, “This time tomorrow, I’ll have the West’s most powerful leader in one hand and world’s most feared terrorist in the other. I’ll own the war on terror. Create supply and demand, for you, for your brothers and sisters” (Ibídem, 1:22:34). Como se ha observado, la contradicción del mandarín permite circular una imagen del terror de acuerdo a imaginarios establecidos, que facilitan el consenso, es a través de ellos como opera la amenaza real.

4.2 La narración

La narración es una macro operación discursiva transversal (Haidar, Op. Cit.), su transversalidad facilita la identificación de la dimensión estético-retórica en la construcción de la humanidad del superhéroe y la monstruosidad del villano, pero también la interpelación como expresión ideológica. En la segunda parte de este capítulo se aborda la narración con la finalidad de identificar los argumentos desde los cuáles se construye el discurso, y la marca del momento histórico en que surgen los sistemas de representación. Se

recurre a la noción del realismo como estrategia de identificación con el espectador, y la hipermodernidad (Lipovetsky, 2004/2008) como característica del superhéroe actual.

4.2.1 De la hiper realidad a la hiper modernidad

En el cine, la narración debe facilitar la identificación del espectador con el discurso, el éxito de la película dependerá de que se tenga la capacidad de empatizar con los personajes (Squire, 2006). Ambas trilogías coinciden con la narrativa clásica de Hollywood que se caracteriza por centrar la historia en un personaje. Causa efecto guían el argumento, hay una alteración del orden que solicita la intervención del personaje central para establecer el equilibrio. Habitualmente el argumento clásico presenta una estructura causal doble, dos líneas argumentales: una que implica un romance heterosexual y otra que implica otra esfera, en este caso la guerra contra el terrorismo.

La línea argumental del amor se desarrolla básicamente como algo negado, sobretodo en *The Dark Knight*, Bruce Wayne establece una relación amorosa únicamente cuando ha muerto Batman –al final de la trilogía-, mientras que Tony Stark inicia un noviazgo con su antigua asistente en la segunda película que sólo se puede mantener cuando destruye sus trajes –al final de la trilogía-.

En cuanto al terrorismo como argumento, en *Batman* surge a consecuencia de la pobreza -como se ha demostrado en la primera parte de este capítulo-, que termina por generar desesperación y delincuencia; aparece también el terror hacia el interior, un rostro que representa a muchos otros, el anarquismo y el caos. *The League of Shadows* regresa al final de la trilogía con una crítica a la superioridad moral de Estados Unidos, la lucha se reduce a una motivación individual, Talía –con apoyo de Bane- como hija de Ducard -el

mercenario – actúa honrando la memoria del padre. La narración aquí es psicológica e individualmente motivada.

En las dos trilogías se habla del terrorismo como un mal que se hace visible en tanto los efectos que se muestra a través del personaje central. La guerra es mala, pero porque ataca los valores que Estados Unidos defiende, no se enseñan las causas del terrorismo, no se examinan y cuando se hace se individualiza o se presenta en una forma maniquea. Iron Man surge como respuesta al terrorismo en Oriente Medio, queda reflejada la necesaria intervención de un país poderoso para defender al débil; en la segunda entrega la guerra fría aparece en escena, el peligro está en una Rusia dolida que no ha visto compensado su trabajo frente a un Estados Unidos rico y poderoso. La saga termina con el terrorismo que ataca directamente al país, es el recuerdo del 11 de septiembre, el imperialismo buscando retomar el control.

Los dos superhéroes renacen al final de la trilogía con identidades distintas. Bruce Wayne parece romper con esa doble identidad, refugiándose en Europa para vivir como un millonario más aunque en el anonimato. Mientras que Tony Stark se deshace del reactor en el pecho que le permitía controlar sus trajes, dice sentirse mejor que antes. Sin embargo, ninguno de los dos desaparece del todo, Batman queda como una puerta abierta para que cualquier otro tome su lugar, y Iron Man recuerda que siempre lo será.

Una forma de lograr la identificación con el espectador es precisamente en el realismo que ambas trilogías utilizan como recurso narrativo. Tanto el superhéroe como el monstruo se han humanizado, no provienen de mundos alternos, el peligro emana de personas que como ellos pertenecen a una sociedad bien identificada. Los superpoderes son más bien las

armas, tecnología de punta que pueden adquirir y diseñar gracias a su condición de magnates. El horror radica en la misma humanidad y se visualiza a través de actos terroristas. El Otro asume el rostro de Oriente, en este sentido aparece lo que señala Said (1991), el orientalismo como una forma radical del realismo.

La realidad se construye desde la ideología dominante y se naturaliza, las historias suceden en lugares claramente reconocidos, se evoca a Nueva York y a los talibanes. La narrativa, en ambos casos, se presenta desde la hiperrealidad, entendida como la exageración de los aspectos más comunes de la realidad, un realismo llevado al extremo (Lipovetsky, Op. Cit.). El contexto o escenario en el que se desarrolla la historia parece ser réplica del nuestro.

En Iron Man, se discute el desarrollo de la tecnología moderna, se presentan los avances tecnológicos para enfatizar el poder racional del ser humano, sin embargo cuando este poder está en las manos del otro, el superhéroe se siente amenazado. Entra en juego la superioridad moral, el problema no es el desarrollo de armas sino en manos de quién están.

El superhéroe aparece como el modelo que encarna los valores dominantes, democracia y libertad, pero surgen en la contradicción, Bruce Wayne muestra sus distintas posturas frente a la corrupción, es una lucha interna que muestra su lado más oscuro, busca venganza a toda costa porque no cree en las instituciones, luego se separa de The League of Shadows porque no es un verdugo, finalmente argumenta su intervención pero apuesta por las instituciones. Tony Stark por su parte está consciente de que contribuye a la guerra, después de ser secuestrado parece oponerse al orden establecido, sin embargo poco le dura, pues en el resto de la trilogía asume una postura ambigua, ellos no atacan sólo se defienden. Es el legado de un país como Estados Unidos lo que se está protegiendo.

Entre los procedimientos narrativos y retóricos utilizados en el fantástico y que se observan en las películas analizadas, está el objeto mediador, que por ejemplo, en Iron Man corresponde al reactor que le colocan en el pecho mientras está secuestrado. Este objeto se convierte en testimonio inequívoco del hecho de que el personaje-protagonista ha realizado efectivamente un viaje, ha entrado en la dimensión de otra realidad (Ceserani, 1999).

En Batman, destaca la figuración (Risco, 1982), lo extraordinario y lo sobrenatural se manifiestan en la evocación de visiones espectaculares, como alucinaciones y sueños, presente en la tradición gótica y romántica. Un ejemplo de esto es la visión del padre bajando al pozo para rescatar a Bruce, "¿why do we fall Bruce? So we can learn to pick ourselves up" (Nolan, 2005, 0:10:15). Esta es una frase que permanece en la historia, le da sentido al superhéroe, lo alienta cada vez que se sume en la desesperanza.

También están las pesadillas de Bruce, que inician después de caer al pozo, le teme a los murciélagos y es el padre quien le explica que todas las criaturas tienen temor, especialmente las más aterradoras, los murciélagos le han atacado porque le temen. Es decir, si el país cae, debe levantarse, debe aprender a seguir, ellos no se rinden, los atacan porque les temen. Finalmente, está la alucinación de Bruce cuando se encuentra encerrado en la prisión de Bane, la imagen de Ducard –Ra's al Ghul- se presenta nítida para recordarle que es inmortal, The League of Shadows existe desde tiempo inmemorable y su amenaza está presente, es la eternización como operación ideológica.

4.2.2 Un llamado al pueblo americano

Conocimiento, autoconciencia y comunicabilidad se refieren a la forma en que el estilo del filme y la construcción del argumento manipulan el tiempo, el espacio y la lógica

narrativa para permitir al espectador construir un desarrollo específico de la historia (Bordwell, 1996). La autoconciencia se identifica en tanto ¿hasta qué punto la narración muestra reconocimiento de que se dirige a una audiencia? Se trata de la interpelación, por ejemplo, un comentario con *voz over* retrospectivo puede empujar la narración hacia una mayor autoconciencia, como en el caso de Tony Stark que inicia Iron Man 3 relatando lo sucedido años atrás y que luego señala como causa del terror actual. La idea central es “we create our demons” que se retoma hacia el final de la película para explicar de manera concisa y subjetiva el problema, “You start with something pure, something exciting. Then, come the mistakes, the compromises. We create our demons” (Black, 2013, 1:51:37)

Este discurso en la voz de Tony Stark se presenta con imágenes que van ilustrando lo sucedido en la historia. Una mujer, Maya Hansen, tiene una idea, su trabajo tiene una motivación científica “pure” “exciting”, lo mismo sucede con Aldrich Killian. El peligro viene cuando esa motivación se convierte simplemente en un arma de control, una búsqueda de poder. Los compromisos son referidos como las motivaciones de índole personal, en la película por ejemplo, el vicepresidente de los Estados Unidos apoya el proyecto de Killian porque pretende que esa tecnología se aplique a una niña –su hija- que no puede caminar. Nuestros demonios pues se originan en el deseo de poder, la satisfacción personal y la notoriedad mediática, rasgos claramente hipermodernos.

Por otro lado, los estados anímicos del personaje son altamente comunicativos, una película comunicativa hace una apelación más directa. Los dos superhéroes se presentan como personas que sufren en carne propia la lucha contra el mal. Batman se presenta a lo largo de la trilogía como un ser solitario, pensativo y hasta deprimido. El silencio marca su vida, como se ha explicado en el capítulo III.

Iron Man, aun y cuando parece ser un personaje más sociable, también se presenta como un ser solitario, no tiene familia y la falta de amor externada por el padre lo atormenta, “so you are a man who has everything and nothing” le recuerda Yinsen en la cueva (Favreau, 2008, 0:26:16). El insomnio que padece refleja el stress que le provoca la falta de seguridad, por eso sufre también de ansiedad. Su desanimo es visible cuando cree celebrar su último cumpleaños debido a la toxicidad de su sangre, entonces se emborracha y destruye su casa en una pelea contra su compinche, Iron Patriot. Su vulnerabilidad se presenta en su irresponsabilidad.

4.3 La comunidad del terror

Para Bauman (2005/2006) la libertad y la seguridad son conceptos fundamentales en torno a los cuales se desarrolla el discurso de la identidad actualmente. Es en la articulación de estos valores donde se posibilita la hegemonía, entendida como la “lucha” por el consentimiento, acordar sobre quiénes y en qué términos se establece el liderazgo (Hall, 1977/2010), se trata en definitiva de un nuevo orden cultural.

En su libro Comunidad, Zygmunt Bauman (2003/2008) habla de la sensación de calidez y hogar que brinda la palabra, sentirse en comunidad es sentir la pertenencia a un lugar seguro, bueno; por el contrario, estar fuera de la comunidad es rodearse de extraños, del peligro. Hay una comunidad imaginada como el paraíso perdido al que se pretende regresar de cualquier manera, en contraposición a una realidad no comunal, hostil. Es a partir de esta contraposición que se genera la ilusión de una colectividad que pretende encarnar la comunidad imaginada. Exige lealtad y obediencia a cambio de servicios como la seguridad, sin embargo el precio de la seguridad puede ser la libertad.

Por otro lado, miedo es el nombre que se da a la incertidumbre y entre los peligros que marcan las relaciones humanas, Bauman (2006/2007) identifica tres clases: los que amenazan el cuerpo y las propiedades de la persona, los que amenazan la duración y la fiabilidad del orden social del que depende la seguridad del medio de vida o la supervivencia; y los que amenazan el lugar de la persona en el mundo, es decir, su identidad, su inmunidad a la degradación y exclusión social.

La incertidumbre y la vulnerabilidad humanas son los cimientos de todo poder político. El Estado moderno ha prometido proteger de estas amenazas al pueblo, pero al no poder controlar la incertidumbre e inseguridad que produce el mercado el Estado se ve obligado a buscar otras variedades no económicas sobre las cuales legitimarse, de tal manera que aparecen las amenazas que caen sobre los cuerpos, las posesiones y los hábitats humanos, y que igual se originan en pandemias, dietas o estilos de vida insalubres, o en actividades delictivas y comportamientos antisociales de la clase marginal, o del terrorismo global (Bauman, 2011).

En la vulnerabilidad de las identidades individuales se buscan “perchas” en las que descansar temores y ansiedades que se experimentan en solitario, para luego desecharlos o negar su existencia junto a otras que experimentan lo mismo. Esta necesidad de seguridad conlleva la creación de una comunidad estética o percha. Comunidades alimentadas por la industria del entretenimiento, mediante la proyección de ídolos que pueden otorgar un sentimiento de seguridad, pero que sobretodo garantizan que la no permanencia y la inestabilidad no son desastres sin paliativos, la inestabilidad puede disfrutarse tal y como lo demuestran deportistas, artistas y modelos.

Esta función también puede desempeñarla cualquier amenaza verdadera o supuesta que suscita el pánico o por algo que represente el enemigo público. Puesto que agrupa momentáneamente frente a un mismo enemigo. En ocasiones una comunidad estética puede constituirse en torno a un acontecimiento festivo único mientras que otras se constituyen en torno a <<problemas>> con los que los individuos luchan independientemente en su propia rutina cotidiana.

Frente a la comunidad estética o percha está la comunidad ética, tejida de compromisos a largo plazo, de derecho inalienables y obligaciones irrenunciables, de durabilidad prevista y garantizada institucionalmente. El compromiso que hace ética una comunidad es <<compartir fraternalmente>>, reafirmando el derecho de todos sus miembros a un seguro comunitario frente a los errores y desgracias que son los riesgos de la vida individual.

Para Bauman (2003/2008) los modelos de comunidad estética y ética han colapsado uniéndose en un solo discurso comunitario, actualmente en boga. Sin embargo, los problemas que se presentan, al ser modelos contradictorios, se observan y analizan como si se tratase de problemas filosóficos cuando en realidad son problemas de carácter social. Entre los problemas surgidos en el colapso es que los lazos con esos Otros que mantienen condiciones similares, también son frágiles y efímeros. La percepción de la injusticia ha sufrido un proceso de individualización, que coincide con el crecimiento de la brecha entre ricos y pobres.

Bauman retoma a Loïc Wacquant y sus estudios sobre guetos para explicar que la guetificación es paralela y complementa la criminalización de la pobreza. Los guetos y las

prisiones son las dos variedades de la estrategia del confinamiento y la inmovilización. “En un mundo en el que la movilidad y la facilidad para trasladarse se han convertido en factores principales de estratificación social, ésta es (tanto física como simbólicamente) un arma de exclusión y degradación extremas” (Bauman, 2001/2008:117).

The Dark Knight

Los presos se convierten en una amenaza para la sociedad, han sido liberado asesinos y violadores, la gente teme por su seguridad y así comienza la paranoia en *Batman Begins* (Op. Cit.). La lucha de Batman se articula a un problema de justicia social, la situación económica que se vive –como se ha dicho anteriormente-, y se argumentan en torno al miedo, como concepto clave, miedo a la pobreza y por tanto a la gente pobre. Es una comunidad que se construye en torno al temor, la desesperación es la palabra clave.

La liberación de los presos y la vaporización del gas –inductor del pánico- consisten en la fase final del plan de Ra’s al Ghul; “Gentelman time to spread the word, and the word is... panic” (Ibídem, 1:48:37). Una vez que la gente empieza a inhalar el gas, aparece Scarecrow, el alterego del Dr. Crane, montado sobre un caballo negro, aterrorizando por donde pasa. El caballo tiene los ojos rojos y le sale fuego por la boca. Los ojos del personaje también se vuelven rojos, es la visión de un niño. Recuerda a uno de los jinetes del apocalipsis, aunque si bien no coincide con todos los elementos -balanza, hoz, corona o espada- tiene la misma función, anuncia guerra y muerte.

Destaca también que cuando Batman acude a The Narrows, la gente ya está intoxicada por lo que también alucina con su figura. Batman sobrevuela la zona y las personas se horrorizan, ven un enorme murciélago al que le sale fuego por los ojos y la boca.

Aunque es el producto del alucinógeno, aquí también se presenta el temor que la gente tiene al superhéroe, a pesar de que parece ir en su ayuda los horroriza.

El miedo como discurso central se presenta en dos direcciones, primero, Bruce Wayne debe aprender a dominar el miedo, regodearse en él porque es la única manera en la que puede generar miedo y vencer así al enemigo. Es la gran lección de su mentor, Ducard o Ra's al Ghul:

Breathe. Breathe. Breathe in your fears. Face to conquer fear, you must become fear, you must bask in the fear of other men. And the men fear most what they cannot see. You have to become a terrible thought, a wraith, you have to become an idea!

(Nolan, 2005, 0:31:25)

Lo que en esta escena respira Bruce Wayne es la flor azul triturada, esa que recogió mientras ascendía la montaña, “a rare blue flower that grows on the eastern slopes” (Ibídem). Luego se descubre que el gas inductor de miedo se produce con la flor azul. La flor entonces se ha convertido en un arma, es la manera en la que se hace circular el terror.

La otra forma de usar el discurso del terror es como estrategia de control. Por ejemplo, en *Batman Begins* (Op. Cit.) la mafia distribuye la droga en dos muñecos de peluche. Se recuerda que Falconi trabaja con el Dr. Crane, quien a su vez trabaja para Ra's al Ghul. La mitad del cargamento se oculta en osos de peluche, el oso está asociado a la crueldad y el primitivismo, animal heráldico por excelencia que simboliza la fuerza del combate, particularmente aparece en el manejo de las armas contra los enemigos. Estos

muñecos contenían la droga tradicional, se enviaba al exterior, es pues la lucha hacia el enemigo externo.

Mientras que la otra mitad del cargamento se escondía en conejos de peluche, estos iban al laboratorio del Dr. Crane, donde se producía el gas inductor del pánico. El conejo es uno de los símbolos más utilizados en el cine y literatura –pasando por Alicia en el país de las Maravillas, Matrix y Donnie Darko- , tiene una connotación de guía hacia otra realidad, también se ha asociado a la fertilidad.

Iron Man

Los nacionalismos, las xenofobias o los fundamentalismos religiosos no se agotan en lo cultural, pues todos ellos remiten a exclusiones sociales y políticas, a desigualdades e injusticias acumuladas, sedimentadas. Y es alrededor de estas exclusiones que se plantea la distancia entre el nosotros y ellos. Los Otros son los fundamentalistas religiosos, los Otros son también los que han sido excluidos, rechazados, olvidados, como se representa en los personajes de Ivan Vanko y Aldrich Killian. La amenaza entonces se dirige hacia el lugar de la persona en el mundo, hacia el orden mundial que encabeza Estados Unidos.

La palabra *desperation* resulta clave, porque articula la exclusión al poder que se ejerce sobre el oprimido. Ignorar a quienes buscan ayuda puede convertirse en enemigos.

Aldrich Killian le explica a Tony Stark esa transformación:

I'm here to thank you. You gave me the greatest gift that anybody's ever given me, desperation. If you think back to Switzerland you said you'd meet me on the rooftop, right? For the first twenty minutes I actually

thought you'd show up and the next hour I considered taking that one-step shortcut to the lobby, if you know what I mean. [...] But as I looked out over that city, nobody knew I was there, nobody could see me, no one was even looking, I had a thought that would guide me for years to come, anonymity Tony. Thanks to you it's been my mantra ever since.

(Black, 2013, 1:17:23)

No prestarles atención fue el error, no medir el peligro latente, por eso se han vuelto contra ellos. Cuando Tony Stark pregunta a Killian ¿cuál es el siguiente paso en su plan?, éste responde que devolverle el regalo “I wanted to repay you the self-same gift that you so graciously imparted to me... desperation” (Ibídem, 1:18: 42).

La eficacia de la unificación puede medirse por ejemplo, en la movilización colectiva en la guerra. La forma ideológica puede llamarse patriotismo o nacionalismo, según la coyuntura. El relato que cohesiona a la comunidad es aquí la lucha contra el terrorismo, la intranquilidad que vive el superhéroe transmite el temor a una amenaza inminente, *The War on Terror* funciona entonces como el eje al cual se articulan otras ideas como el personaje del Colonel Rhodes que al usar el traje inspirado en Iron Man se llama War Machine, pero era demasiado agresivo, aclara Rhodes, luego en alusión clara a la aceptación que se busca en la ciudadanía –discurso hegemónico-, tras estudios de mercado, agrega Rhodes, se decidió cambiar la imagen a través de un nuevo nombre <<Iron Patriot>> (Black, 2013).

También se articula la idea del legado, “It is about legacy. It's about what we choose to leave behind for future generations” (Favreau, 2010, 0:07:53). El legado se asocia al trabajo del padre, Howard Stark es definido en un periódico como “An icon of America's strength around the globe, and the head of the Stark Industries, is credited with being the

leading force behind the transformation of America's military from a third rate power to the greatest Army in history” (Favreau, 2008, 0:04:42).

Luego, la transformación, es decir, el nuevo rostro de la herencia adquirida se observa cuando presentan a Tony Stark antes de entregarle un premio “With the keys to the kingdom, Tony ushers in a new era for his father's legacy, creating smarter weapons, advance robotics, satellite targeting. Today, Tony Stark has changed the face of the weapons industry by ensuring freedom and protecting America and her interests around the globe” (Ibídem, 0:04:54).

El legado se relaciona, como se puede observar, a las palabras de libertad y protección. El legado se usa como un referente pasado, se hurga en el pasado para confiar en el futuro, como se observa en el discurso de Howard Stark, pronunciado en 1974, pero recordado por su hijo en la inauguración de la Expo: “Everything is achievable through technology. Better living, robust health, and for the first time in human history, the possibility of world peace” (Favreau, 2010, 0:08:35). Es entonces en torno al legado que se representa la idea del nacionalismo moderno, que como señala Kohn (1966) retoma tres conceptos del antiguo testamento: la idea del pueblo elegido, el énfasis en una memoria común del pasado y de esperanza en el futuro, y el mesianismo nacional.

CAPÍTULO V Poder e ideología, entre la memoria y el olvido

Toda formación ideológica-hegemónica tiene varias materializaciones más allá de las prácticas semiótico-discursivas, como los aparatos y las instituciones, problemática que se ha desarrollado en el primer capítulo de esta tesis; entre las materialidades que operan en el corpus discursivo, se ha encontrado que el poder y la ideología son las que tienen mayor presencia; sobre la forma en la que opera el poder y el efecto de coyuntura se ha hablado ya en el tercer capítulo.

En el cuarto capítulo se identificaron los efectos ideológicos que construyen al superhéroe como encarnación del bien y al villano como amenaza a la comunidad. El temor a perder lo que se tiene aparece como un argumento para la lucha, es en el cruce del discurso del terror y la comunidad donde se visualiza la materialidad ideológica hegemónica con toda su fuerza. A esta articulación se une el discurso nacionalista que recurre a la memoria para generar el sentido de unidad, y es lo que se desarrolla en este quinto y último capítulo.

La historia y cultura nacional se utilizan para dar forma a lo que Anderson denomina comunidad imaginada (1983/2006), sirven para narrar a la nación; en este caso, el cine es capaz de transmutar la idea política de nación en experiencia, sentimiento y cotidianidad (Barbero, 1988) en relación a los atentados del 11 de septiembre de 2001, a través de los sistemas de representación, que por ejemplo aquí aparece mediante la historia personal del superhéroe y que se analiza a través de las figuras del olvido (Augé, 1998).

Ya que cada nación se diferencia en tanto se imagina, hay que observar las estrategias representacionales que se están utilizando para construir esos “sentidos comunes” de pertenencia o identidad nacional. Las historias, imágenes, paisajes, escenarios, eventos

históricos, símbolos nacionales y rituales significan o representan experiencias compartidas de penas y glorias que dan significado a la nación, surge así la posibilidad de visualizar las estructuras en dominancia (Hall, 1977/2010).

La construcción de la cultura nacional es un discurso, una manera de construir significados que influencia y organiza tanto las acciones como la concepción de nosotros mismos. Las palabras justicia y libertad emergen como categorías de poder, sin embargo, estas formaciones discursivas se enlazan a otras, pues existe una relación de determinación y de implicación entre una formación social, una formación ideológica y una formación discursiva (Pêcheux, 1969/1978).

Se entiende la formación discursiva como fenómeno en donde el discurso provee formas de ver y hablar sobre un tema o problema a través de prácticas (Foucault, 1969/1979), mientras que las formaciones ideológicas comportan una o varias formaciones discursivas inter relacionadas, que determinan lo que puede y debe ser dicho a partir de la coyuntura dada (Haidar, Op. Cit.).

Hall también advierte del énfasis en los orígenes, la continuidad, la tradición, y la eternidad. Toma de Ernest Renan la idea de que el espíritu de unidad de una nación se da en tres conceptos resonantes de lo que constituye una cultura nacional como una “comunidad imaginada”: las memorias del pasado, el deseo de vivir juntos, la perpetuación del patrimonio. Al hablar de memoria, destaca lo que Hobsbawm (1983/1992) llama la invención de la tradición,

“a set of practices, normally governed by overtly or tacitly accepted rules and of a ritual or symbolic nature, which seek to inculcate

certain values and norms of behaviour by repetition, which automatically implies continuity with the past. In fact, where possible they normally attempt to establish continuity with a suitable historic past” (p.1).

Las tradiciones inventadas vuelven inteligibles las confesiones y los desastres de la historia, convirtiendo el desorden en “comunidad” y los desastres en triunfos, las nuevas naciones se fundan entonces en estos mitos. Aunque no existe una única narrativa, si es posible identificar una constante en la que destacan ciertos valores que deben tomarse en cuenta en determinadas coyunturas.

Para facilitar la presentación de las materialidades y sus funcionamientos, este capítulo se centra en el estudio de la memoria y del olvido como estrategias narrativas en la construcción de la idea de nación, que a su vez funciona como totalidad ideológica. La memoria se analiza desde otras categorías como el espacio (Huysen, 2002) y la conmemoración (Le Goff, 1991), mientras que el olvido se discute desde las figuras del retorno, el suspenso y el comienzo (Augé, 1998)

5.1 Memoria

La memoria dota de estabilidad a la autodefinición identitaria y sirve como anclaje en la pertenencia a un grupo. Es en la memoria donde se reconstruye el pasado y se da sentido al presente. Se recurre entonces a la memoria como categoría analítica para identificar el papel que juega en la construcción de la identidad del superhéroe. Hablar de la memoria es hurgar en el pasado, en términos individuales nos permite conocer la trayectoria de la persona y cómo ha llegado a ser lo que es. En términos sociales, la memoria colectiva es la

reconstrucción del pasado por parte de un grupo (Burke, 1997/2000), mediante su estudio se puede conocer cómo los grupos sociales recuerdan, olvidan o se reapropian del conocimiento pasado social.

La memoria colectiva ayuda a la cohesión social pero también sirve para diferenciarse, en tanto constructo social, está relacionada a marcos sociales como el tiempo y el espacio (Halbwachs, 1925/2006), implica procesos de reconstrucción, negociación y comunicación que se da en el seno de creencias y valores, rituales e instituciones (Huysen, 2002); la idea de pasado en términos nacionales es constantemente negociada y representada en la experiencia histórica de una nación estado.

Hay una diferencia entre memoria y recuerdo, la primera es la facultad psíquica de recordar, está ligado a la capacidad de guardar, almacenar; pero recordar es buscar en la memoria, implica hacerse presente, tiene una connotación de afecto, está ligado a un estado anímico. La memoria y el recuerdo están hechos esencialmente de imágenes, pero el recuerdo se sitúa en el cruce del significado y la acción (Rojas, 2006), hay que ir a la memoria y tener un recuerdo. Los hechos se recuerdan si tienen un impacto emocional.

Los recuerdos también se ven afectados por la organización social de la transmisión y por los medios empleados, configuran “nuestros vínculos con el pasado; las maneras en que recordamos nos definen en el presente” (Huysen, 2002: 146). Algunos de esos medios para transmitir los recuerdos –y reconfigurar la memoria- son las tradiciones orales, los registros -escritos, pinturas, fotografías, videos-, los actos conmemorativos y el espacio -como escenario, lugar de memoria-. La memoria se asienta en cosas concretas, espacios, gestos,

imágenes y objetos; “Identity is a question of memory, and memories of ‘home’ in particular” (Morley, D. y Robins, K., 1995: 91).

La memoria como discurso de identidad nacional y estrategia hegemónica se analiza en dos vertientes. La memoria individual, a través de la historia personal del superhéroe, quien encarna los valores nacionales a defender; estudiar su memoria es develar el pasado que se trae al presente, en “su historia” se ubica aquello que se ha de recordar. La memoria colectiva se aprende a través de las tradiciones y se mantiene activa con las conmemoraciones, generando un sentido de continuidad, se observa cuando se hace referencia a la historia de Estados Unidos para reivindicar el presente. Los ejes desde los cuales se presenta el análisis discursivo son el espacio y la conmemoración.

5.1.1 Espacio

Cada película se presenta como un espacio practicado o vivido, un espacio temporal imaginario que media entre estructuras de relaciones de poder y la vida diaria. Analizar el uso del espacio en el film ayuda a identificar relaciones de género, clase. Julianne Pidduck (2004) realiza un estudio interesante sobre el uso del espacio en el cine británico, partiendo de las aportaciones de Henri Lefebvre (1974/1991) y destaca que los espacios interiores constituyen microcosmos icónico-ideológicos en el que se articulan las identidades y las relaciones de poder.

The Dark Knight

En la primera película, *Batman Begins* (Op. Cit.), hay cuatro espacios claramente relacionados a la memoria y la identidad del personaje central: la torre Wayne, la casa de la familia Wayne, la cueva y el tren. Espacios públicos y privados que muestran la clase social

del superhéroe, la tradición de una familia preocupada por los desfavorecidos, el idealismo del padre y la apuesta por la continuidad a través de la herencia de los bienes.

La torre Wayne. Creada por la familia de Bruce, es el centro neurálgico de Gotham. Se trata de la empresa que respalda la identidad de Bruce, el playboy millonario, y es también quién provee la imagen a Batman, lo dota de herramientas para el combate. La torre ubica al espectador en la posición social de Bruce Wayne. El espacio en el que se sitúa la empresa es un rascacielos; desde la simbología la torre expresa elevación espiritual, social, implica transformación y evolución, son pues las características de la familia.



Torre Wayne

Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

En analogía al cuerpo humano, la última parte corresponde a la cabeza, en lo que sería el pecho se ubica la palabra Wayne acompañada de una enorme W que visualmente difiere de la utilizada arriba, ésta tiene la imagen de un tridente. El símbolo del tridente tiene diversas interpretaciones, en este caso, es al atributo del poder del padre, es la figura paterna instituida; pero también simboliza la triple culpa, correspondiente a la perversión de tres

impulsos principales (Cirlot, 1958/2013): nutrición -posesión, propiedad, dominación-, reproducción -sexualidad- y espiritualización -que en su aspecto negativo se traduce en vanidad-. Hay en Bruce Wayne una culpa asumida de posesión y vanidad, principalmente.



La Torre Wayne en el centro del todo
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

La casa. Representa la tradición familiar, la herencia recibida. Para él es incómodo estar ahí porque recuerda la ausencia de sus padres, hay un dolor en el recuerdo, también hay una ira reprimida. Alfred -su mayordomo y cómplice- “le recuerda” que la casa se debe mantener porque ha sido de su familia, sus antepasados; ese es el valor de la casa, pero precisamente por eso Bruce piensa deshacerse de ella (Nolan, 2005), porque ese lugar no es el mismo sin la gente que lo habitaba.

Es vista como el sepulcro, donde se entierra el recuerdo de los padres, es el recuerdo que la habita; pero no se trata de un sepulcro cualquiera, Bruce le llama mausoleo, es decir, un sepulcro magnífico y suntuoso, que connota riqueza, excelencia y admiración; el mausoleo se construye para honrar la memoria de una persona que destacó por sus actos, principios, valores. A través de la casa se honra el idealismo paterno.



La mansión de la familia Wayne
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

Hacia el final de *The Dark Knight Rises* (Nolan, 2012), Bruce Wayne establece en su testamento que la casa y otras propiedades serán donadas al Gobierno con la condición de que nunca sean derribados, modificados o sufran cualquier otro abuso. Y que sólo se utilicen para alojar niños huérfanos y desamparados de la ciudad. La casa convertida en orfanatorio tiene en la entrada una placa que dice “Martha and Thomas Wayne. Home for children. This tablet is erected in appreciation of those whose idealism, generosity and efforts made it a famed haven for orphaned youth” (Ibídem, 2:28:10). Hay un acto conmemorativo en esta placa, que perpetúa el recuerdo y se entrega como herencia, es la apuesta por la continuidad, la tradición familiar se suscribe al proyecto de una nación.

La cueva. Se ubica debajo de su casa, se tiene acceso mediante un pasadizo secreto. Es ahí donde se encuentra el nido de murciélagos, es el lugar que habita Batman. Espacio donde se produce lo numinoso, el nacimiento del héroe, símbolo de poder. La cueva es también el sótano de la casa, el lugar donde residen los instintos; en este caso, también hay un guiño a la tradición y a la memoria familiar, pues el tatarabuelo de Bruce utilizaba ese espacio durante la guerra civil para trasladar esclavos, por eso hay un acceso secreto desde la casa.



La guarida del superhéroe
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

El tren. Como espacio memorable del idealismo del padre. La primera vez que se observa el tren es cuando la familia completa se dirige a la ópera. No lo hacen en su auto, van en el tren que el padre ha construido y que lleva directamente a la Torre Wayne. El diálogo que ahí se da no es recordado posteriormente, sin embargo, refleja el carácter del padre, eso que Bruce admira.

La explicación que se da sobre la construcción del tren es que la ciudad se ha portado muy bien con la familia -se infiere que siempre- y en ese momento están pasando por tiempos difíciles -pobreza, inseguridad-, ésta es una forma de ayudarlos. “So we built a new, cheap, public transportation system to unite the city” (Nolan, 2005, 0:11:18). No sólo se facilita el transporte, en el centro del todo está la torre, es como si toda la actividad se concentrara en esa área, es el corazón de la ciudad. El niño muy orgulloso pregunta al padre si la torre Wayne es el lugar donde trabaja, entonces él responde que no, trabaja en el hospital.

Thomas Wayne: I leave the running of our company to much better men.

Bruce Wayne: ¿better?

Thomas Wayne: well... more interested men

(Ibídem, 0:11:29)

Aunque en este diálogo se alude más a la torre que al tren, hay una fuerte conexión entre ambos espacios. Lo que el padre es y no es al mismo tiempo, la responsabilidad que asume como integrante de la familia Wayne. El deber ayudar a la ciudad y su sentido humanitario expresado en la medicina.



La familia Wayne viajando en el tren
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)



Rachel en el tren
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

La imagen en esta escena muestra un tren limpio, ágil, iluminado. La gente parece disfrutar del viaje, va tranquila. Se observa el paisaje. Cuando Bruce Wayne regresa a la ciudad, años después, es evidente el deterioro del tren, aunque sigue funcionando, la iluminación falla, está sucio, pintarrajeado, rechina al frenar. El ambiente en los vagones resulta hostil, peligroso. No hay un viaje placentero, no hay paisajes, el espacio incluso se utiliza como amenaza a la vida de Rachel.

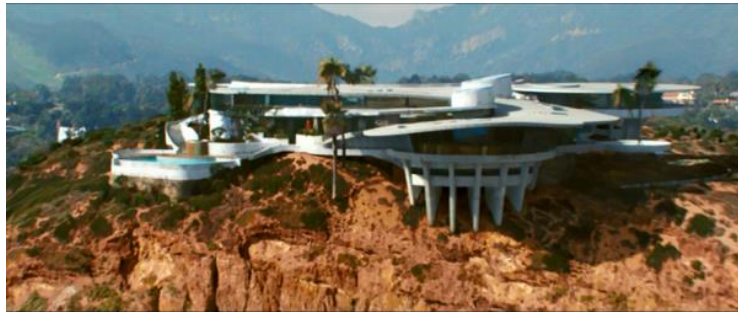
El estado en el que se encuentra el tren representa el olvido de esos valores o ideales asociados a la identidad del padre. Bruce nunca más vuelve a subir al tren. Lo hace Batman cuando lucha contra Ducard, es en un vagón donde termina con su mentor, quien está en contra del idealismo del padre. Es el primer enemigo a enfrentar. Por otro lado, el recuerdo de sus padres está siempre presente, en la fotografía, la pistola, en el baúl y el estetoscopio que observa cuando Bruce vuelve a casa (Nolan, 2005). Objetos que van asociados a la imagen paterna, a lo que fue y que dan sentido a lo que él es.

Es la memoria de una familia que ya no existe; del padre bueno al servicio de los demás, pero también es el recuerdo de la muerte trágica, la injusticia. Por eso, estos objetos van acompañados de un sentimiento de dolor, nostalgia, impotencia. Estos recuerdos son el motor de Bruce Wayne, es aquello que lo empuja a convertirse en Batman, por eso el padre está presente constantemente, es su razón de ser. Batman como hijo del padre que representa el buen ser-actuar, debe mantener esa memoria y vigilar que el sueño del padre permanezca y no se corrompa.

Iron Man

La casa. Una mansión moderna ubicada en Malibu, California, representa la posición económica de Tony Stark. En la casa hay un espacio destinado a las investigaciones de

Stark, es ahí donde pasa la mayor parte del tiempo. De nueva cuenta, se trata de un subterráneo, sólo que esta vez está iluminado, funciona con alta tecnología, es la guarida, representa el microcosmos del superhéroe. La posición social y económica es evidente. De alguna manera la animalidad e instintos que sugiere la planta baja se asocia aquí al uso de tecnología.



La mansión de Tony Stark
Iron Man (Jon Favreau, 2008)

La casa también sufre las consecuencias de la lucha que se enfrenta. A nivel personal, cuando Tony Stark celebra el que considera su último cumpleaños (Favreau, 2010) pelea contra su amigo el coronel Rhodes, luchan por la posesión del traje y terminan destruyendo la casa. El estado anímico del superhéroe y la lucha por el control de las armas entre él y el gobierno se evidencia en esa escena. Es también, en medio del salón destruido cuando Tony Stark habla con Nick Fury sobre su padre, fundador de S.H.I.E.L.D, se trata del legado.

Además, es el sitio donde atacan al superhéroe (Black, 2013), es derribada por el terrorismo, y después de eso él sufre un breve exilio. Al ponerse en peligro la vida de Tony

Stark se advierte el peligro al que todo ciudadano común está expuesto. Finalmente, el espacio que ocupó la casa, frente al acantilado, se utiliza al final de la tercera película (Ibídem) para recordar que Iron Man siempre estará alerta.

La cueva. En la que permanece secuestrado, cumple la función de engendrar, ahí se fabrica por primera vez el traje que le permite escapar de sus captores y que da vida a Iron Man. La cueva está ligada a la imagen de quienes encarnan el enemigo, no está ahí por voluntad propia, así que hay un doble sentido, es el espacio que simboliza el surgimiento de un superhéroe para luchar contra oriente. La cueva es la guarida del mal, por decirlo de alguna manera, funciona como el centro de operaciones del grupo terrorista, recuerda al enemigo y entonces al superhéroe.



Tony Stark capturado
Iron Man (Jon Favreau, 2008)

5.1.2 Conmemoración

En cuanto a la conmemoración como estrategia de la memoria colectiva, ésta se da sobre todo en los grupos conservadores, más en los nacionalistas para quienes la memoria es

un fin y un instrumento de gobierno (LeGoff, 1991). El estudio de la conmemoración ayuda a entender la relación entre la identidad y la memoria porque al conmemorar se establece qué hay que recordar. Son un *performance* del recuerdo (González, 2013) tratan de establecer la unidad política de todos.

Entre las manifestaciones importantes y significativas de la memoria colectiva, Le Goff (Op. Cit.) cita la aparición de los monumentos a los caídos, un nuevo impulso a la conmemoración funeraria, que se ejemplifica en la erección de la estatua del soldado sin nombre, que busca en el anonimato la cohesión de una nación en la memoria común.

The Dark Knight

Hay una escena en la que se organiza un homenaje póstumo al comisario Loeb – a quien luego sustituye Gordon-. Los policías desfilan, la música nos recuerda a las gaitas, hay un guiño al origen del pueblo americano, es la tradición lo que se pone en escena. Todo forma parte del ritual. El alcalde da un discurso y recuerda la labor del comisario, tomó medidas que no fueron bien acogidas por la ciudad provocando llamadas encolerizadas que él mismo tuvo que atender, “and as we recognize the sacrifice of this man we must remember that vigilance is the price of safety” (Nolan, 2008, 0:59:11). Y para fortalecer esta idea sobre la necesidad de seguridad, la escena termina con un atentado durante la ceremonia, en la que resulta herido el comisario Gordon, quien luego se hará pasar por muerto.

Es evidente la alusión a las medidas de seguridad que el gobierno de Estados Unidos ha implementado siempre y que se reforzaron sobre todo después del ataque a las torres gemelas, ya que una de las recriminaciones al gobierno fue que se violaran los sistemas de seguridad aquél 11 de septiembre. De acuerdo a la película, la iniciativa no surgió del

gobierno sino que fue una medida implementada por el sistema de seguridad nacional y ahora es el gobierno, que mediante este acto, valida la medida.

Otro ejemplo se presenta en *The Dark Knight rises* (Nolan, 2012), inicia con un homenaje a la memoria de Harvey Dent, es Gordon quien da el discurso, mientras se observa una fotografía enorme del fiscal convertido en héroe, el comisario recuerda que hacía tiempo nadie los inspiraba como él. Más adelante, se ve una segunda conmemoración en su honor – ésta es auspiciada por la fundación Wayne-, han pasado ocho años, el escenario es otro. La voz corresponde al alcalde, dice:

Harvey Dent day may not be our oldest public holiday, but we're here tonight because it's one of the most important. Harvey Dent's uncompromising stand against organized crime had made Gotham a safer place than it was at the time of his death, eight years ago.

This city has seen a historic turnaround. No city is without crime, but this city is without organized crime because the Dent Act gave law enforcement teeth in its fight against the mob. Now people are talking about repealing the Dent Act and to them I say "Not on my watch".

(Ibídem, 0:06:33)

La memoria, como se observa aquí, también es un constructo político. La conmemoración no está ligada a una tradición antigua, no se recurre al discurso del origen, aunque está presenta en términos del ritual. Se observa la invención de la tradición (Hobsbawm, Op. Cit.). Lo que destaca es el cambio generado, el bienestar que se alcanzó a raíz de las medidas promovidas por el fiscal y el comisario, ambos representan instituciones. Encarnan el actor social y político en torno al cual se busca la unidad; la conmemoración se convierte en una especie de hábito por eso se establece el día de Harvey Dent, no es la

celebración más importante, no se está sobreponiendo al origen de la nación únicamente se pretende que no se olvide el cambio.

De esta manera se busca el apoyo de la sociedad en cuanto a las políticas de seguridad y también en torno al sistema político en general, porque ahora Gotham es una ciudad más segura. Esto coincide con lo que señala Gonzalez (Op. Cit.) al recordar que en Europa -aquí se apuntaría Occidente- el ritual conmemorativo cumple la triple función de evocar lo sucedido, dar visibilidad a los actores sociales y legitimar los motivos de la lucha y las instituciones que la gestionaron.



La conmemoración de Batman
The Dark Knight Rises (Christopher Nolan, 2012)



La estatua al caído
The Dark Knight Rises (Christopher Nolan, 2012)

Hacia el final de *The Dark Knight Rises* (Nolan, 2012) se observa una estatua de Batman, se ha hecho en su honor para recordar al héroe que salvó a Gotham. La ceremonia es un tanto privada, se asume como un acto político, están los medios de comunicación. No hay palabras, el discurso es en realidad visual. La gente ahí reunida observa y aplaude. La estatua es grande, se observa serio y con la cabeza ligeramente hacia abajo, es la postura de un vigilante. Alguien que observa desde las alturas. Es precisamente Batman como un símbolo, no se conoce su identidad y funciona como ese soldado sin nombre, hay una idea de sacrificio, es el que se va y lucha por los demás dando su vida como cualquier soldado que muere en la guerra por su país. Es la representación del deber de la memoria en los descendientes a través del recuerdo y la vigilancia.

Iron Man

Se ha dicho que la conmemoración es un acto que se celebra en memoria o recuerdo de alguien o algo, la Expo Stark (Favreau, 2010) es un evento internacional organizado por Stark Industries y funciona como un espacio tangible para recordar al padre pero también para hacer hincapié en el desarrollo armamentístico. *Iron Man 2* (Op. Cit.) trata del legado y parte de esto se busca reflejar con la organización de la Expo.

En el acto inaugural hay un discurso de Tony Stark que apela al desarrollo de tecnología como medio para alcanzar la paz, “I’m not saying that the world is enjoying its longest period of uninterrupted peace in years because of me” (Favreau, 2010, 00:07:00), particularmente se refiere a la tecnología aplicada al desarrollo armamentista. La expo se presenta como una fiesta, ondea la bandera americana en las pantallas ubicadas detrás de Iron Man, quien entra al centro del escenario como un *rock star* -momento analizado en el capítulo anterior-.



Entrada a la Expo Stark
Iron Man 2 (Jon Favreau, 2010)

La relación que se observa con el público parece la de una celebridad que se encuentra con los fans en medio de un concierto. La gente corea su nombre mientras él levanta los brazos, es el momento de la idolatría. Alguien del público grita ¡blow something up!, a lo que Stark responde “¿blow some up? I already did that”, luego recuerda que la fiesta está relacionada al legado, “Please is not about me... It’s not about you... It’s not even about us. It’s about legacy. It’s about what we choose to leave behind for future generations. (Favreau, 2010, 00:07:25). Para reafirmar la importancia del legado, trae a la memoria al padre presentando un video con el discurso pronunciado en 1974, aquellas palabras recobran vigencia en la coyuntura, “Everything is achievable through technology. Better living, robust health and for the first time in human history, the possibility of world peace” (Ibídem, 00:08:35).

Lo que se intenta entonces es centrar la atención en los beneficios que el avance científico aporta a otras áreas como la salud y así relacionarla con los beneficios del desarrollo armamentista, hay un símil entre la salud y la paz alcanzada. Sin embargo, poco después el mismo discurso se contradice cuando se presenta a Tony Stark -con la voz del

padre de fondo-, comprobando la toxicidad de su sangre. El heredero sufre los efectos nocivos del desarrollo tecnológico, aquello que lo está convirtiendo en el hombre más poderoso, que mantiene vivo a un país, también lo está matando.

5.2 El olvido

El olvido surge como un mecanismo de defensa para depurar todo aquello que resulta secundario o innecesario, sin embargo el olvido es también una forma de controlar la memoria, en términos sociales el olvido puede significar callar, excluir (Hallwachs, 1925/2006). El análisis del olvido ayuda a conocer ¿quién quiere que alguien olvide qué y por qué?, se puede identificar el uso de la supresión oficial de recuerdos de conflictos que funciona en beneficio de la cohesión social. El olvido y el silencio son mecanismos reveladores de la manipulación de la memoria colectiva. Augé (1998) habla de tres figuras o formas del olvido emblemáticas: el retorno, el suspenso y el comienzo, que se utilizan aquí para analizar su funcionamiento en la historia personal del superhéroe que termina por dotarle de sentido como tal.

El retorno pretende recuperar un pasado perdido, olvidando el presente para restablecer una continuidad con el pasado más antiguo, la forma emblemática del retorno es la posesión. La segunda figura del olvido es el suspenso, pretende recuperar el presente separándolo provisionalmente del pasado y del futuro, olvida el futuro por cuanto se identifica con el retorno del pasado. Los ritos que lo escenifican emblemáticamente corresponden a periodos de interregno y a periodos interestacionales. La tercera figura es la del comienzo, o el re-comienzo, su pretensión es recuperar el futuro olvidando el pasado, crear las condiciones de un nuevo nacimiento que abre las puertas a todos los futuros

posibles sin priorizar alguno. La forma ritual es la iniciación que se presenta como un engendramiento o nacimiento. Es a partir de estas tres figuras del olvido que se presenta el análisis.

5.2.1 El retorno

The Dark Knight

La historia personal de Bruce Wayne está marcada por el retorno, es a través del retorno que se visualiza el alter ego y el estado emocional del personaje. Cuando los padres de Bruce Wayne mueren, él se aísla, abandona la casa y a la gente que lo quiere (Nolan, 2005), la desolación de su horfandad se asocia al viaje que emprende, momento que se analiza más adelante cuando se habla del periodo interestacional.

Durante ese viaje se encuentra a Ducard, quien lo inicia en las artes marciales, una vez termina su formación y se distancia de The League of Shadows, decide volver a casa, es el momento del retorno, pero ya es otro, ha decidido volver para terminar con los criminales, no como un ajuste de cuentas personal sino para ayudar a la ciudad, “I want to show the people their city doesn’t belong to the criminals and the corrupt (...) People need dramatic examples to shake them out of apathy. I can’t do that as Bruce Wayne. As a man ... I’m flesh and blood, I can be ignored, destroyed, but as a symbol ... as a symbol I can be incorruptible, I can be everlasting” (Ibídem, 0:39:53).

Ya en la tercera película (Nolan, 2012) se habla específicamente del renacimiento de la leyenda. Han pasado ocho años desde que Batman decidió exiliarse y el crimen organizado ha vuelto. Bruce Wayne es un ermitaño, un hombre deprimido y lleno de culpa – por la muerte de Rachel-, es el joven policía Blake –Robin- quien le pide que regrese

Batman. Blake recuerda la muerte de los padres y expresa el sentido del retorno en la capacidad de aprender a vivir con la ira y a dominarla, es así como debe volver el superhéroe.

En el segundo retorno, se visibilizan las marcas de la lucha, Bruce Wayne vive encerrado en su mansión, utiliza bastón y apenas camina, no tiene cartílagos en las rodillas ni en los codos; tiene los riñones y parte del tejido cerebral dañado. Alfred intenta convencer a Bruce de que debe regresar él y no Batman, con su posición y conocimientos también puede hacer algo por Gotham (Ibídem), pero Bruce se niega, está poseído por Batman, hay una simbiosis, el retorno sólo es posible cuando se trata del superhéroe.

Aquí se observa la aclaración que Augé (Op. Cit.) hace sobre los relatos del retorno, que generalmente miden el tiempo pasado en función de la ausencia, la relación perdida, en este caso la de los padres y la de Rachel. Por lo tanto, el bienestar de Gotham está ligado a la ausencia/presencia de Batman, las cosas mejoran cuando interviene, incluso cuando eso implica asumir culpas y desaparecer.

Iron Man

El retorno se marca inicialmente cuando Tony Stark da la conferencia de prensa una vez que es rescatado en el desierto, después de haber pasado tres meses en cautiverio comienza a cuestionar la labor de su padre, la producción de armas (Favreau, 2008). La posesión se visualiza cuando ve en la televisión lo que está sucediendo en Gulmira y comienza a disparar, escena de la que se habló anteriormente en este capítulo.

El lugar al que se presenta Iron Man es el mismo en el que Tony Stark estuvo cautivo, una zona de guerra. La posesión marca una nueva actitud, proteger a los que antes ponía en peligro (Favreau, 2008), según el propio Stark. Pero, el hecho de querer dejar la producción

de armas e intervenir en el conflicto con su nuevo traje, es para el resto, un indicio de que Stark nunca regresó, se quedó en la cueva.



Iron Man recibe el llamado
Iron Man (Jon Favreau, 2008)



La posesión de Iron Man
Iron Man (Jon Favreau, 2008)

Cuando acaba con su primer gran enemigo, Obadiah Stane, él ya ha asumido su nueva identidad, “I am Iron Man” (Favreau, 2008), aquí el retorno hacia el pasado se da en realidad en el hecho de mantener la producción de armas, el cambio radica en el discurso ya que no venderá armamento sino que se ha convertido en un escudo protector, “I am Iron Man, the

suit and I are one. To turn over the Iron Man suit would be turn over myself” (Favreau, 2010, 0:11:24).

5.2.2 El suspenso y el comienzo

The Dark Knight

En la tercera escena de *Batman Begins* (Op. Cit.) aparece un hombre joven que despierta abruptamente, es Bruce Wayne. Lo que se había visto hasta entonces era el sueño de este hombre - los niños disputándose la lanza, escena que se ha analizado en el tercer capítulo-. Él se ve descuidado, tiene barba, el abandono se refleja en su persona pero también en el sitio que habita, está en una prisión. Este momento puede entenderse como el rito de la inversión, que corresponde a la segunda figura del olvido, el suspenso. De ser el hombre rico con el poder y respeto que conlleva su nombre es ahora un recluso, no se conoce su nombre, vive en condiciones de miseria, no es respetado, y además es aislado en el calabozo porque causa problemas. Lo que aquí se desea olvidar es precisamente la familia de la que viene, el apellido Wayne, la identidad negada para negar así la culpa por la muerte de los padres.

Una segunda inversión se presenta en *The Dark Knight Rises* (Nolan, 2012), se trata del suspenso provocado por el secreto de Harvey Dent –la personalidad adoptada de Two Face-. No queda nada del cuerpo que alguna vez encarnó al superhéroe, tampoco es el *playboy* millonario que solía representar, no tiene vida social y cada vez tiene menos dinero. Hay que recordar que el autoexilio es de nuevo voluntario, pues quien debía esconderse era Batman, sin embargo, Bruce asume también el retiro. La ciudad no necesita a Batman y Bruce no sólo perdió al amor de su vida, también perdió a su alter ego. La ausencia es de los

dos. Quien representa el rol de la inversión juega a abolir en él la presencia del mismo (Augé, Op. Cit.).



La inversión

Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

En cuanto a la iniciación, en *Batman Begins* (Nolan, 2005) no está ligada a olvidar el pasado para recuperar el futuro, sino que es el pasado el que se mantiene para poder tener un futuro. La primera vez que se observa se representa en el viaje que realiza Bruce motivado por Ducard, una vez que lo ha visitado en la cárcel. Es él su mentor, es quien lo saca del suspenso. Debe llevar una flor azul, la primera prueba de voluntad, que sea azul simboliza lo imposible (Cirlot, Op. Cit.), mientras que el viaje significa evolución, es la gran metáfora del nuevo comienzo, del nacimiento.

El viaje está marcado por el silencio y la soledad, camina siempre cuesta arriba; nieva y un hombre que sale a su encuentro le dice “you turn back you go back” (Nolan, 2005, 0:06:40), el hombre parece advertirle que no siga, como si le alertara acerca de lo que encontrará. La nieve tiene un sentido numinoso, cae del cielo, y el hecho de que el paisaje tenga montañas refuerza ese sentido de meditación, elevación espiritual. Son las condiciones

del rito de purificación. Pero también conlleva sacrificio, está emparejada con la idea de la muerte, para que nazca el superhéroe debe morir aquél hombre que se exilió. Al llegar a la cima se ve agotado, es evidente el desgaste, pero consigue proteger la flor. Entra a un lugar en donde lo espera un hombre de rasgos orientales y Ducard, le preguntan qué está buscando, entonces responde “I seek... the means to fight injustice. To turn fear... against those who prey on the fearful” (Nolan, 2005, 0:08:07).



Al encuentro de la flor azul
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)



El viaje
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

Entrega la flor azul, es la primera prueba superada. Ducard pregunta si está listo para vencer sus miedos, y descubre que el mayor temor es a los murciélagos, asociado a la muerte de sus padres. Para que Bruce pueda enfrentarlos, debe realizar otro viaje, debe aspirar la flor triturada, se trata de viajar hacia su interior:

Ducard: Breathe... breathe. Breathe in your fears, face them. To conquer fear you must become fear. You must bask in the fear of other men. And men fear most what they cannot see.

You have to become a terrible thought... a wright... ¡You have to become an idea!. Feel terror cloud your senses. Feel its power to distort, to control... and know that this power can be yours. Embrace your worst fear. Become one with the darkness. Focus, concentrate, master your senses.

(Ibídem, 0:31:24)

Bruce Wayne descubre en su mayor temor su fuerza para continuar. Al aspirar vienen a su mente imágenes asociadas a su niñez. Son los murciélagos que le rodean en la cueva, el momento de la ópera en la que se asusta. Está conociendo su debilidad, está viajando hacia su parte oscura. Entonces se abre el cofre que libera a los murciélagos, el cofre como símbolo de corazón, cerebro y vientre materno (Cirlot, Op. Cit.); los murciélagos como la identidad secreta que asumirá, es el terror lo que se libera -el sentido del dragón y su relación con el murciélago se ha expuesto en el tercer capítulo-.

Termina el viaje interno y empieza el adiestramiento en distintas técnicas orientales de defensa. La imagen que se forma en el espectador es la de un ninja. Es así como sale vestido la primera vez que combate al crimen. Ducard lo alecciona y de alguna manera Batman asume esto como parte de su normativa: la invisibilidad, el uso de las explosiones como distracción, la teatralidad y el engaño (Nolan, 2005).



Al encuentro del terror

Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

El ritual de iniciación debe concluir con la decapitación de un ladrón -momento que se ha analizado en el capítulo II-, simboliza la cabeza como sede de la fuerza espiritual. Que no hay lugar para la compasión, es la última consigna. Pero Bruce Wayne no es un verdugo, la compasión es otra cosa que lo distingue, por eso rompe con The League of Shadows. Se presenta de nuevo el suspenso, hasta ese momento Bruce Wayne no es Batman, sólo ha salido del exilio y ha encontrado el símbolo que lo identificará. Debe convertirse en un símbolo para ser eterno, “something elemental, some terrifying” (Nolan, 2005, 0:40:32).

La iniciación se retoma cuando Bruce se encuentra revisando los recortes de periódicos y el silencio que le rodea se interrumpe con el aleteo de un murciélago que entra a su casa (Nolan, 2005), es el llamado. Alfred comenta que hay un nido en el jardín y Bruce entra a la cueva, descubre el lugar sagrado. La cueva simboliza el lugar en que lo numinoso se produce o puede recibir acogida (Cirlot, Op. Cit.), es el nacimiento del héroe, símbolo de poder. El lugar toma un sentido espiritual. El silencio se rompe con el sonido constante del agua. Llega el momento del renacimiento, está parado en medio de la cueva, rodeado de

murciélagos, cierra los ojos y alza la cabeza mientras abre los brazos, es un gesto de iluminación, como si le inundara la gracia.



Iniciación en la cueva
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)



Bruce Wayne asume el terror como identidad
Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

El ritual finaliza con el agua. Esa pequeña cascada que él atraviesa al salir de la cueva y que simboliza la unión universal de virtualidades. En la inmersión en las aguas hay un sentido de renacimiento y nueva circulación, es el momento del bautismo. Sale de la cueva vestido de Batman. A partir de ese momento se instala en la cueva, perfecciona su vestuario y va adquiriendo herramientas, la cueva se convierte en el refugio del superhéroe.

Lo que entonces se borra o se olvida, en el instante en que surge una nueva conciencia del tiempo, es simultáneamente aquel ser que el iniciado ya no es y aquél otro que aún no es, el mismo y el otro en él (Augé, Op. Cit.). En *The Dark Knight Rises* (Nolan, 2012) se presenta un nuevo viaje en el momento que Batman es entregado a Bane, quien lo envía a una prisión subterránea, de nuevo un pozo profundo al que entra amarrado, de cabeza. Bane quiere que se conozca su hogar.

Es una prueba para Batman y para el hombre que lo encarna. El pozo conecta con el pasado, con el momento en que siendo niño cae y se encuentra con los murciélagos, el terror de entonces regresa, es clara la relación entre el murciélago y la historia de quien se cría en un pozo como ese, “A child born in hell, forged for suffering. Hardened by pain, not a man from privilege” (Ibídem, 1:44:13). Hay aquí una distinción entre el villano y el superhéroe, el terror se genera en ambos pozos, pero es sólo Bane quien se convierte en terrorista.

Le han despojado de la máscara, está rota. Bane le pregunta si se hará pedazos primero su espíritu o su cuerpo. Este es el viaje que lo pone a prueba, la tortura se dirige a su alma, especialmente. Caer en las profundidades de ese pozo sugiere que Batman está conociendo la otra cara del terror, la corrupción está en Gotham, su moralidad es una farsa, sumido en la desesperación observa cómo Gotham es atacada, sufre la impotencia de no

poder defender la ciudad. Le han puesto una televisión, esa es parte de la tortura, atestiguar lo que sucede y no poder hacer nada.

El terror de ese lugar está ligado a la esperanza y la libertad, porque es lo que se desea alcanzar cuando se está sumergido ahí, no hay manera de salir más que escalando, arriesgando la vida. Es la vida la que se pone en peligro por alcanzar la libertad, con la esperanza de vivir mejor. La lucha por la libertad, el terror y la desesperanza es el principal mensaje.

Cuando Bruce Wayne ve en la televisión lo que está sucediendo comienza a ejercitarse desesperadamente, entonces un anciano le dice “the leap to freedom is not about strength... survival is the spirit, the soul” (Ibídem, 1:48:44). Bruce intenta escalar el pozo lleno de ira, insiste en que no tiene miedo. Se cae, entonces parece tener un sueño, recuerda cuando el padre lo rescata del pozo y le pregunta “¿why do we fall?”, es como si todo eso que el padre representa y que lo convierte en Batman, de pronto regresara, es la voz del origen que le dice ¡levantate!. Hay un guiño aquí a la idea de Estados Unidos como el pueblo elegido para combatir el mal.

El tiempo que pasa prisionero en el pozo funciona como una preparación, ese tiempo "en que no cesa de desgarrarse entre el miedo al olvido, identificado con la muerte, y el miedo al recuerdo, identificado con el sufrimiento" (Augé, Op. Cit.:81). Bruce, y Batman con él, se prepara para salir, esta vez escala sin la cuerda que lo protegía. Enfrenta la muerte, se arriesga. Mientras sube los hombres reunidos lo animan con una especie de cántico en un idioma que no es el suyo, le gritan "renace".



Bruce Wayne escala hacia la libertad
The Dark Knight Rises (Christopher Nolan, 2012)



El acto de comunión
The Dark Knight Rises (Christopher Nolan, 2012)

Es el momento en que se muestra la comunión que Bruce Wayne encuentra con sus compañeros de prisión. El grito al unísono de ese "renace" habla de los lazos de simpatía que normalmente se genera entre los celebrantes y los asistentes durante el rito (Augé, Op. Cit.). También aprende de ellos, experimenta la desesperación y la búsqueda de libertad. El anciano funciona de alguna manera como otro maestro. Le ha enseñado un nuevo camino a al superhéroe. Antes de dar el último salto, que representa la prueba final, aparecen sobre él

unos murciélagos que revolotean en un cielo brillante. Esta vez no es bañado por el agua, es la luz que recibe pero bajo la protección del murciélago, ha concluido la otra iniciación.

Iron Man

El viaje que realiza Tony Stark a Afganistán implica alejarse no sólo físicamente sino intentar observar desde otro ángulo, ver lo que sucede cuando alguien compra sus armas. Es evidente que siempre lo ha sabido, de otra manera cómo podría perfeccionarlas, sin embargo, es durante el viaje que sus armas se conviertan en una amenaza para él, el viaje asociado a la idea de muerte es el rito del iniciado. Los tres meses que Tony Stark pasa en cautiverio funciona como el exilio al que es obligado. El lugar es una cueva también, sólo que esta vez se trata de un lugar enemigo.



Tony Stark en la cueva de sus detractores

Iron Man (Jon Favreau, 2008)

Hay una idea que parecen compartir los dos superhéroes cuando están capturados, el espacio (la cueva) que les permite conocer de cerca al enemigo; por un momento viven la

inversión, ya no son ellos quienes tienen el control, están sujetos al poder del otro, el cautiverio se impone y sus armas se vuelven contra ellos.

La inversión de Tony Stark se observa en el momento en que decide proteger a quien solía matar. Después de lo de Afganistán es un hombre nuevo, es distinto, no sólo porque ha vivido en cautiverio sino porque lleva en el pecho la huella de su nueva condición, le recuerda lo vivido. El reactor que lo mantiene con vida es también lo que posibilita el uso de su traje, es la marca del superhéroe.

Cuando va en el jeep con los militares, después de haber presentado su arma Jericó y justo antes de ser capturado, uno de sus acompañantes le pide hacerse una foto con él y hace la señal de la paz, entonces Stark bromea diciendo que no quiere signos y dice “Yeah, peace. I love peace. I’d be out of a job with peace” (Favreau, 2008, 0:02:23). La ironía queda reflejada. Es el símbolo de la paz el que también hace ante los medios de comunicación cuando señala que no entregará su traje al gobierno, antes de abandonar la corte (Favreau, 2010).



La paz como negocio
Iron Man (Jon Favreau, 2008)



El discurso de la paz
Iron Man 2 (Jon Favreau, 2008)

En Iron Man 3 (Black, 2013) Happy su antiguo guardaespaldas -ahora es de Pepper- le dice que lo extraña, pero como era antes de sus super amigos, se refiere aquí a los superhéroes que integran The Avengers (Op. Cit.). Tony Stark es ahora famoso pero por ser Iron Man, ahora son los niños quienes le buscan, la posesión le da una nueva identidad y lo acerca a otro tipo de personas, la juventud se vuelve su seguidora. Hacia el final de esta película –y que es el fin de la trilogía-, Tony Stark se somete a cirugía para eliminar de su pecho los restos de la metralla, y así también quitarle el reactor. Hay un reinicio, pues marca un nuevo yo:

Of course there are people who say progress is dangerous, but I'll bet none of those idiots ever had to live with a chestful of shrapnel and now neither will I. Let me tell you, that was the best sleep I'd had in years.

(Ibídem, 1:52:15)

Tony Stark tira su “corazón” -el reactor- al mar. Justifica el uso del traje enfatizando que siempre ha sido un refugio, de nuevo se evita nombrarla como arma. Este nuevo yo, es aparente, porque en realidad se marca una pausa en la posesión, lo cual no significa que haya dejado de ser lo que era, pues como él mismo lo advierte, aunque le quiten todo lo que posee él siempre será Iron Man (Black, 2013).

Conclusiones

El objetivo de esta tesis ha sido el análisis de la representación de la identidad en el cine de superhéroes como estrategia de control hegemónico en el marco de *The War on Terror*. Abordar el estudio desde el contextualismo radical, la transdisciplinariedad y el análisis semiótico discursivo ha permitido observar el problema en la complejidad de las distintas articulaciones en las que se sostiene. Por otro lado, concentrarse en la resemantización de Batman y Iron Man en las trilogías *The Dark Knight* (Op. Cit.) y *Iron Man* (Op. Cit.), ha contribuido a tener una mayor profundidad en el análisis del superhéroe como sistema de representación de la cultura dominante después de los ataques del 11 de septiembre de 2001.

A lo largo de la investigación he demostrado que en esta coyuntura el gobierno estadounidense encontró en el cine de superhéroes –y en Hollywood- el espacio ideal para operar el poder blando, con la intención de presentar al pueblo de Estados Unidos –y con él al resto del mundo- en peligro y mantener así una política expansionista y colonial.

La discusión del problema se ha presentado a través de distintos niveles de análisis, se apuntan algunas reflexiones finales, en función de las articulaciones encontradas, que tributan a comprender estos argumentos.

El cine hollywoodense es un Aparato Ideológico y Hegemónico para el Estado. Si bien esta industria no pertenece al Estado como tal, la relación establecida entre ambos posibilita el control ideológico y hegemónico. Por un lado, la industria cinematográfica se ha constituido como uno de los pilares de la economía de Estados Unidos, como se ha expuesto en el capítulo II, contribuye con 175 billones de dólares cada año, genera 1.9 millones de

empleos y 104 billones de dólares en salarios. En correspondencia, el gobierno americano reduce impuestos en la producción y distribución local, establece tratados de libre comercio que fija cuotas ventajosas en la distribución y el control total de la cartelera en el extranjero.

La presencia global del cine hollywoodense se traduce en la producción de otras prácticas de orden cultural como el consumo de comida rápida, golosinas, refrescos de cola. A través de la compra de estos productos hay un consumo cultural identificado en los personajes de las películas que sirven como promotor de la ideología de la cultura dominante.

Queda claro que el cine es cada vez más responsable de suministrar imaginarios para la identidad nacional estadounidense y establecer bases para su relación con la alteridad. La representación de unos y otros que se dispersa a propósito en un discurso fragmentado, está produciendo imaginarios de un mundo global, una totalidad en donde Occidente representa el bien y Oriente el mal.

El superhéroe aparece en el siglo XXI entre la cultura mainstream y The War on Terror. Desde el modelo de comunicación *Encoding-Decoding* (Hall, Op. Cit.), explicado en el capítulo I, podemos decir que el lenguaje cinematográfico es la forma predominante en la que está circulando el discurso, en las que destaca la figura del superhéroe como sistema de representación; el mensaje está siendo codificado desde la lógica de la cultura *mainstream* para llegar a una audiencia mayor, de alcance global.

Las estructuras de producción están guiando el tema a tratar, *The War on Terror*, pero adaptándose a las características de la audiencia, personas entre los 12 y los 24 años de edad, principalmente; con películas que puedan ser de interés para un público internacional, pues a ellos se debe el 75% de las ganancias totales. Producir desde esta lógica, es lo que Hall

explica como *labour process*. Se recuerda que si bien condicionan la producción de las películas no pueden determinar el resultado final. De tal manera que el análisis aquí realizado permite la observación de las condiciones de producción y la identificación del discurso dominante, así como las llamadas líneas de fuerza tendencial (Hall, 1980/2006). El éxito en taquilla de las películas de superhéroes, mostrado aquí, habla de la aceptación del discurso, sin embargo no permite comprender con profundidad la forma en la que está siendo decodificado por las audiencias.

El estudio de las estrategias de marketing en el capítulo II, nos ha permitido identificar los elementos externos –de los que advierte Hall- que inciden en la adecuación del discurso para cumplir con el sistema y con los espectadores. Los resultados entre comercialidad y representatividad, se traducen en la afirmación de que la película ha sido un éxito. Para ello es necesario identificar la cantidad de tickets vendidos, que constituye la reacción inmediata, la retribución económica es uno de los objetivos, pero no es el único pues debe ir de la mano de la aceptación del discurso, es la búsqueda del consenso lo que define el segundo objetivo de la producción.

Para identificar si se ha satisfecho a los espectadores –lo que indica la correcta adecuación del discurso a sus necesidades- resulta indispensable el análisis de los comentarios hechos por los fans y las críticas de los especialistas. Se recuerda que aproximadamente el 70% de los espectadores comparten sus comentarios sobre la película en las redes sociales. Por lo que, en el futuro, sería conveniente hacer un seguimiento a las páginas oficiales de las películas –aquí estudiadas- en Facebook y analizar tanto los comentarios de los fans como las imágenes y fragmentos del guión que el mismo equipo de producción destaca, para así estudiar los efectos del discurso, la decodificación.

El modelo *Encoding-Decoding*, también ha permitido la observación de la articulación de los paisajes en el funcionamiento de Hollywood –desarrollado en el capítulo I-. El *mediascape* se identifica en el estreno de las películas de superhéroes y en la circulación o presencia que tienen en la pantalla global, formada por las pantallas de cine, de televisión y las plataformas digitales –*technoscape*-. La industria del cine ha sabido adaptarse a la lógica del conglomerado mediático para incrementar sus recursos y participar activamente –*finanscape e ideoscape*- en la llamada cultura mundo, como se ha demostrado con el caso de la Warner Brothers -descrito en el capítulo II-.

Esta *major hollywoodense* tiene más de 3mil 700 licencias activas en el mundo y su línea Home Video controla el 20% del mercado mundial. Su desarrollo tecnológico y financiero permite el establecimiento de 90 sitios en el extranjero, en donde producen cine local, lo que habla de su participación en la configuración de los paisajes locales-globales. La destacada presencia de la Warner Brothers en la configuración del *mediascape*, *technoscape*, *financescape*, *ideoscape*, *ethnoscape* es ejemplo del poderío que la industria cinematográfica alcanza globalmente.

El problema de la participación de Hollywood en la creación de los paisajes desde la articulación al proceso *Encoding-Decoding* es que estos paisajes matizan la realidad, participan en la construcción de la narración de unos y otros que, en cierta medida, condicionan la producción de nuevos discursos –las películas de superhéroes que han tenido éxito sirven como punto de arranque para la producción de discursos similares-, se trata en definitiva de un sistema que en la producción de prácticas –conductas y relaciones vividas- se retroalimenta configurando realidades discordantes.

Como resultado del análisis de las seis películas –que integran el corpus- en tanto prácticas semiótico-discursivas, señalamos que el efecto ideológico se observa en la representación de la cultura oriental, particularmente Medio Oriente, como amenaza global a la democracia, la seguridad y la libertad, valores que abandera Occidente y les identifica como sociedades desarrolladas.

Esta construcción –en pantalla- de la cultura dominante surge en la relación de las formas residuales -de significados y prácticas- y las formas emergentes (Williams, Op. Cit.). Hollywood aparece en esta tesis como una estructura en dominancia al producir representaciones de Medio Oriente asociadas al terrorismo y dotar de sentido a la Guerra contra el terror. Rusia aparece como una forma residual, como amenaza del pasado –la guerra fría- que tiene sentido como peligro latente en tanto la relación que se puede establecer con la amenaza actual, Medio Oriente como forma emergente del terrorismo.

El ataque a las torres gemelas, el 11 de septiembre de 2011, se convierte en un referente para identificar el terrorismo como amenaza directa de la cultura oriental. El 11-S se transcodifica a las películas de superhéroes que funcionan como “la realidad vivida” que orienta la comprensión del lugar que se ocupa en el mundo, la percepción de unos y otros en la construcción imaginaria de un mundo compartido. Es en la figura del terrorista donde se expresa el uso de la hegemonía, donde encuentra su lugar/espacio para favorecer la permanencia de la cultura dominante y el liderazgo político de Estados Unidos.

Ya que la hegemonía funciona en coyunturas históricas concretas y debe ser ganada y asegurada constantemente (Hall, 1977/2010), la producción continua de películas de superhéroes está respondiendo a esta lógica hegemónica. Por otro lado, la coyuntura funciona

aquí como una oportunidad para el anclaje de ciertos significados, en este sentido destaca el año 2008, identificado como el momento más alto en la producción de películas de superhéroes, *The Dark Knight* (Op. Cit.) y *Iron Man* (Op. Cit.) son sólo dos de ellas, por lo que resulta conveniente el análisis del resto de películas que se integran al *mediascape* cinematográfico de ese momento, queda aquí un apunte (o posibilidad) para futuras investigaciones.

Continuando con el estudio de la ideología, ahora desde la noción de *ideoscape*, como unidad que condensa la relación disyuntiva entre los otros paisajes, que surge en las contradicciones, los resultados encontrados nos llevan a exponer su función en dos momentos. Primero mediante el uso de las palabras que en el corpus seleccionado aparecen como estrategias discursivas para la operación de la ideología. Y luego en la forma en la que se da coherencia al discurso mediante el uso de totalidades ideológicas.

Justicia en el nombre de la libertad y la democracia, aparece como argumento de la lucha. Ambas trilogías nos hablan de la guerra contra el terror, de la lucha que enfrenta Estados Unidos, pero en defensa de todos, ya que ellos como pueblo elegido – autorepresentación- asumen la batalla, dejando clara esa superioridad moral. Sin embargo, al hacerlo también solicitan la aprobación de los actos que la intervención desencadena, es el proceso hegemónico que subyace, el liderazgo moral y político en la configuración de una voluntad colectiva para el consentimiento de otra guerra.

Los superhéroes emergen como metáforas de la libertad. *Batman*, *The Dark Knight*, asume que se han cometido errores, que el gobierno es corrupto pero su intervención quedó justificada al proteger a una ciudadanía inocente –representada en los niños que salva-, que

además representa un futuro en donde los derechos de los americanos se respetan y defienden. El argumento de Iron Man, gira también en torno a la protección, al asumirse como un escudo que alcanza a cubrir a los más desprotegidos, aquellos que viven con el enemigo y son sometidos. Son discursos del conservadurismo americano que hablan de la seguridad como necesidad primordial.

Oriente está atacando los valores que ellos representan: democracia y libertad. Y al atacarlos, parece que están señalando lo que Oriente no tiene, son las ideas que sugiere el uso del término *desperation*. En contradicción, el hecho de no alarmarse también se relaciona con todas las muertes provocadas por Estados Unidos, las guerras y medidas que planifican, y que parecen no impactar en la conciencia, se trata de la banalización de la muerte (Bauman, 2011), nadie se horroriza cuando muere ese Otro.

La autorepresentación como caballero o mecánico, es la construcción de la identidad asumida en la coyuntura. Se va a la guerra como el caballero que presta un servicio a su país y en el entendido de que está siendo responsable de mantener el sistema, el orden establecido. El análisis del silencio, en el capítulo III, aparece como un mecanismo revelador de la identidad negada, la de terrorista. El silencio asociado a la culpa porque se ha tenido que quebrantar la ley con la intención de brindar esperanza a la población, porque la gente debe seguir creyendo en sus instituciones.

También se alardea del poder que el país tiene. La invención del enemigo surge como argumento para la intervención en Oriente, es el silencio que opera desde la mentira, tal como lo explica la representación del Mandarin y que coincide con la construcción del orientalismo como un sistema de significación para presentar la amenaza.

En cuanto a los valores que el superhéroe está defendiendo, se observa el espíritu de la libertad. La coyuntura impone el empleo obligatorio de términos; justicia y libertad sostienen el discurso de Bush en la guerra contra el terror y se convierten en conceptos claves en ambas trilogías. Es a través de la *justicia* que se pretende re-establecer la armonía –entiéndase el orden-, la justicia es equilibrio, termina con la corrupción, que por supuesto se aplica al Otro. La justicia como respuesta al ataque, en el fondo registra una idea latente de venganza. Estados Unidos está ahí para vigilar que se haga justicia. La otra palabra clave articulada es *democracia*, la seguridad del país está en juego y únicamente se está ejerciendo el poder que el pueblo de Estados Unidos le ha otorgado a su presidente, él representa la voluntad del pueblo y actúa en defensa de los valores de ese pueblo, lucha por la *libertad*.

Justicia y democracia se articulan a *defensa*, pues el discurso negado es el ataque, la política expansionista. Cuando se acepta el uso de armas se justifica porque se trata de una situación emergente. El ataque a Nueva York ha generado un entorno de ansiedad y crisis, y aunque se reconoce que las armas americanas provocan tensión y son un peligro para todos, también se asume que no son armas de ataque, sino herramientas de defensa que se utilizan sólo en situaciones concretas de amenaza real. Si se han usado es porque realmente la ciudadanía ha estado en peligro.

La construcción del sentido de comunidad mediante la fabricación del miedo. La segunda exposición del funcionamiento ideológico gira en torno a la nación y a la comunidad que enmascaran las relaciones de dominio, en este caso se recurre al miedo como estrategia de control, funciona como la unidad que da coherencia al discurso. Los Otros que amenazan son los que han sido excluidos, rechazados, olvidados pero es su falta de libertad y democracia, su desesperación, la que surge como raíz del terrorismo. Por eso, es en torno al

terrorismo que se crea el sentido de comunidad, porque aparece como una experiencia compartida, el 11-S, que dota de significado y facilita la identificación con la protección de la nación y la defensa de la identidad nacional.

El miedo se articula a las clases sociales, la pobreza es peligrosa, el extranjero pobre lo es aún más. La liberación de los oprimidos, amenaza el bienestar de Estados Unidos, se utiliza el pánico como estrategia retórica para argumentar la intervención militar. El dolor permanente y alteración de la vida pacífica en la vida del superhéroe, se proyecta como el caos que se genera cuando el terror sale de los límites de la individualidad amenazando a la sociedad completa.

En cuanto al nacionalismo como totalidad ideológica, éste no surge espontáneamente en el corpus analizado, es resultado de la coyuntura. La narración que se hace de la nación busca poner en común significados que les identifica como uno solo, en este caso la estrategia de la narración utilizada es la memoria, recordar las tradiciones e inventarlas, para reafirmar la autorepresentación. Justicia en el marco de “la ley” para garantizar la permanencia de la libertad, valores que le dan sentido a su presente y posibilitan su futuro como nación. La superioridad moral está presente de manera transversal en las seis películas, y se presenta en la noción del legado.

Tanto Batman como Iron Man son superhéroes terroristas -se asume aquí la noción de terrorismo vigilante de Reinares (Op. Cit.)- que buscan preservar el orden político establecido. En Dark Knight se enfatiza la idea de vigilancia, mientras que en Iron Man se acentúa el imperialismo. El discurso colonialista termina por acentuar la convicción de que, como señala Said (1993/1996) ciertos territorios necesitan ser dominados.

Aparece el superhéroe hipermoderno, entre la notoriedad mediática y la inmortalización de la nación. El reconocimiento a través de la singularidad de un rostro, un nombre, se asocia al poder que se ejerce o se pretende. Este recurso, propio de la hipermodernidad, se utiliza en los superhéroes. Buscan la notoriedad mediática, recurren a la celebridad como millonarios benefactores -Bruce Wayne al heredar su mansión a niños huérfanos y Tony Stark al heredar sus obras de arte a los *boyscouts*-. La intención de fondo es distinta, pues Bruce Wayne intenta perpetuar el legado de los padres, es un acto movido por el idealismo, mientras que Stark simplemente lo hace para obtener un beneficio fiscal y una buena imagen social.

El héroe moderno busca la inmortalidad material de la nación pero el superhéroe de la modernidad líquida lucha por la gratificación instantánea y la felicidad individual. Bruce Wayne gana una vida familiar en el anonimato, mientras que Tony Stark parece ganar una relación amorosa, en ambos casos “mueren” momentáneamente o aparentemente, para obtener estabilidad emocional, que se traduce en la paz alcanzada por la nación, al tiempo que dejan abierta la posibilidad de su regreso.

Otra característica, es que ahora los superhéroes están preparados para hacer sufrir a otros, se trata de un heroísmo que como dice Bauman (Ibídem) se mide en función del número de enemigos que con su muerte logran liquidar. La relación entre el heroísmo y la muerte provoca la banalización de quienes perecen en la lucha, una forma de presentarse discursivamente es la negación u omisión. Cuando el superhéroe ataca, sólo muere el villano, no hay presencia de esos daños colaterales, pero cuando el Otro ataca se visibiliza el dolor y la muerte infringida en la población, manipulando así el discurso de la participación de Estados Unidos en la guerra.

Las reminiscencias de la doble articulación en la modernización del superhéroe.

Batman fue concebido como un vigilante, idea que se mantiene en la trilogía y que se busca destacar, pero también nació como un vengador, esta noción se presenta como el tabú del objeto (Foucault 1970/1992). Son las marcas de la coyuntura, que definen al superhéroe como un vigilante. El Batman de Nolan se presenta como una síntesis de las distintas características que ha asumido el personaje a lo largo de su historia. De la posguerra se presenta el mal asociado directamente al extranjero, en tanto amenaza de la democracia y especulador de guerra, que en la actualidad se articula a la amenaza del terrorismo.

Hacia principios de los 70`s Batman representó el discurso de la política de derecha, el conservadurismo, mismo que se retoma en estos tiempos, es un modelo para la juventud, que en Dark Knight se refleja en la fundación y en la posibilidad de que el joven Blake asuma la actitud de vigilante. Por otro lado, en ambos superhéroes aparece el discurso del uso adecuado de la tecnología, fuertemente utilizado en los 50`s, en un intento de modificar la opinión pública respecto a los efectos devastadores de la energía nuclear. Así los avances del desarrollo tecnológico se mantienen en cautela en The Dark Knight, mientras que en Iron Man se utiliza como un argumento retórico. Lo que ambos personajes destacan, coinciden, es en que el mal no radica en el avance tecnológico o en la producción de armas sino en manos de quién estén y el uso que de ello se haga.

El 11-S se ha presentado como un ataque al *status quo*, al orden mundial que Estados Unidos encabeza, y las películas de superhéroes surgen en respuesta a esta amenaza, en el marco de la guerra contra el terror, con la intención de universalizar y naturalizar el discurso dominante, pretendiendo que estas prácticas semiótico-discursivas aparezcan como únicas formas disponibles de inteligibilidad.

La guerra contra el terror termina siendo una farsa, una puesta en escena llevada a la gran pantalla para poder actuar. Iron Man y The Dark Knight funcionan como espacios de poder en el que se construyen imaginarios del Otro -la del terrorista- acordes a las necesidades del yo –imperialismo-, utilizando imaginarios previamente establecidos que dotan de credibilidad y fuerza a la lectura promovida.

La incertidumbre y la vulnerabilidad humanas son los cimientos de todo poder político, señala Bauman (2006/2007), el uso del poder en las trilogías se articula principalmente a la propagación del miedo con relación a la duración y la fiabilidad del orden social. Es la supremacía en el orden mundial el que está en juego. Pero, después del análisis semiótico-discursivo es la exclusión lo que aparece como la verdadera amenaza para la humanidad; el peligro real está en la jerarquización de las identidades, en el lugar que hoy se asigna a Oriente en la dinámica de la cultura mundo.

Lista de referencias

- Altman, R. (2008). *A theory of narrative*. New York: Columbia University Press.
- Anderson, B. (1983/2006). *Imagined Communities: reflections on the origin and spread of nationalism*. London: Verso
- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and difference in the Global Cultural Economy. En Durham, M.G, Kellner, D. (Eds). (2006). *Media and cultural studies: keywords*. Pp. 584-603. UK: Blackwell publishing, Ltd.
- _____ (2006/2007). *El rechazo de las minorías. Ensayo sobre la geografía de la furia*. (Trad. Alberto E. Álvarez y Araceli Maira). Barcelona: Tusquets Editores.
- Augé, M. (1998). *Las formas del olvido*. (Trad. Mercedes Tricás Preckler y Gemma Andujar). Barcelona: Gedisa.
- Bartra, R. (2008). *Culturas líquidas en la tierra baldía; El salvaje europeo*. Barcelona: Centre de Cultura Contemporànea de Barcelona; Buenos Aires: Katz
- Bauman, Z. (2001/2008). *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. (Trad. Jesús Albores). Madrid: Siglo XXI.
- _____. (2005/2006). *Vida líquida*. (Trad. Albino Santos Mosquera,). Barcelona: Paidós.
- _____. (2007/2010). *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. (Trad. Carmen Corral). Barcelona: Tusquets Editores.
- _____. (2010). *Identidad*. (Trad. Daniel Sarasola). Buenos Aires: Losada.

- _____. (2011). *Daños colaterales. Desigualdades sociales en la era global*. (Trad. Lilia Mosconi). México, Argentina, Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Blake, L. (2008). *Wounds of Nations: Horror Cinema, Historical Trauma and National Identity*. Manchester: Manchester University Press.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Broker, W. (2012). *Hunting The Dark Knight. Twenty First Century Batman*. New York: Tauris & Co.
- Burke, P. (1997/2000). La historia como memoria colectiva. *Formas de historia cultural*. Pp. 65-86. Madrid: Alianza.
- Ceserani, R. (1999). *Lo fantástico*. Madrid: Visor.
- Charles, S. (2004/2008). El individualismo paradójico. Introducción al pensamiento de Gilles Lipovetsky. En Lipovetsky, G. & Charles, S. *Los tiempos hipermodernos*. (Trad. Antonio-Prometeo Moya). Pp.11-49. Barcelona: Anagrama.
- Chen, K. (1996). Cultural studies and the politics of internationalization: an interview with Stuart Hall. En Morley, D. & Chen, K. (eds.). *Stuart Hall. Critical dialogues in cultural studies*. Pp.392-440. Great Britain: Routledge.
- Chow, R. (2000). Film and Cultural Identity. En Hill, J. & Gibson, P.C. (eds). *Film Studies: Critical Approaches*. Pp. 167-173. UK: Oxford University Press.
- Christie, D. & Lauro, S. J. (2011). *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*. New York: Fordham University Press.
- Cirlot, J.E. (1958/2013). *Diccionario de símbolos*. España: Siruela.

- Coogan, P. (2006). *Superhero. The secret origin of a genre*. USA: Monkey Brain Books.
- Dyer, R. (1986/2004). *Heavenly bodies*. Oxon: Routledge.
- Deflem, M. (2010). The Dark Knight: Constructing Images of Good vs. Evil in an Age of Anxiety En Deflem, M. (Ed.). *Popular Culture, Crime and Social Control* (Sociology of Crime, Law and Deviance, Volume 14). P p.25 – 44.UK: Emerald Group Publishing Limited.
- Dittmer, L. (2009). *New Evil - The Joker in "The Dark Knight" as a Prototype of the post-September 11-Villian*. Munich: GRIN Publishing GmbH.
- Du Gay, P., Hall, S., James, L., Mackay, H., Negus, K. (1997). *Doing cultural studies*. London: SAGE Publications – Open University
- Foucault, M. (1969/1979). *La arqueología del saber*. (Trad. Aurelio Garzón del Camino). México: Siglo XXI Editores.
- _____. (1970/1992). *El orden del discurso*. (Trad. Alberto González Troyano). Buenos Aires: Tusquets Editores.
- _____. (1975/2002). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. (trad. Aurelio Garzón del Camino). Buenos Aires: Siglo XXI.
- _____. (1994/1999). *Obras esenciales*. Volumen II Estrategias de Poder. (Trad. Miguel Morey). Barcelona: Paidós Ibérica.
- Genette, G. (1982/1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. (Trad. Celia Fernández Prieto). Madrid: Taurus.

- González, E. (2013). *Memoria e Historia. Vademécum de conceptos y debates fundamentales*. Madrid: Los libros de la catarata.
- Grossberg, L. (2010). *Estudios culturales. Teoría, política y práctica*. (Trad. Elena Oliete Aldea). Valencia: Letra capital.
- Haidar, J. (2006). *Debate CEU-Rectoría. Torbellino pasional de los argumentos*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Halbwachs, M. (1925/2006). *Los marcos sociales de la memoria*. (Trad. Manuel A. Baeza y Michel Mujica). Rubí, España: Anthropos.
- Hall, S. (1977/2010). La cultura, los medios de comunicación y el ‘efecto ideológico’. En Restrepo, E. Walsh, C., y Vich, V. (Eds). *Stuart Hall Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Pp.221-254. Popayán/Lima/Quito: Enviñon Editores/IEP/Instituto Pensar/Universidad Andina Simón Bolívar.
- _____. (1980/ 2006). Encoding/Decoding. En Durham, M.G, Kellner, D. (Eds). *Media and cultural studies: keywords*. Pp.163-173. UK: Blackwell publishing, Ltd.
- _____. (1981/2010). Los blancos de sus ojos: ideologías racistas y medios de comunicación en Restrepo, E. Walsh, C., y Vich, V. (Eds). *Stuart Hall Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Pp. 299-303. Popayán/Lima/Quito: Enviñon Editores/IEP/Instituto Pensar/Universidad Andina Simón Bolívar.
- _____. (1982/ 2010). El redescubrimiento de la ‘ideología’: el retorno de lo reprimido en los estudios de los medios. En Restrepo, E. Walsh, C., y Vich, V. (Eds). *Stuart Hall Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Pp. 155-191.

Popayán-Lima-Quito: Envi3n Editores-IEP- Instituto Pensar-Universidad Andina Sim3n Bol3var.

_____. (1985/2010). Significaci3n, representaci3n, ideolog3a: Alhusser y los debates postestructuralistas. En Restrepo, E. Walsh, C., y Vich, V. (Eds). *Stuart Hall, Sin garant3as. Trayectorias y problem3ticas en estudios culturales*. Pp. 193-220.

Popayán-Lima-Quito: Envi3n Editores-IEP- Instituto Pensar-Universidad Andina Sim3n Bol3var.

_____. (1986/ 2010). Sobre postmodernismo y articulaci3n en Restrepo, E. Walsh, C., y Vich, V. (Eds). *Stuart Hall, Sin garant3as. Trayectorias y problem3ticas en estudios culturales*. Pp. Popayán-Lima-Quito: Envi3n Editores-IEP- Instituto Pensar-Universidad Andina Sim3n Bol3var.

_____. (1996/2011). Introducci3n: ¿qu3en necesita <<identidad>>? En Hall, S., Du Gay, P. (Comps.). *Cuestiones de identidad cultural*. Pp.13-39. Buenos Aires: Amorrortu.

_____. (1997/2010). El trabajo de la representaci3n. En Restrepo, E. Walsh, C., y Vich, V. (Eds). *Stuart Hall, Sin garant3as. Trayectorias y problem3ticas en estudios culturales*. Pp.447-482. Popayán-Lima-Quito: Envi3n Editores-IEP- Instituto Pensar-Universidad Andina Sim3n Bol3var.

_____. (2003). Cultural identity and Diaspora. En Evans Braziel, J., Mannur, A. (Ed.). *Theorizing diaspora: a reader*. Pp. 233-246. UK: Blackwell Publishing Ltd.

_____. (2007). Epilogue: through the prism of an intellectual life. En Meeks, B. (Ed.). *Culture, Politics, Race and Diaspora*. Pp. 269-291. Kingston: Ian Randle Publishers.

- _____. (2010). El espectáculo del “Otro”. En Restrepo, E. Walsh, C., y Vich, V. (Eds). *Stuart Hall, Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Pp.419-446. Popayán-Lima-Quito: Envión Editores-IEP- Instituto Pensar- Universidad Andina Simón Bolívar.
- Hall, S., Mellino, M. (2007). Teoría sin disciplina. En *La cultura y el poder*. (Trad. Luciano Padilla López). Argentina, España: Amorrortu. Pp.45-68.
- Hayward, S. (2000). *Cinema studies: the key concepts*. London & New York: Routledge.
- Heath, S. (1985). Jaws, Ideology and Film Theory. En Nichols, B. *Movies and Methods*. (Ed.). Berkeley: University of California Press. Pp.509-516.
- Hobsbawm, E. (1983/1992). Introduction: Inventing Traditions. En Hobsbawm, E., Ranger, T. (Eds.). *The Invention of Tradition*. Pp. 1-14. Cambridge, U.K: Cambridge University.
- _____. (2006/2007). *Guerra y paz en el siglo XXI*. (Trad. Beatriz Eguibar, Ferran Esteve, Tomás Fernández, Juanmari Madariaga). Barcelona: Crítica.
- Huysen, A. (2002). *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*. México: Fondo de Cultura Económica, Goethe-Institut.
- Jitrik, N. (2007). *Fantasmas semióticos: concentrados*. México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey-Fondo de Cultura Económica.
- Juvin, H. (2010/2011). Cultura y globalización. En Lipovetsky, G. & Juvin, H. *El occidente globalizado. Un debate sobre la cultura planetaria*. (Trad. Antonio Prometeo Moya). Pp.103-174. Barcelona: Anagrama.

- Kellner, D. (1995/2011). *Cultura mediática. Estudios culturales, identidad y política entre lo moderno y lo posmoderno*. (Trad. Amaya Bozal) Madrid: Ediciones Akal.
- Kohn, H. (1966). *El pensamiento nacionalista en los Estados Unidos*. Buenos Aires: Troquel.
- Lasswell, H.D. (1927/1938). *Propaganda Technique in the World War*. New York: Peter Smith.
- Le Goff, J. (1991). *El orden de la memoria. El tiempo como imaginario*. (Trad. Hugo F. Bauzá). Barcelona-Argentina: Paidós
- Lenne, G. (1974). *El cine fantástico y sus mitologías*. Barcelona: Anagrama
- Lipovetsky, G. (2004/2008). Tiempo contra tiempo o la sociedad hipermoderna. En Lipovetsky, G. & Charles, S. *Los tiempos hipermodernos*. (Trad. Antonio Prometeo-Moya). Pp.51-109. Barcelona: Anagrama.
- _____. (2010/2011). El reino de la hipercultura: cosmopolitismo y civilización occidental. En Lipovetsky, G. & Juvin, H. *El occidente globalizado. Un debate sobre la cultura planetaria*. (Trad. Antonio Prometeo Moya). Pp.11-102. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2008/2010). *La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*. (Trad. Antonio Prometeo-Moya). Barcelona: Anagrama.
- Mann, M. (2003/2004). *El imperio incoherente: Estados Unidos y el nuevo orden internacional*. (Trad. Francisco Beltran Adell). Barcelona: Paidós.

- Martel, F. (2010/2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. (Trad. Núria Petit Fontseré). Madrid: Taurus
- Martín-Barbero, J. (2005). Globalización comunicacional y transformación cultural. En De Moraes, D. (Coord.). *Por otra comunicación: los media, globalización cultural y poder*. Pp.39-54. Barcelona: Icaria : Intermón Oxfam.
- _____. (2003, Abril-Junio). Identidad, tecnicidad, alteridad. Apuntes para re-trazar el mapa nocturno de nuestras culturas. *Revista Iberoamericana*, Volumen LXIX, Núm. 203, 367-387.
- Martínez Lucena, J. (2010). *Vampiros y zombis posmodernos. La revolución de los hijos de la muerte*. Barcelona: Gedisa.
- Marx, K. (1867/2005). El Capital. Tomo I. Vol.1. Libro primero. *El proceso de producción del capital*. México-Argentina: Siglo XXI Editores.
- McLuhan, M. (1964/1994). *Understanding media: the extensions of man*. Massachussets: MIT Press.
- Morley, D. & Robins, K. (1995). *Spaces of identity. Global media, electronic landscapes and cultural boundaries*. London: Routledge.
- Nye, J. S. (20002/2003). *La paradoja del poder norteamericano*. (Trad. Gabriela Bustelo). Madrid, Taurus.
- Pêcheux, M. (1969/1978). *Hacia el análisis automático del discurso*. (Trad. Manuel Alvar Ezquerro). Madrid: Gredos.

- Pérez, J. (2000). ¿Identidad sin fronteras? Identidades particulares y derechos humanos universales. En Gómez, P. (Coord.). *Las ilusiones de la identidad*. Pp.55-98. Madrid: Ediciones Cátedra/Universitat de Valencia.
- Pidduck, J. (2004). *Contemporary costume film: space, place and the past*. London: FBI.
- Reinares, F. (1998). *Terrorismo y antiterrorismo*. Barcelona: Paidós.
- Restrepo, E. Walsh, C., Vich, V. (2010). Introducción. Práctica crítica y vocación política: pertinencia de Stuart Hall en los estudios culturales latinoamericanos. En Restrepo, E. Walsh, C., Vich, V. (Eds.). *Stuart Hall Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Pp.7-14. Popayán/Lima/Quito: Envión Editores/IEP/Instituto Pensar/Universidad Andina Simón Bolívar.
- Robin, R. (1976). Discurso político y coyuntura. (Trad. Carmen Villanueva Ávila). Original publicado en Pierre R. Léon y Henri Miterrand (comp.). *L'analyse du discours*. Montreal, Canadá: Centre Educatif et Culturel. Documento recuperado en <http://graceguevara.files.wordpress.com/2013/07/robin-discurso-politico-y-coyuntura.pdf>
- Rojas, M. (2006). *El imaginario. Civilización y cultura del siglo XXI*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Ruiz Guzmán, N.D. *La globalización y exhibición del cine mexicano. Imaginario Visual*. Año 1. Número 1. Mayo 2011. Recuperado en <file:///C:/Users/Dra%20Elisena/Downloads/La%20globalizacion%20y%20exhibicion%20del%20cine%20mexicano.pdf>
- Said, E. (1991). *Orientalism*. London: Penguin Books.

- _____. (1993/1996). *Cultura e imperialismo*. (Trad. Nora Cateli). Barcelona: Anagrama.
- Saussure, F. (1931/1983). *Curso de lingüística general*. (Trad. Amado Alonso). Madrid: Alianza.
- Slack, J. D. (1996). The theory and method of articulation in cultural studies. En Morley, D. & Chen, K. (Eds.). *Stuart Hall. Critical dialogues in cultural studies*. Pp. 112-127. Great Britain: Routledge.
- Stam, R. (1999). Desde el realismo a la intertextualidad. En Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Pp. 211-250. Barcelona: Paidós.
- Squire, J. E. (2006). (Ed.). *El Juego de Hollywood: the movie business book*. (Trad. Miguel Ángel Prieto). Madrid: T&B Editores.
- Thompson, J.B. (1998). *Los media y la modernidad*. (Trad. Jordi Colobrans Delgado). London: Routledge.
- Todorov, T. (2008). *El Miedo a los bárbaros: más allá del choque de civilizaciones*. (Trad. Noemí Sobrequés) Barcelona: Galaxia Gutenberg/Círculo de Lectores
- White, M. (2010). *Iron Man and Philosophy*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- White, M. & Arp, R. (2008). *Batman and Philosophy. The Dark Knight of the soul*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Williams, R. (1998). *Keywords: a vocabulary of culture and society*. London: Fontana Press.

Zehr, P. E. (2011). *Inventing Iron Man. The possibility of a human machine*. USA: The Johns Hopkins University Press

Medios electrónicos

Box Office Mojo. IMDb Co. www.boxofficemojo.com

Brian K. Eason. Dark Knight Flashback: The Joker, Part I. Comic Book Resources. Blog.

July 11th 2008. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=17182>

_____ . Dark Knight Flashback: The Joker, Part II. Comic Book Resources. July

16th 2008. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=17255>

Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. www.rae.es

Internet Movie Data Base (IMDb). Amazon Co. www.imdb.com

Ley Federal de Cinematografía. Publicada en el Diario Oficial de la Federación el 29 de diciembre de 1992. Última Reforma DOF 28-04-2010. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. Recuperada en <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/103.pdf>

Motion Picture Association of America (MPAA). www.mpa.org

The Hollywood Reporter Magazine. www.hollywoodreporter.com

Theatrical Market Statistics Report. (2012). Motion Picture Association of America.
<http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/2012-Theatrical-Market-Statistics-Report.pdf>

Theatrical Market Statistics Report. (2013). Motion Picture Association of America.
<http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/2012-Theatrical-Market-Statistics-Report.pdf>

Oxford Dictionary. <http://www.oxforddictionaries.com>

Screen Daily. *Valenti's Mexican stand-off*. Artículo publicado el 10 febrero de 2003.
<http://www.screendaily.com/valentis-mexican-stand-off/4012161.article>

Stiglitz, J. E. (Marzo 7, 2008). The three million dollar war. *Project Syndicate. The World's Opinion Page*. Recuperado de <https://www.project-syndicate.org/commentary/the-three-trillion-dollar-war>

Sutherland, J. How Superheroes took over the cinema. 31 de mayo de 2002. The Guardian.
<http://www.theguardian.com/film/2002/may/31/artsfeatures1>

Uslan, M. (2015a) The people behind the golden age. Smithsonian X Part 1.1x. The Rise of superheroes and their impact on pop culture.

Uslan, M. (2015b). The first female superhero. https://courses.edx.org/courses/course-v1:SmithsonianX+POPX1.1x+2015_T2/courseware/dfa16cd6861f463cb1999c8410225d50/c5c8ff600c33437285a57fcdd84aadaa/

Warner Bros. Entertainment Inc. www.warnerbros.com

Filmografía del corpus discursivo

Black, S. (Director). (2013). *Iron Man 3*. [DVD]. USA/China: Marvel Studios, Paramount Pictures.

Favreau, J. (Director). (2008). *Iron Man*. [DVD]. USA: Marvel Studios, Paramount Pictures.

_____. (2010). *Iron Man 2*. [DVD]. USA: Marvel Studios, Paramount Pictures.

Nolan, C. (Director). (2005). *Batman Begins*. [DVD]. USA/UK: Warner Bros.

_____. (2008). *The Dark Knight*. [DVD]. USA/UK: Warner Bros.

_____. (2012). *The Dark Knight Rises*. [DVD]. USA/UK: Warner Bros.

Medios audiovisuales

Benioff, D., Weiss, D.B. (Creadores). (2011-). *Game of Thrones*. USA: HBO.

Burton, T. (Director). (1989). *Batman*. USA/UK: Warner Bros.

Cameron, J. (Director). (1997). *Titanic*. USA: Twentieth Century Fox, Paramount Pictures.

_____. (2009). *Avatar*. USA/UK: Twentieth Century Fox.

Colombus, C. (Director). (2001). *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. UK/USA: Warner Bros.

Condon, B. (Director). (2011). *The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 1*. USA: Summit Entertainment, Sunswep Entertainment, TSBD Canada.

- _____. (2012). *The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 2*. USA: Summit Entertainment, Temple Hill Entertainment, Sunswept Entertainment.
- Crane, D. Kaufmann, M. (1994-2004). *Friends*. TV Series. USA: Warner Bros.
- Crichton, M. (1994-2009). *ER*. Tv Series. USA: Warner Bros.
- Cronenberg, D. (Director). (2007). *Eastern Promises*. USA/Canada/UK: Focus Features, BBC Films, Astral Media.
- Cuaron, A. (Director). (2004). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. UK/USA: Warner Bros.
- Davidson, M. (Director). (1980). *Hero at Large*. USA: Kings Road Entertainment, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- Donner, R. (Director). (1978). *Superman*. USA/UK: Dovemead Films, Film Export A.G., International Film.
- Hardwicke, C. (Directora). (2008). *Twilight*. USA: Summit Entertainment, Temple Hill Entertainment, Maverick Films.
- Hodges, M. (Director). (1980). *Flash Gordon*. USA: Starling Films, Dino De Laurentiis Company.
- Jackson, P. (Director). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Nueva Zelanda/USA: New Line Cinema, WingNut Films.
- Leni, P. (Director). (1928). *The Man Who Laughs*. USA: Universal Pictures.

Lester, R. (Director). (1980). *Superman II*. USA/UK: Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production.

Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars*. USA: Lucasfilm, Twentieth Century Fox Film Corporation.

Miller, G. (Director). (1979). *Mad Max*. Australia: MGM Studios.

Marvel Studios. (Prod.) (2010). Commentary by Jon Favreau. En Favreau, J. (2010). *Iron Man 2*. [DVD]. USA: Marvel Studios, Paramount Pictures.

Petersen, W. (Director). (2004). *Troy*. USA/Malta/UK: Warner Bros.

Poitras, L. (Directora). (2014). *Citizenfour*. USA/Deutschsland/Canada: Praxis Films, Participant Media, HBO Documentary Films.

Raimi, S. (Director). (2002). *Spiderman*. USA: Columbia Pictures.

_____. (2007). *Spiderman 3*. USA: Columbia Pictures.

Singer, B. (Director). (2006). *Superman Returns*. USA: Warner Bros.

Slade, D. (Director). (2010). *The Twilight Saga: Eclipse*. USA: Summit Entertainment, Temple Hill Entertainment, Maverick Films.

Soderbergh, S. (Director). (2001). *Ocean's Eleven*. USA: Warner Bros.

_____. (2004). *Oceans's Twelve*. USA: Warner Bros.

Spielberg, S. (Director). (2001). *Artificial Intelligence: A.I.* USA: Warner Bros.

Verhoeven, P. (Director). (1987). *Robocop*. USA: Orion Pictures.

Wachowski Brothers. (Directores). (2009). *The Matrix*. USA/Australia: Warner Bros.

Warner Bros. (Prod.). (2012). *Batman Begins, Bonus Disc*. [DVD]. USA

Weitz, C. (Director). (2009). *The Twilight Saga: New Moon*. USA: Temple Hill Entertainment, Maverick Films, Imprint Entertainment

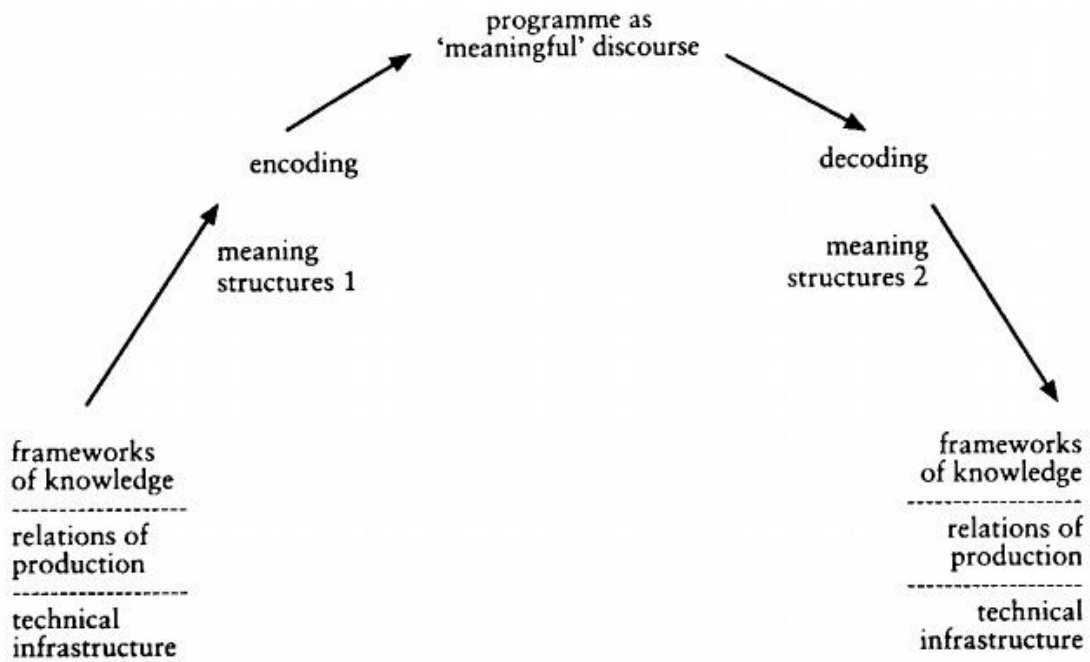
Whedon, J. (Director). (2012). *The Avengers*. [DVD]. USA: Paramount Pictures-Marvel Studios.

Yates, D. (Director). (2011). *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2*. USA/UK: Warner Bros.

Zemeckis, R. (Director). (2004). *The Polar Express*. USA: Warner Bros.

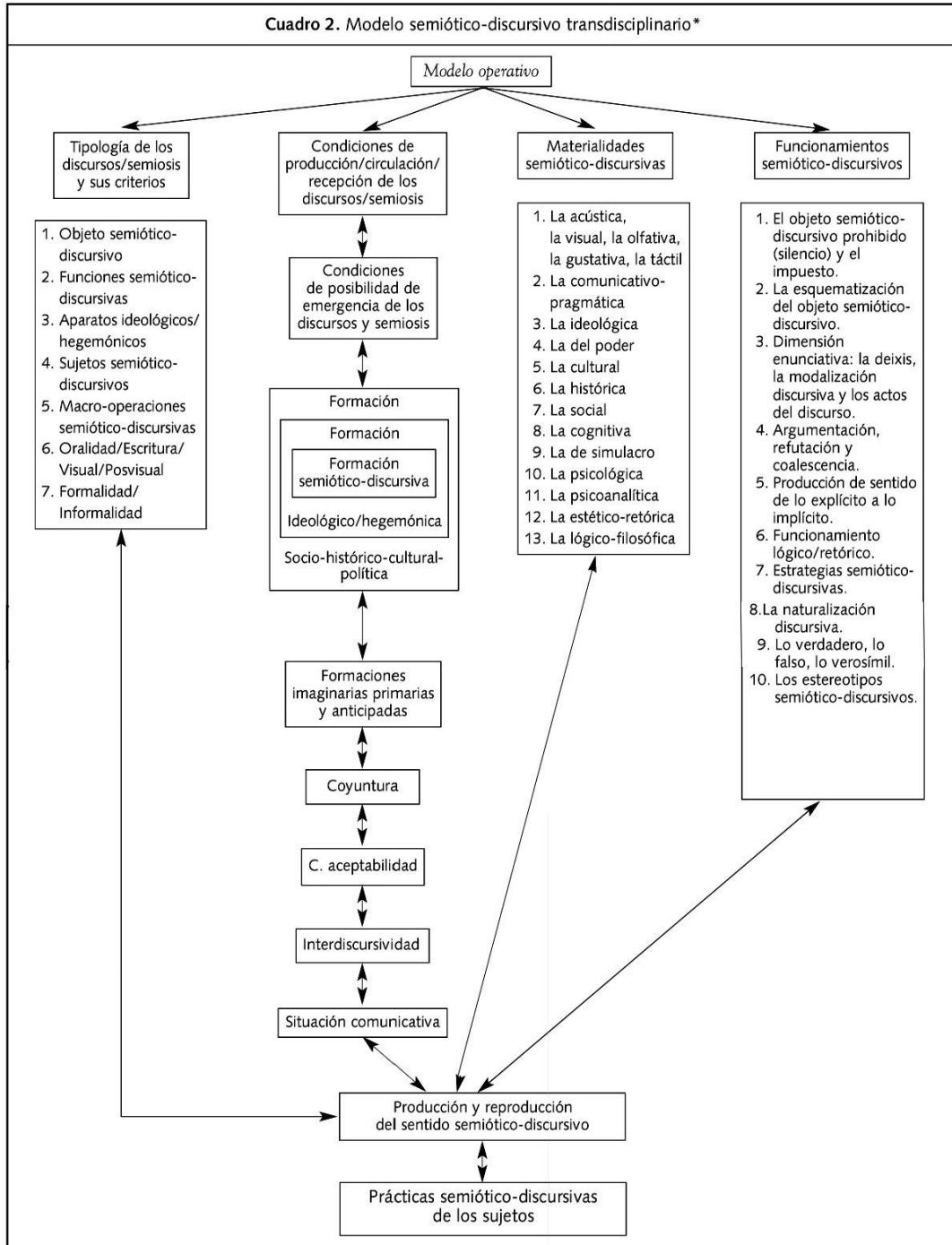
ANEXO 1

ENCODING-DECODING MODEL



Fuente: Hall, S. (1980/2006). Encoding/Decoding. En Durham, MG., Kellner, D. (Eds.). *Media and Cultural Studies: Keywords*. PP.163-173. UK: Blackwell Publishing, Ltd.

ANEXO 2



* Este modelo ha sido construido por la autora, con propuestas originales teórico-metodológicas, a lo largo de 25 años.

Fuente: Haidar, J. (2006). *Debate CEU-Rectoría. Torbellino pasional de los argumentos*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

ANEXO 3

Shoot To Thrill

Angus Young / Malcolm Young / Brian Johnson

All you women who want a man of the street
don't know which way you wanna turn
just keep coming
and put your hand out to me
cos I'm the one who's gonna make you burn
I'm gonna take you down, down down down
so don't you fool around
I'm gonna pull it pull it
pull the trigger
shoot to thrill play to kill
too many women too many pills, yeah
shoot to thrill play to kill
I got my gun at the ready gonna fire at will

I'm like evil I get under your skin
just like a bomb that's ready to blow
cos I'm illegal
I got everything
that all you women might need to know
I'm gonna take you down, yeah down, down, down
so don't you fool around
I'm gonna pull it, pull it
pull the trigger
shoot to thrill play to kill
too many women too many pills
shoot to thrill play to kill
I got my gun at the ready gonna fire at will
cos I shoot to thrill and I'm ready to kill
I can't get enough and I can't get my fill
shoot to thrill play to kill
pull the trigger, pull it
pull it pull it, pull the trigger
shoot to thrill play to kill
too many women too many pills
shoot to thrill play to kill
I got my gun at the ready gonna fire at will
cos I shoot to thrill and I'm ready to kill
I can't get enough and I can't get my fill
cos I shoot to thrill play to kill, play it again
shoot you down, yeah

I'm gonna get you down on the bottom girl
shoot you, I'm gonna shoot you
Oh yeah, yeah, yeah, yeah
I'm gonna shoot you down, yeah yeah
I'm gonna get you down, down down down down
shoot you, shoot you, shoot you, shoot you down,
shoot you, shoot you, shoot you down
I'm gonna shoot to thrill
play to kill, shoot to thrill

© 1980 J Albert & Son Pty Ltd.

Fuente:

<http://www.acdc.com/us/music/iron-man-2/shoot-to-thrill>