

// ARTÍCULO

Geopolítica del superhéroe en el cine: analizando el universo cinematográfico Marvel

Superhero Film Geopolitics: Analyzing the Marvel Cinematic Universe

Recibido: 22 de noviembre de 2023
Solicitud de modificaciones: 19 de febrero de 2024
Aceptado: 22 de febrero de 2024

Pablo Sánchez López

Universidad Rey Juan Carlos
pablo.sanchez@urjc.es
<https://orcid.org/0000-0003-0113-509X>

Resumen

Uno de los fenómenos de la cultura popular más importantes del siglo XXI es el auge de las películas de superhéroes. De subgénero maldito a colección de éxitos de taquilla, estos films han resultado ser fundamentales para estudiar el impacto del cine en nuestra forma de ver el mundo e interpretar, a posteriori, eventos del mundo real. El universo cinematográfico Marvel es no solo la marca más reconocida a la hora de hablar de estas películas, sino el ejemplo más claro de franquicia transmedia exitosa. En este artículo queremos analizar el UCM dentro de los parámetros de la geopolítica de la cultura popular para averiguar cómo estos films representan y hablan de aspectos sociopolíticos que se transmiten al conjunto de la audiencia. Para ello, y a través de una metodología interdisciplinar, examinaremos cómo construyen un discurso de recreación de la realidad en el que, apoyándose en su carácter de narraciones fantásticas, reflexionan sobre el terrorismo, las relaciones internacionales o el cambio climático.

Palabras clave: películas de superhéroes, geopolítica de la cultura popular, universo cinematográfico Marvel, narrativa audiovisual, estudios sobre cine.

Abstract

One of the biggest phenomena in 21st century pop culture is the superhero movie boom. From cursed subgenre to box-office hits, these films have turned out to be vital for studying how movies have an impact on the way we see the world through them, and understand, in hindsight, real-world events. The Marvel Cinematic Universe is not only the most recognizable brand of the genre, but also the finest example of a successful transmedia franchise. In this paper, we'll analyze the MCU within geopolitical criteria in order to find out how these films depict and talk about sociopolitical issues that are conveyed to the audience as a whole. For that purpose, through an interdisciplinary methodology, we'll study how they develop a discourse focused on recreating reality in which, based on their nature as fantastic narratives, they reflect on terrorism, international relations and climate change.

Keywords: *superhero films, cultural geopolitics, Marvel cinematic universe, audiovisual narrative, film studies.*

1. Introducción

La cultura popular es una herramienta de gran poder para generar mapas mentales de lugares tanto conocidos como desconocidos (Caso y Hamilton, 2015). No solo eso, también es fundamental para el desarrollo de ideas, en muchos casos prejuicios, sobre países, organismos internacionales, ONG, etc. No es solamente cómo percibimos la realidad a través de los productos de la industria del entretenimiento, sino cómo se reconstruye dicha realidad en nuestro día a día a causa (entre otras consideraciones) de las películas que vemos, los libros que leemos o incluso la música que escuchamos. El interés académico en el impacto político y social de los diferentes

productos de la cultura popular (generalmente occidental) puede rastrearse hasta los debates en el seno de la Escuela de Frankfurt en la primera mitad del siglo xx y el desarrollo del concepto de industria cultural, definido como una estructura de producción de contenidos de gran carga simbólica e ideológica y que funciona como herramienta de manipulación de la población dentro del capitalismo (Horkheimer y Adorno, 2001). Esta visión pesimista de los productos de las industrias culturales, prevalente la mayor parte del siglo xx en la academia, ha sido posteriormente confrontada como “apocalíptica” y reduccionista (Eco, 1984).

Dentro de la cultura popular, los cómics de superhéroes representan un sector que ha visto en el cine la posibilidad no solo de aumentar su número de lectores, sino de alcanzar una legitimidad artística y cultural ansiada por muchos de sus profesionales durante muchos años. Los cómics “nos hablan de la sociedad en la que han sido hechos. Pero la sociedad que vemos no es el mundo real sino un reflejo de éste” (Rodríguez, 2010, p. 115). Desde la era dorada del cómic, aproximadamente entre 1938 y 1956 (Daniels, 1988), el arte secuencial y los personajes que vieron la luz en sus páginas, tanto superhéroes como supervillanos han explicado una visión del mundo –anglosajona, que defiende generalmente los valores de la democracia liberal estadounidense–, que se ha exportado con éxito a públicos infantiles y juveniles alrededor de todo el mundo. Las metáforas y alegorías que esta clase de relatos proveen al público son parte consustancial de su éxito y de la permanencia de muchos de estos héroes en el inconsciente cultural colectivo ya bien entrado el siglo xxi. Con los avances tecnológicos acaecidos en la industria del cine, era solo cuestión de tiempo que dichos héroes efectuaran un trasvase a la gran pantalla, llevando consigo sus historias tan maniqueas como atractivas para un público ávido de nuevas/viejas historias.

El auge del cine de superhéroes, incluso teniendo en cuenta las voces que hablan ya de un género en declive (Di Placido, 2023), sigue teniendo una presencia muy importante en la parrilla de estrenos de los principales estudios de Hollywood, y han sido fundamentales para la transición del Blockbuster hollywoodiense a un modelo basado en propiedades intelectuales o franquicias más que en nuevas ideas (Kidman, 2019). Además, y para lo que es relevante en este trabajo, las películas de superhéroes pueden ser interpretadas como una respuesta o lectura a los temas sociales y políticos más importantes de nuestra época (Gray II y Kaklamanidou, 2011, p. 5): la emergencia climática, el terrorismo y, sobre todo, el papel de los Estados Unidos dentro de un sistema internacional multipolar.

2. Objetivos, hipótesis y metodología

Este trabajo parte de una premisa clara. Las películas de superhéroes, dentro de las coordenadas de los productos de la industria creativa y cultural en la que se insertan, tienen un rol esencial a la hora de transmitir y afianzar en el público que consume dichos productos ciertas ideas sobre política, sociedad y los ejes sobre los que descansan las relaciones internacionales tales como el papel de los Estados Unidos en las mismas. A partir de aquí, nuestra hipótesis central es que los films del universo cinematográfico Marvel (UCM) recrean, en sus personajes y narrativas, elementos geopolíticos e históricos que conectan con los valores e ideología dominantes de la época en que se han producido y estrenado en el mercado.

Así, los objetivos que se plantean serían, siempre refiriéndonos al corpus que conforman, a fecha de 2023, 32 películas del UCM:

- Describir los ejes principales de la ideología que permea sus relatos.
- Analizar la dimensión social y política de los valores que transmiten estas películas.

La metodología principal que utilizaremos para llevar a cabo esta investigación será el análisis de discurso, la aproximación multidisciplinar dentro de las ciencias sociales que nos permite analizar textos culturales, en este caso films, incidiendo en los mensajes e ideas que transmiten (Van Dijk, 2011). Las películas serían aquí un tipo de texto capaz de construir discursos ideológicos dentro de una sociedad dada; discursos que, a su vez, son influenciados y determinados por los valores de esta misma sociedad (Wodak y Fairclough, 1997).

Por su propia naturaleza, esta investigación es multidisciplinar, por lo que también se hará uso de la estructura de análisis de Casetti y Di Chio (1991, p. 17) en la que se indica que todo análisis debe partir de la representación, la comunicación y, el que aquí nos interesa, la narración. El estudio de la narración de un texto de ficción debe partir de una serie de componentes fundamentales: personajes, situaciones, acontecimientos y transformaciones (Sulbarán, 2000). A partir de estos elementos constitutivos del relato podemos interpretar elementos no visibles, a primera vista, en el texto como es el caso de los ya mencionados valores e ideología.

3. Estado de la cuestión: geopolítica y cultura popular

Las conexiones entre la geopolítica y la cultura popular han ido desarrollándose como campo de investigación académico teniendo como epicentro el mundo anglosajón, donde la principal industria cultural que se analiza sigue siendo el cine, con especial incidencia en su importancia en el establecimiento de la imagen sociopolítica de los Estados Unidos tanto dentro como fuera de sus fronteras (Weber, 2006; Caso y Hamilton, 2015). Sin salir de los EE. UU., la relación entre geopolítica y los relatos de superhéroes ha sido ampliamente estudiada (Costello, 2009; Johnson, 2012; Goodrum, 2016; Dittmer, 2019), aprovechando la rica tradición del cómic en el país norteamericano. En la última década, y siempre dentro de la esfera anglosajona, han proliferado los trabajos e investigaciones académicas centradas específicamente en las películas de superhéroes y elementos geopolíticos. Estos trabajos se engloban principalmente en dos ejes según el origen editorial del personaje adaptado a la gran pantalla. Por un lado, tenemos los trabajos dedicados a films de DC Comics con especial hincapié en la trilogía sobre el personaje de Batman dirigida por Christopher Nolan (Rusch, 2008; Fradley, 2013; Russell, 2022). Por otro lado, contamos con las investigaciones centradas en el UCM (Spanakos, 2011; McDowell, 2014; Medina-Contreras y Sangro, 2020; Novak, 2021; Goren, 2023) que basculan entre análisis de películas concretas o estudios más enfocados al conjunto de films y su universo compartido.

La geopolítica de la cultura popular es un campo especializado dentro de lo que se conoce como geopolítica crítica y “se centra en el estudio de objetos y representaciones de la cultura popular analizándolo como herramientas que reflejan y recrean el estado de distintos elementos de las relaciones internacionales en un momento dado” (Carter y Dodds, 2014). El desarrollo teórico de la geopolítica de la cultura popular –o *cultural geopolitics* en el ámbito anglosajón de las ciencias

sociales– parte de un concepto más amplio como es el de geopolítica o el estudio de la influencia y el impacto de la geografía sobre los estados-nación y su política (López y del Pozo, 1999, p. 283). El origen político del término surge a comienzos del siglo xx, cuando es acuñado por geógrafo Rudolf Kjellén en Suecia, partiendo del trabajo anterior realizado por el alemán Friedrich Ratzel, ideólogo de la geografía política como campo para estudiar los frágiles equilibrios de poder que existían entre los países más poderosos de Europa antes de la Primera Guerra Mundial (Dodds y Atkinson, 2000). Tras unas décadas en las que “geopolítica” fue una palabra en desuso debido a una utilización sectaria y utilitarista por parte de la Alemania nazi y que, a nivel teórico, dio como resultado la creación del concepto *Lebensraum* que hacía referencia al “espacio vital” que reclamaba Hitler para la Gran Alemania, el término fue recuperado por una serie de investigadores como John Agnew o Geraoid Tuathail que aportaron una visión crítica del mismo. Desde el mundo académico, la geopolítica pasó a ser vista también como un discurso, no solo como una realidad empírica; un discurso capaz de representar distintas realidades que ocultaban los intereses de distintos agentes de la sociedad internacional, pero principalmente los estados, para ejercitar un poder simbólico (diplomacia) o real (intervenciones armadas) sobre el resto de actores, generalmente otros países (Ó Tuathail y Agnew, 1992). La geopolítica crítica, así, no se dedicaría únicamente a decirnos cómo es el mundo, sino que funcionaría como una herramienta para interpretar el mundo.

Si damos el salto al cine, estamos de acuerdo con Hass, Christensen y Hass (2015, p. 5), quienes defienden que todos los films poseen un significado político si partimos de la premisa de que toda narración, sea audiovisual o no, se centrará en un relato concreto al mismo tiempo que elige un punto de vista distintivo para contar dicha historia, condicionando todo ello los valores que se transmiten. Las películas con mayor presupuesto y pensadas para alcanzar la mayor cantidad de espectadores posible –también conocidas como *blockbusters*– no son productos desideologizados a pesar de su aspiración de universalidad (económica y narrativamente hablando). Esto es importante puesto que todas las películas que integran el UCM han sido concebidas como *blockbusters* que aspiran a ser éxitos de público.

El UCM es una serie de películas integradas en un único universo narrativo que trasladan al cine los elementos de continuidad e interconectividad de los cómics en los que se basa pero que, además, ha supuesto uno de los ejemplos más importantes, financiera y creativamente, de narrativa transmedia (Overpeck, 2017; McSweeney, 2018). Como hemos mencionado anteriormente, el UCM consta actualmente de 32 películas. Desde el año 2021, Marvel Studios, quien se encarga de la producción de todos los films y siempre dentro de la estructura de Disney, también produce series de televisión que forman parte de la continuidad narrativa del universo cinematográfico. Para esta investigación, se ha decidido prescindir del análisis de las series de televisión ya que, aunque comparten la narrativa del UCM, consideramos que al distribuirse de forma diferente –que condiciona las condiciones de su creación– y tener una estructura serializada propia, su estudio merece un artículo aparte.

4. Geopolítica en el universo cinematográfico Marvel

El análisis que se presenta a continuación constará de tres ejes, cada uno centrado en un aspecto geopolítico dentro de diferentes films del UCM. En primer lugar, hablaremos de la reconstrucción de la historia que tiene lugar en estas películas. El presente es, al menos en lo estético, idéntico a las primeras décadas del siglo XXI en el mundo real y, aun así, el UCM presenta una serie de pequeñas divergencias y grandes omisiones a nivel histórico que merece la pena destacar. Después, dedicaremos un subepígrafe al equipo conocido como los Vengadores, corazón narrativo del UCM. Como grupo que reúne a la mayoría de los superhéroes que se han ido presentando en este universo, los Vengadores son la personificación de las ideas y valores más importantes en lo referente al intervencionismo militar en los films de Marvel. A continuación, analizaremos los distintos tipos de villanos que podemos encontrarnos en estos relatos y cómo se relacionan con las tensiones sociopolíticas de la contemporaneidad pero que, además, conectan con problemáticas geopolíticas clave del siglo XXI como el terrorismo o el cambio climático.

4.1 Reconstrucción de la historia: Segunda Guerra Mundial y Guerra Fría

Al igual que en el mundo real, en el UCM EE. UU. es el poder hegemónico mundial a nivel militar. La forma en la que EE. UU. ha alcanzado dicha hegemonía es, convenientemente, hurtado al espectador. Dentro de las 32 películas estudiadas, hay suficientes momentos para que el espectador o investigador reorganice parte del pasado ficticio de ese universo, aunque en este apartado, como decíamos, es más importante la información que se omite que la que se transmite a través de la narración de los distintos films.

Se supone que la continuidad histórica del UCM es análoga a la del mundo real. Tanto la Segunda Guerra Mundial como la Guerra Fría han tenido lugar y con resultado final ya conocido: EE. UU. ha sido el país vencedor en ambas contiendas. Por otra parte, nunca se le explica al espectador si la manera de llegar a dicho resultado ha sido exactamente igual, algo dudoso habida cuenta de la existencia de seres superpoderosos en este universo. El UCM, como mundo de fantasía, no aboga por el realismo sino por la apariencia de realismo. Más adelante, exploraremos las escasas ocasiones en las que una película del UCM intenta reflexionar sobre las consecuencias que tendría para la sociedad, o para el equilibrio de la diplomacia mundial, la existencia de superhéroes.

El evento narrativo fundamental presentado en el UCM dentro del contexto de la Segunda Guerra Mundial es, por supuesto, el origen del Capitán América, apodado en su primer film como “el primer vengador”. Este es el primer pero no el último ejemplo de cómo acontecimientos mundiales son a) explicados exclusivamente desde la perspectiva del individuo y b) debidamente “despolitizados” eliminando, salvo por algunos elementos estéticos, las referencias e impacto tanto del nazismo como del comunismo. Cualquier movimiento o ideología colectivista –ya sea de derechas o de izquierdas o, mejor, sin posicionamiento político claro– es, en el UCM, por definición “malvada” y se contrapone a los héroes y su forma de personificar el modelo de EE. UU. como policía del mundo. En este sentido, el poder simbólico y ejemplarizante de esta idea que supone la existencia del Capitán América es evidente en su historia de origen. En 1942, Steve Rogers es un joven con varios problemas de salud y aspecto enclenque que insiste en alistarse

como soldado en el ejército americano y que es rechazado para el servicio activo. Un científico, asombrado por la resolución y los valores éticos de Rogers, le elegirá para ser conejillo de Indias en un experimento que le convertirá en un superhombre con fuerza y agilidad sobrehumanas. Ha nacido el Capitán América. El Capitán es un recordatorio también de la idea que existe en EE. UU. De la Segunda Guerra Mundial como la “buena guerra”, relato expurgado de aristas políticas e ideológicas en el que los norteamericanos, representantes de la civilización, marcharon a tierras extranjeras –Asia/Pacífico y Europa occidental– para derrotar a la barbarie y el odio (Boggs y Pollard, 2007).

La primera película del Capitán América funciona como mecanismo de transmisión de este nacionalismo nostálgico (Goren, 2023) y de la visión idealizada de los valores de la democracia liberal estadounidense. Retomando la visión “edulcorada” de la contienda mundial que se presenta en la película, nos encontramos con una guerra aséptica donde no hay menciones al Holocausto o a los refugiados, mucho menos a la existencia, en los propios EE. UU., de campos de detención para sus ciudadanos de origen japonés. Más allá de estas omisiones, la reescritura de elementos históricos es notoria en la película como por ejemplo en la composición étnica del grupo de soldados que acompañan al Capitán en el frente: hombres blancos de distintas ascendencias (británico, francés, irlandés, estadounidense) junto con un afroamericano y un asiáticoamericano. Todos son bienvenidos en el ejército de EE. UU. dentro del UCM creando, así, una falsa representación conjunta de la de nuevo falsa diversidad de la época. En *Capitán América: el primer vengador*, la guerra en el frente del Pacífico simplemente no existe, pero además la Alemania nazi es sustituida, como antagonista, por Hydra, organización/escisión del ejército nazi pero con agenda propia; en este caso la búsqueda por parte de su líder, Cráneo Rojo, de un objeto de gran poder llamado “Tesseracto”. Conforme avanza la película, veremos cómo Hydra no tiene ningún escrúpulo en matar nazis si estos se oponen a sus propios intereses. La existencia de Hydra es la piedra fundacional, a nivel narrativo, para las divergencias históricas del UCM con respecto a los acontecimientos que ocurrieron de verdad en nuestra realidad. En futuras películas, Hydra seguirá siendo la excusa para explicar interesadas alteraciones de la historia conocida sin entrar nunca en el fondo de cómo esos cambios afectan a la realidad sociopolítica del UCM. *Capitán América: el primer vengador* es el primer ejemplo de un tropo narrativo que se repetirá en varias ocasiones en las películas del UCM; esto es, plantear unas premisas firmemente ancladas en coordenadas geopolíticas claras –el ejército de EE. UU. crea al Capitán América para derrotar a los nazis– pero que, obligados por la naturaleza generalista de los *blockbusters*, son convenientemente dejadas de lado u olvidadas durante el resto de la trama (el Capitán América va a Europa pero no a luchar contra los nazis y no tiene influencia alguna en el desenlace del conflicto).



Imagen 1. El Capitán América y su grupo de soldados en *Capitán América: el primer vengador* (2011)

Hablar de la Guerra Fría es mucho más complicado en un análisis del UCM. La existencia de este conflicto entre los EE. UU. y la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) fue utilizado, de forma directa o indirecta, en la creación de muchos héroes de la Marvel original como Hulk o Iron Man, y los primeros años de la editorial están repletos de cómics en los que el supervillano es un malvado comunista (Marín, 2016). La dicotomía capitalismo-comunismo no tiene sentido en una narrativa del siglo XXI como el UCM por lo que la Unión Soviética es una presencia fantasmagórica cuando la narración se retrotrae a los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Sorprende el empeño del UCM en no utilizar a la URSS como excusa argumental para justificar la existencia de ciertos villanos en su universo. Más aún, analizando las películas en las que se menciona este periodo histórico, se percibe un notorio esfuerzo por eliminar cualquier implicación narrativa de la URSS en los films. Al igual que con la Alemania nazi, los elementos criminales o supervillanos soviéticos/rusos serán debidamente despolitizados. Si nos referimos a personajes, Anton Vanko, villano de *Iron Man 2*, es soviético pero sus intereses tanto pasados –vendió plutonio a Pakistán en la época de la URSS – como presentes –vengarse de Tony Stark– son completamente individualistas. Si repasamos *flashbacks* a la época, como en *Ant Man*, se nos explicará que Hank Pym, inventor del traje de Ant Man, detuvo un misil nuclear lanzado desde Kursk en 1987 pero no por la URSS sino por separatistas. Incluso cuando la URSS es fundamental para el origen de un personaje, su importancia es diluida narrativamente. Es el caso del Soldado de Invierno (Bucky Barnes), amigo y compañero del Capitán América en la Segunda Guerra Mundial que acaba prisionero de los soviéticos quienes le lavan el cerebro y utilizan como espía/asesino durante la Guerra Fría. En *Capitán América: Civil War*, se explica cómo este programa de condicionamiento estaba dirigido no por los soviéticos sino, de nuevo de forma muy conveniente, por Hydra. Pero si hay un personaje que debería ser asociado con la URSS esa es la Viuda Negra, Natasha Romanoff. La Viuda, que en su primera aparición en el UCM ya trabaja para SHIELD, agencia especial del gobierno de EE. UU., es una espía educada y entrenada en la Habitación Roja, proyecto de la URSS dirigido por un militar, el General Dreykov. Romanoff consiguió librarse del condicionamiento al que fue sometida en la Habitación Roja y desertó a los EE. UU. En *La Viuda Negra*, el programa

sigue existiendo, pero funciona únicamente por motivos criminales, no ideológicos, y Dreykov se ha desligado tanto de la herencia soviética como de la actualidad rusa para operar por libre según sus propios intereses personales.

4.2 Los Vengadores como agentes del unilateralismo

A nivel geopolítico, el gran problema de base de todas las narraciones fantásticas contenidas en el UCM es plantear cómo afectaría a un mundo real la existencia de seres superpoderosos. En el cine de superhéroes, estas reflexiones apenas han arañado la superficie de todas las consecuencias que esta realidad provocaría en todos los actores de la sociedad internacional: opinión pública, estados, organizaciones supranacionales como la Unión Europea, etc. En el cómic, cuando un superhéroe o grupo de superhéroes realmente ha intentado afrontar problemas reales –hambruna, pobreza, regímenes dictatoriales, etc.–, casi siempre ha degenerado en algún tipo de distopía (Wolf-Meyer, 2013). Los relatos en los que los héroes se declaran soberanos para decidir lo que es bueno y/o necesario para colectivos como los ciudadanos de un país cualquiera no dejan de ser fantasías de poder en los que personajes que se creen por encima del bien y del mal llevan a cabo experimentos de ingeniería social sin tener en cuenta las consecuencias de sus actos (Carney, 2006). Esto es precisamente lo que ocurre en el antecedente en viñetas de los Vengadores del UCM, *The Ultimates* (Millar y Hitch, 2002-2007), donde se plantean cuestiones geopolíticas apenas esbozadas en las películas como la idea de que un programa del Gobierno de los EE. UU. para crear supersoldados llevaría, como ocurrió con el desarrollo de la bomba atómica, a una carrera armamentística entre distintos países para tener a sus propios superhéroes. Una consecuencia lógica que sí tiene lugar en las películas protagonizadas por Pantera Negra. Si en *Black Panther*, el país africano donde reina el protagonista se hace pública su existencia y sus reservas del mineral vibranium, en *Black Panther: Wakanda Forever*, agencias de espionaje de distintos países, como la CIA, se embarcan en un proyecto para encontrar otras reservas de vibranium en el fondo del océano, y que desembocará en el conflicto central del film.

La “Iniciativa Vengadores” es un proyecto de SHIELD, una agencia de los EE. UU. que desembocará en la formación del equipo de superhéroes más conocido de Marvel: el Capitán América, Iron Man, Thor, la Viuda Negra, Ojo de Halcón y Hulk. Con el devenir de las películas protagonizadas por el grupo (cuatro hasta ahora), los integrantes irán variando, con fichajes y muertes que en ningún caso, por sí mismos, alterarán la naturaleza del equipo. Los Vengadores funcionan como representación del ideal de EE. UU. haciendo labores de policía del mundo, encargado de la seguridad del “mundo libre” frente a amenazas tanto internas como externas. Si en el mundo real, EE. UU. es el poder militar hegemónico (Vázquez, 2022), en el UCM este rol lo cumplen, sobre el papel, los Vengadores. Eso no quita que, en ocasiones, el ejército de los EE. UU. actúe también como policía global saltándose la soberanía de terceros estados –lo que se conoce como Relaciones Internacionales como *Extraordinary Rendition* (D’Arcus, 2014), como en *Hulk*, donde los militares estadounidenses actúan sin supervisión en las favelas de Río de Janeiro, Brasil. Y no solamente en territorio extranjero. En la misma *Hulk*, el ejército ataca a Bruce Banner/Hulk en el campus de una universidad estadounidense, un tipo de intervención, siendo generosos,

de dudosa legalidad (Spanakos, 2011). Si no es el ejército de EE. UU., ¿quién está por encima de los Vengadores? En *Los Vengadores* se presenta al denominado Consejo Mundial, trasunto del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas y que parecer tener la potestad de dar órdenes al director de SHIELD, Nick Fury. Que la primera vez que aparezca este Consejo sea como cuatro personas, tres hombres y una mujer, a través de pantallas y con las caras sombreadas, no genera confianza en el espectador con respecto a este organismo. Para cuando llegamos al final del film, apenas tenemos más información del Consejo Mundial, más allá de ser un grupo de personas de distintas nacionalidades con el poder de ordenar un ataque nuclear sobre la ciudad de Nueva York –ataque desviado por Iron Man en el clímax de la película–. El Consejo volverá a aparecer en *Capitán América: El Soldado de Invierno*, esta vez con cinco miembros, incluyendo en esta ocasión a dos hombres, uno con rasgos asiáticos y otro de aspecto hindú, dejando al espectador la tarea de interpretar si están ahí en representación de China y la India. Al final del segundo film protagonizado por Steve Rogers, SHIELD queda disuelta y el Consejo Mundial desaparece por completo del UCM.

No podemos hablar de los Vengadores sin hacerlo de Tony Stark/Iron Man. Miembro fundador del grupo y mecenas del mismo cuando éste abandona el paraguas de SHIELD, Iron Man es la figura fundamental de la ideología y los valores que se manifiestan en el UCM o, como dice Costello (2009), el centro neurálgico de la economía política del Universo Marvel. Tony Stark es presentado en su primera película como un empresario que fabrica armas que luego provee al ejército de EE. UU. y que es secuestrado por un grupo terrorista en una visita a Afganistán. En su encierro, se fabricará una rudimentaria armadura que, una vez libre y de vuelta a EE. UU. perfeccionará hasta desarrollar el traje de Iron Man. Stark es defensor de los ataques militares preventivos y de la primacía militar de EE. UU. en el mundo, lo que se alinea por completo con la idea de un mundo unipolar defendida por EE. UU. post-11S. En *Iron Man*, Stark tomará conciencia del mal que están provocando las armas que fabrica y decidirá abandonar su fabricación a partir de un cambio de conciencia que provocará un cambio radical en su forma de ver el mundo y comportarse. Desgraciadamente, a nivel narrativo, los aprendizajes de Stark en el UCM son sistemáticamente olvidados de un film a otro. Repitiendo los peores errores de la narrativa serializada en los cómics, el Iron Man del UCM permanecerá durante más de una década encerrado en un bucle de descubrimiento-cambio-olvido para potenciar sus rasgos de empresario/héroe canalla y divertido. Iron Man es tan individualista en sus valores como el Capitán América, pero con un toque propio de hedonismo. De hecho, lo característico del superhéroe del UCM, en oposición a sus contrapartidas en el universo Marvel de los cómics, es la casi total ausencia de angustia existencial, sustituida por el gozo y disfrute de ser, no solo un superhombre, sino un ídolo de masas, equiparándolos a estrellas del rock.



Imagen 2. Grafiti de Iron Man caricaturizado como símbolo del complejo militar-industrial en *Vengadores: La Era de Ultrón* (2014)

Las películas de los Vengadores son films repletos de acción y sus personajes no se caracterizan por hacer uso de la diplomacia para resolver los conflictos a los que se enfrentan. Tradicionalmente, el superhéroe funciona como un justiciero que se arroga el derecho a imponer su voluntad libremente, siendo su ética o conciencia el único freno a sus acciones. Eso implica que para los Vengadores no hay jurisdicción ni soberanía que esté por encima de sus deseos. Actuando, a partir de *Vengadores: La Era de Ultrón* como grupo independiente de SHIELD, el Gobierno de EE. UU. o el Consejo Mundial, los héroes operarán con total impunidad en varias partes del globo: África –el ficticio país de Wakanda además de Nigeria–, Asia –Corea del Sur–, Europa –Sukovia, otro país inventado, en este caso centroeuropeo o eslavo, además de Alemania, Rumanía y Rusia–. Es decir, un intervencionismo planetario que tiene como justificación teórico-política la posición de los halcones en la Administración del presidente George W. Bush tras los atentados del 11 de septiembre de 2001 (Dittmer, 2007). En este sentido, es particularmente sorprendente la casi total ausencia de fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado en los países donde los héroes de los Vengadores intervienen, como si los estados, más que permitir las acciones de estos, tuvieran miedo de oponérseles de cualquier forma. Esta interpretación es, por otra parte, coherente con un hecho incontrovertible pero que apenas se menciona en el UCM: los superhéroes son personas de destrucción masiva capaces, si pierden el control (como en el caso de Hulk en *Vengadores: La Era de Ultrón*) o se vuelven malvados, de provocar un nivel de destrucción incalculable. La progresiva disociación de los Vengadores del conjunto de la sociedad internacional llega a su paroxismo en *Vengadores: Infinity War* y *Vengadores: Endgame*, donde ante la amenaza que supone Thanos para todo el planeta, no existen gobiernos, ni ejércitos, ni ningún actor de carácter internacional. Los Vengadores, en estas hasta el momento sus últimas películas como grupo, ya no son un símbolo de la política exterior unilateral de EE. UU., son militarmente el único actor internacional significativo que aparentemente existe en todo el UCM.

4.3 Villanos y antagonistas

En la geopolítica contemporánea, la idea de “otredad” (Said, 2007) es esencial para explicar las visiones del mundo contrapuestas que se presentan a la opinión pública desde los distintos países. En no pocas ocasiones, estas visiones del otro se centran en sus supuestos aspectos más negativos y amenazantes. Relatos fantásticos como los del UCM permiten hablar del otro desde la metáfora o la analogía, figuras retóricas que facilitan una discusión teórica que pueda hacer partícipes al público en general y no únicamente a los expertos en ciencias sociales. Por otra parte, en esta estrategia narrativa, el otro como villano puede acabar pecando de ingenuidad o simplismo, como es el caso, también, de muchas películas del UCM.

El villano no es solamente el antagonista principal en toda aventura sino en muchas ocasiones en relatos protagonizados por superhéroes, simboliza los valores opuestos a los del héroe. La dualidad superhéroe-supervillano como imágenes de un espejo deformado es evidente en varios de los films del UCM, pero especialmente en *Capitán América: El Primer Vengador* (Capitán-Cráneo Rojo), *Hulk* (Hulk-Abominación), *Ant-Man* (Ant Man-Chaqueta Amarilla), *Black Panther* (Pantera Negra-Killmonger) y la trilogía de *Iron Man* donde todas sus némesis entrarían de una manera u otra en este esquema. Aun así, en su conjunto, los villanos del UCM son, en su mayoría, el resultado de la influencia de dos acontecimientos reales: la guerra contra el terror iniciada por EE. UU. después del 11-S y la crisis económica o Gran Recesión a partir de 2008 (DiPaolo, 2011). Para este trabajo, dividiremos a los villanos en dos bloques: los representantes del llamado complejo militar-industrial y los genocidas.

La idea de la existencia de un complejo militar-industrial en EE. UU. fue lanzada al público por el presidente Dwight Eisenhower en 1961 al referirse a grupos de poder y empresas dentro del país que se beneficiaban de un alto nivel de gasto público militar (Dunn y Sköns, 2009). La parte militar de este llamado complejo ha sido mencionada en el epígrafe anterior por lo que aquí nos centraremos en el aspecto industrial o empresarial. Y si de este aspecto hablamos, las empresas del UCM, al igual que los gobiernos, serán representadas como fácilmente corruptibles y dominadas por el egoísmo y cortoplacismo de sus dirigentes. Curiosamente, estas mismas ideas pueden aplicarse también a Tony Stark/Iron Man, pero él, al ejercer de héroe, ve cómo sus pecados siempre serán perdonados por la narrativa y por el público. No ocurre lo mismo con los villanos de Iron Man. En cada una de las tres películas protagonizadas por Tony Stark, al menos uno de sus antagonistas será un hombre de negocios malvado y corrupto: Obadiah Stane en *Iron Man*, Justin Hammer en *Iron Man 2* y Aldrich Killian en *Iron Man 3*. Hablamos de personajes que actúan como ladinos y mentirosos, que no dudan en incurrir en espionaje industrial para robar las ideas de Stark y que ven en la derrota de este una satisfacción más personal que profesional. De entre todos, el más importante a nivel geopolítico es Killian, cuyo plan implica inventarse un terrorista llamado el Mandarín que justifique la inversión en I+D militar para detener a un enemigo manufacturado por él mismo. El UCM nos presenta a un capitalista-emprendedor que utiliza los resortes del mercado creando la demanda para justificar que la oferta le haga aún más rico y poderoso. La síntesis de los villanos de Iron Man es el CEO malvado de *Ant-Man*, Darren Cross. Dedicado también al I+D para desarrollar inventos con aplicaciones militares, utilizará el discurso de la defensa de la libertad para crear un traje de combate que pueda reducir a su portador a un

tamaño microscópico, con el giro argumental que supone ponerlo a la venta al mejor postor, lo que incluye a organizaciones terroristas como Hydra.

Una gigantesca nave espacial chocando contra un planeta, arrasando una ciudad, es solo una de las imágenes que nos retrotrae al ataque terrorista más impactante del siglo XXI, el 11-S. En su primera fase, el UCM no dudará en utilizar imaginería que recuerda a estos ataques como edificios en llamas en el clímax de *Los Vengadores* o un avión secuestrado por terroristas en *Iron Man 3*. Al mismo tiempo, contradictorio o no, el UCM desarrollará relatos en los que se criticará abiertamente la respuesta del Gobierno estadounidense a estos ataques, lo que se conoció como la Guerra contra el Terror. Esta crítica es evidente en *Capitán América: el Soldado de Invierno* cuyo punto de partida es la labor de SHIELD como organismo que recuerda a una mezcla entre la CIA y la Agencia de Seguridad Nacional de los EE. UU. Esta labor incluye videovigilancia y la intervención telefónica de las comunicaciones a nivel planetario sin ningún tipo de control democrático, lo que recuerda a las acciones tomadas por el gobierno de Bush con la aplicación de la *Patriot Act* en 2002. Las acciones de los terroristas son despreciables, pero la respuesta de nuestros gobernantes también debe ser condenada, parece decirnos el UCM.



Imagen 3. Edificios de Nueva York siendo atacados en *Los Vengadores* (2012)

Capitán América: Civil War es la película en la que por primera vez en el UCM se intenta reflexionar sobre las consecuencias geopolíticas de las acciones de los héroes. En el film, las Naciones Unidas han aprobado una resolución conocida como los Acuerdos de Sukovia –nombre del país ficticio centroeuropeo donde tiene lugar el clímax de *Vengadores: la Era de Ultrón*– donde se indica que aquellos que quieran ejercer como superhéroes deberán incluirse en un registro y estar a las órdenes de la ONU. El relato opone dos visiones opuestas frente a estos acuerdos. La de Iron Man, reconociendo la necesidad que tienen los héroes de estar sometidos a cierto nivel de control externo, y la del Capitán América, defendiendo su posición de individualismo moral libre de cualquier interferencia ajena. Las narrativas del UCM –y del cine de superhéroes en general– utilizan el punto de vista del héroe y justifica todas sus decisiones mezclando idealismo y realismo (políticamente hablando) a conveniencia. En *Capitán América: el Soldado de Invierno*, la Viuda Negra, declarando ante una Comisión del Congreso de EE. UU. afirma que “No van a meterme en la cárcel. No. Ninguno de nosotros iremos a la cárcel. ¿Saben por qué? (...) Porque nos necesitan.

Sí, el mundo es un lugar vulnerable y, sí, nosotros ayudamos a ello. Pero también somos los más cualificados para defenderlo. Así que si quieren detenerme, deténganme”. El enviado a explicar los acuerdos a los Vengadores llega a comparar a Thor y a Hulk con bombas nucleares debido al poder destructivo que pueden provocar si se descontrolan.

Por último, merece la pena recordar cómo afronta el UCM uno de los mayores, si no el mayor, miedo social al que está expuesta la población mundial ahora mismo: el cambio climático. Tras años de films en los que el tema no existía en absoluto o era referenciado de manera indirecta –como en *Spiderman: Far from Home*–, el UCM presentó una historia y un personaje donde se hablaba abiertamente del cambio climático: la dupla *Vengadores: Infinity War* más *Vengadores: Endgame* y el personaje de Thanos. El plan del villano en el primero de los films es conseguir las siete gemas del infinito que, reunidas en un guantelete, conceden a su portador el poder de rehacer la realidad como si de un Dios bíblico se tratase. Thanos quiere este poder para eliminar a la mitad de los seres vivos del Universo, con el objetivo, como él mismo dice, de alcanzar el “equilibrio”. Durante *Vengadores: Infinity War*, se nos explica cómo el planeta de origen de Thanos, Titan, acabó destruido al haber agotado, su población, los recursos de que disponían. Tras la catástrofe medioambiental, Titán es representado como un planeta muerto, carente de vida. La idea de Thanos, por tanto, es evitar el colapso aplicando teorías malthusianas llevadas al extremo. La sorpresa, narrativamente, es que en la película Thanos consigue su objetivo. Las consecuencias de la victoria de Thanos se apuntan al inicio de *Vengadores: Endgame*, donde se nos presenta un entorno postapocalíptico en el que los supervivientes viven con el trauma de lo ocurrido. Si la solución que plantea Thanos para evitar el colapso climático es irreal, más aún lo es la que idean los superhéroes en *Vengadores: Endgame*: viajar al pasado para recuperar las gemas y, una vez reunidas, deshacer lo provocado por el villano. En el mundo real, los seres humanos no podemos coger una máquina del tiempo para evitar la extinción de especies animales, la acidificación de los océanos o el aumento de las temperaturas a nivel global.

5. Conclusiones

El mundo que se representa en las películas del UCM es algo más que un espejo deformado de la realidad. En primer lugar, parece que el único estado que cuenta en el escenario internacional son los EE. UU. Después, esta misma presencia va diluyéndose debido a que son los superhéroes quienes representarán los valores norteamericanos y harán uso de las prerrogativas que en el mundo real tiene el ejército estadounidense: la capacidad de operar militarmente sin control de terceros. Pero más allá de esta conexión entre los superhéroes y los EE. UU., el resto de la realidad geopolítica mundial ha sido expurgada del UCM. Ni China ni Rusia parecen existir como entidades independientes con peso internacional. No se nos presentan ni dictadores ni líderes populistas. Las tensiones raciales o la desigualdad social son aspectos invisibles cuando no inexistentes. Algunos de los films se permiten un cierto nivel de crítica hacia los héroes, tan solo para ver cómo estos son exculpados de cualquier actuación irregular que puedan haber cometido. Un corpus de películas que se basan en premisas fantásticas, como en el caso del UCM, sirve para generar argumentos que funcionen más de forma simbólica que realista. Podemos verlo en cómo se alude en ellas a eventos y realidades sociopolíticas, pero también históricas como el 11-S, el terrorismo

internacional, el fanatismo religioso o el cambio climático. Los guionistas del UCM pueden jugar libremente con las alegorías, pero no enfrentar al espectador con hechos históricos concretos que romperían con la suspensión de la incredulidad propia de estos relatos de fantasía. Esto lleva también a sonoras contradicciones, personificadas en el millonario-emprendedor que es Tony Stark. Los capitalistas sin escrúpulos son peligrosos, excepto cuando protagonizan una de las películas del UCM.

Como indicamos en nuestra hipótesis, las películas del UCM recrean y conectan geopolítica e ideología en sus personajes y narrativas. Podemos ver todos los films protagonizados por los Vengadores como una línea del tiempo que explica algunas de las principales ansiedades de la opinión pública internacional según iban ganando importancia política y mediática. *Los Vengadores* se explica como una alegoría post 11-S que sirve para exorcizar los recuerdos traumáticos del ataque en Nueva York de 2001. *Los Vengadores: la Era de Ultrón* plantea cómo la respuesta al mundo post-11S que prometía más seguridad a cambio de algunas libertades, tan solo ha llevado a más caos e inseguridad –como en el caso real de la Guerra de Irak lanzada en 2003 por EE. UU., vendida como necesaria para acabar con un bastión del terrorismo internacional y que acabó, indirectamente, dando lugar al ISIS (Byman, 2008)–. Finalmente, en *Vengadores: Infinity War* y *Vengadores: Endgame*, el colapso climático ya no es ni analogía ni metáfora, sino que es parte consustancial al texto, y en ellas se anima al espectador a que reflexione sobre la posición del villano y la viabilidad de la solución que plantea.

En el cine de Hollywood hace tiempo que quedó atrás la producción de películas donde se plantean enfrentamientos ideológicos claros como fue el caso de la década de los ochenta con toda una serie de films que oponían argumentalmente los valores estadounidenses frente a los de la URSS. Hoy en día, el UCM es un universo centrado en el entretenimiento narrativo pero que, lo quiera o no, plantea preguntas y situaciones que entroncan con la geopolítica contemporánea. Y si no lo hacen desde posiciones abiertamente propagandísticas, siempre pueden apelar al miedo. Miedo al otro, al terrorista, al gobierno corrupto o al empresario arribista. Los temores del ciudadano occidental siempre tendrán reflejo en las películas de superhéroes.

Referencias bibliográficas

- Byman, Daniel (2008). An Autopsy of the Iraq Debacle: Policy Failure or Bridge Too Far? *Security Studies*, 17(4), 599-643. <https://doi.org/10.1080/09636410802507974>
- Boggs, Carl y Pollard, Tom (2007). *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*. Paradigm.
- Carney, Sean (2005). The Function of the Superhero at the Present Time. *Iowa Journal of Cultural Studies*, 6, 100-117. <https://doi.org/10.17077/2168-569X.1127>
- Casetti, Francesco y DiChio, Federico (1991). *Cómo analizar un Film*. Paidós.

- Caso, Federica y Hamilton, Caitlin. (2015). Introduction. En Federica Caso y Caitlin Hamilton (coords.), *Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies* (pp. 1-9). E-international Relations.
- Costello, Matthew (2009). *Secret Identity Crisis: Comic Books & the Unmasking of Cold War America*. Continuum.
- Daniels, Lee (1988). *Comix: A History of Comic Books in America*. Bonanza.
- D'Arcus, Bruce (2014). Extraordinary Rendition, Law and the Spatial Architecture of Rights. *ACME: An International Journal for Critical Geographies*, 13, 79-99.
- Di Paolo, Matt (2011). *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. McFarland.
- Dittmer, Jason (2007). Retconning America: Captain America in the Wake of World War II and the McCarthy Hearings. En T. Wandtke (coord.), *The Amazing Transforming Superhero! Essays on the Revision of Characters in Comic Books, Film and Television* (pp. 33-51). McFarland.
- Dittmer, Jason y Bos, Daniel (2019). *Popular Culture, Geopolitics and Identity*. Rowman & Littlefield.
- Dodds, Klaus y Atkinson, David (2000). *Geopolitical Traditions: A century of geopolitical thought*. Routledge.
- Dunne, John Paul y Sköns, Elizabeth (2010). The Military Industrial Complex. En A. Tan (coord.), *The Global Arms Trade: A Handbook* (pp. 281-292). Routledge.
- Fradley, Martin (2013). What Do You Believe In? Film Scholarship and the Cultural Politics of the Dark Knight Franchise. *Film Quarterly*, 66(3), 15-27. DOI: <https://doi.org/10.1525/fq.2013.66.3.15>
- Goodrum, Michael (2016). *Superheroes and American Self Image: From War to Watergate*. Ashgate.
- Goren, Lilly (2023). *The Politics of the Marvel Cinematic Universe*. University Press of Kansas.
- Gray II, Richard y Kaklamanidou, Betty (2011). Introduction. En R. Gray II y B. Kaklamanidou (coords.), *The 21st Century Superhero: Essays on Gender, Genre and Globalization in Film* (pp. 1-14). McFarland.
- Haas, Elizabeth, Christensen, Terry y Haas, Peter (2015). *Projecting Politics: Political Messages in American Films*. Routledge.
- Jonhson, Jeffrey (2012). *Super-History: Comic Book Superheroes and American Society*. MacFarland.
- Kidman, Shawna (2019). *Comic-Books Incorporated. How the Business of Comics Became the Business of Hollywood*. University of California Press.
- López, Lorenzo y Benito, Paz (1999). *Geografía política*. Cátedra.
- Marín, Rafael (2016). *Marvel: Crónica de una época*. Dolmen Editorial.

- McDowell, John (2014). *Politics of big fantasy: The Ideologies of Star Wars, the Matrix and the Avengers*. McFarland.
- McSweeney, Terence (2018). *Avengers Assemble! Critical Perspectives on the Marvel Cinematic Universe*. Wallflower Press.
- Medina-Contreras, Juan y Sangro, Pedro (2020). Representation of defense organizations in the Marvel Cinematic Universe (2008-2019). *Communication & Society*, 33 (4), 19-32. <https://doi.org/10.15581/003.33.4.19-32>
- Novak, Nikola (2021). Practical Geopolitics in Cinematic Narratives of Marvel's The Avengers Film Franchise. *Central European Journal of International and Security Studies* 15(2), 4-22.
- Ó Tuathail, Gearoid y Agnew, John (1992). Geopolitics and discourse: practical geopolitical reasoning in American foreign policy. *Political Geography*, 11, 190-204. [https://doi.org/10.1016/0962-6298\(92\)90048-X](https://doi.org/10.1016/0962-6298(92)90048-X)
- Overpeck, Deron (2017). Breaking Brand. From NuMarvel to MarvelNOW! Marvel Comics in the age of media convergence. En Matt Yockey (coord.), *Make ours Marvel. Media Convergence and a Comics Universe* (pp. 164-186). University of Texas Press.
- Rodríguez Moreno, José Joaquín (2010). *Los comics de la Segunda Guerra Mundial: Producción y mensaje en la editorial Timely*. UCA.
- Rusch, Kristine (2008). Batman in the Real World. En Danny O'Neil (coord.), *Batman Unauthorized* (pp. 197-208). BenBella Books.
- Russell, Jesse (2022). Defending the Status Quo in *The Dark Knight Rises*. *European journal of American studies*, 17, 2. <https://doi.org/10.4000/ejas.18220>
- Said, Esward (2007). *Orientalismo*. Debolsillo.
- Spanakos, Anthony (2011). Exceptional Recognition: The U.S. Global Dilemma in The Incredible Hulk, Iron Man and Avatar. En Richard Gray II y Betty Kaklamanidou (coords.), *The 21st Century Superhero: Essays on Gender, Genre and Globalization in Film* (pp. 15-28). McFarland.
- Van Dijk, Teun (2001). Discourse, ideology and context. *Folia Linguistica*, 35(1), 11-40. DOI: 10.1515/flin.2001.35.1-2.11
- Vázquez, Juan (2022). United States, China and The Dispute For Global Hegemony: a Comparative Analysis. *Human Review. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades*, 15(5), 1-13. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4302>
- Weber, Cynthia (2006). *Imagining America at War: Morality, Politics and Film*. Routledge.
- Wodak, Ruth y Fairclough, Norman (1997). Critical Discourse Analysis. En Teun Van Dijk (coord.), *Discourse as Social Interaction* (pp. 258-284). Sage.
- Wolf-Meyer, Matthew (2003). The World Ozymandias Made: Utopias in the Superhero Comic, Subculture, and the Conservation of Difference. *The Journal of Popular Culture*, 36, 497-517. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-world-ozymandias-made%3A-Utopias-in-the-superhero-Wolf%E2%80%90Meyer/0d0a02aacbdf05cbb2d7e0f888c5d410f00a96e9>