

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente

Reconocimiento de validez oficial de estudios de nivel superior según acuerdo secretarial 15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación del 29 de noviembre de 1976.

Departamento de Estudios Socioculturales Doctorado en Estudios Científico-Sociales



**El superhéroe y los *Juegos de Veridicción* en el Universo
Cinematográfico Marvel. La reconfiguración de los *Regímenes
de Verdad* sobre el saber ante la crisis de la modernidad.**

TESIS que para obtener el **GRADO** de
DOCTOR EN ESTUDIOS CIENTÍFICO-SOCIALES

Presenta: **MTRO. JOSÉ DE JESÚS GURIDI COLORADO**
Director **DR. GERARDO GUTIÉRREZ CHAM**
Tlaquepaque, Jalisco. 25 de abril de 2024

**DOCTORADO EN ESTUDIOS CIENTÍFICO-SOCIALES
ITESO**

**El superhéroe y los *Juegos de Veridicción* en el Universo Cinematográfico
Marvel. La reconfiguración de los *Regímenes de Verdad* sobre el saber, ante
la crisis de la modernidad.**

**TESIS PARA OBTENER EL
GRADO DE DOCTOR EN ESTUDIOS CIENTÍFICO-SOCIALES**

**QUE PRESENTA:
Mtro. José de Jesús Guridi Colorado**

**COMITÉ TUTORIAL
Dr. Gerardo Gutiérrez Cham
Dra. Susana Herrera Lima
Dr. Demetrio Zavala Scherer**

TLAQUEPAQUE. JALISCO A ABRIL DE 2024

**DOCTORADO EN ESTUDIOS CIENTÍFICO-SOCIALES
ITESO**

**El superhéroe y los *Juegos de Veridicción* en el Universo
Cinematográfico Marvel. La reconfiguración de los *Regímenes de
Verdad* sobre el saber, ante la crisis de la modernidad.**

Mtro. José de Jesús Guridi Colorado

Dedico esta tesis a mis hijos Natalia y Diego,

A mi compañera eterna, Tania,

A mis padres y hermanos

Agradecimientos

Al ITESO, que creyó en mí desde el principio, agradezco los espacios, los tiempos y los recursos para la realización del doctorado. Sin el apoyo del ITESO, nada de esto habría sucedido.

A los miembros de mi comité tutorial, porque estoy convencido de que el conocimiento se construye en colectivo, a mi director Gerardo Gutiérrez Cham, le agradezco su guía, disposición, amabilidad y comprensión durante todo el proceso de la investigación, es una pieza muy importante de todo esto, es mejor pensar acompañado. A Demetrio Zavala Scherer por las charlas, los contrapuntos y los cuestionamientos que enriquecieron este proyecto. A Susana Herrera Lima, por su guía certera, su lectura atenta, su camaradería, su franqueza, sus agudas observaciones y por ir más allá del compromiso al ofrecerme un lugar tranquilo y solitario en momentos fundamentales para el cierre del proceso.

A todos mis profesores, que desde su trinchera apostaron y trabajaron para darle forma a mi carrera como investigador. A mis compañeros por el ánimo, la conversa y por el chismecito. ¡Podemos decir que sobrevivimos juntos a un doctorado, a una pandemia y a una pandemia en medio del doctorado!

A Enrique Páez, mi jefe cuando solicité apoyo para estudiar, igualmente a Juan Larrosa, que además de ser mi profesor en el primer curso del doctorado, fue mi jefe en la última etapa del compromiso. Ambos colaboraron con la organización de mi encargo laboral, necesario para cumplir en ambos frentes. A Sofía Palau que desde la coordinación del DECS mantuvo

siempre una actitud de servicio, genuino interés y disposición constante conmigo. A Mariana Fuentes y a Cristi Santana, siempre con una sonrisa, dispuestas a resolver los problemas.

A todos mis compañeros del DESO por los buenos deseos y las porras. A Fabiola Núñez, a Yoshi y a Rodrigo de la Mora, por escucharme, aconsejarme y animarme cada vez que fue necesario.

Especialmente, gracias a mis padres por su apoyo, su cariño y por brindarme, otra vez, un espacio seguro para continuar. A mis hermanos, Jaqueline y Luis, porque siento y valoro su respeto y su cariño.

Mil veces gracias Nati, por los besos y los abrazos para soportar las desveladas, gracias Diego, por perdonar mis ausencias cuando me necesitaste y gracias Tania, porque con una mano me sostuviste todo este tiempo y con la otra, sostuviste todo lo que yo solté. Finalmente lo logramos, otra vez.

Resumen

El establecimiento y consolidación de la modernidad trascendió en un primer momento las estructuras de pensamiento del mundo occidental y posteriormente, del mundo entero. Fincó sus cimientos en la idea del progreso como promesa de felicidad y de la ciencia y la tecnología como la forma privilegiada de acceder a él. La reconfiguración de la ciencia como sistema de conocimiento, ante el surgimiento de dudas por sus efectos negativos y ante la falta de certezas ante problemas complejos, nos hace pensar que los *regímenes de verdad* asociados al saber en la modernidad están sufriendo modificaciones.

Nos interesa el papel de la ciencia en la reconfiguración de los regímenes de verdad sobre el *saber*, que sostienen el proyecto de modernidad a pesar del surgimiento de condiciones sociales, culturales, económicas y políticas que trascienden los límites marcados desde su surgimiento y hasta su consolidación. Para entenderlo, analizaremos el discurso propuesto a través de la narrativa del superhéroe, que históricamente ha fungido como vehículo de mitos y valores culturales, expresada en el Universo Cinematográfico Marvel, desde donde tres de las industrias mediáticas más emblemáticas de la modernidad (Hollywood, Marvel y Disney), proponen modelos de organización social, que participan en la configuración de los regímenes de verdad de nuestras sociedades.

El análisis del discurso crea una posibilidad de lectura crítica, analítica y reflexiva, de los discursos que estudia. Al conocer y analizar las *formaciones discursivas* acerca de la aplicación, los límites y la transmisión del saber propuestos desde el UCM, conseguimos dilucidar el entrelazado de las *formas de veridicción* utilizadas en las disputas por la verdad sobre el saber. A través de sus discursos, con la figura del superhéroe como vehículo, el Universo Cinematográfico Marvel, ilustra al sujeto cómo transitar entre distintos tipos de racionalidad para sobrevivir a la modernidad en crisis.

Palabras clave

Comunicación Pública de la Ciencia

Universo Cinematográfico Marvel

Saber verdadero

Análisis de discurso

Regímenes de verdad

Esta tesis se elaboró gracias al financiamiento y apoyo del Programa de Superación del Nivel Académico (PSNA) del ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara

Índice

Introducción -----	1
Capítulo 1. Planteamiento del problema -----	2
Justificación	9
Objetivos	11
Preguntas de Investigación	11
Puntos de partida	12
Capítulo 2. Estado de la cuestión -----	14
Articulaciones entre saber y discurso para la legitimación del poder	15
El superhéroe como objeto de estudio	24
El Universo Cinematográfico Marvel (UCM) en la academia	30
El estudio de las representaciones en el mundo de los superhéroes	32
Representaciones de la ciencia y superhéroes	36
Capítulo 3. Marco Teórico -----	42
Ciencia y modernidad	43
Tecnología y modernidad	46
Poder, Saber y Discurso en la construcción de lo verdadero	48
Discursos de verdad y Formas de veridicción	50
Régimen de verdad	54
Formaciones Discursivas	55
Dispositivo	55
El superhéroe desde la teoría	57
El superhéroe cinematográfico	59
Capítulo 4. Estrategia metodológica -----	61
Primera propuesta de Estrategia Metodológica	61
Ajustes finales y reconstrucción de la Estrategia	69
Construcción de categorías	74
Para leer el Universo Cinematográfico Marvel	80
El papel del humano ordinario en las historias de superhéroes	80

Cómics y cine: dos mundos, un universo discursivo	82
La saga del infinito	84
Capítulo 5. El saber en el UCM -----	86
Usos y Aplicaciones del saber en el discurso del UCM-----	86
La relación humano / tecnología	86
De la invasión a la unidad	87
La tecnología como puente entre fantasía y realidad	89
El cuerpo, la puerta de acceso a lo humano	91
La máquina, lo humano y la Inteligencia Artificial	98
Ser uno con la tecnología	101
Transmisión y difusión del saber -----	104
Saber colectivo y acumulativo, separado en el tiempo	105
La propiedad del saber	108
La relación Maestro – Aprendiz en el UCM	110
El saber prohibido	113
La renuncia a la razón tradicional. Olvida todo lo que crees saber	118
Límites y Fronteras del saber -----	124
La proeza super heroica como forma de acceso al saber / poder	124
Cuando la ciencia no alcanza	130
De la racionalidad a la razonabilidad	133
Límites éticos y morales (o su ausencia) en la construcción del saber	138
Límites territoriales para el saber	147
Saber Interior “es más que conocimiento, es la verdad”	158
Capítulo 6. Juegos de veridicción -----	162
Análisis de Frecuencias de las formas de veridicción	164
Formas de veridicción del Saber científico	166
Formas de veridicción del Saber mágico	170
Formas de veridicción del Saber mitológico	172
Formas de veridicción del Saber compuesto o complementario	173

Formas de veridicción del Saber Interior	176
Tránsito entre racionalidades en la postulación de lo verdadero	181
Capítulo 7. Conclusiones -----	191
Sobre el proceso de investigación	191
Sobre el objeto empírico	194
Sobre el saber en el UCM	198
Sobre los juegos de veridicción	203
Finalmente, la reconfiguración de los regímenes de verdad sobre el saber	207
Lo que termina y lo que queda por explorar	209
Índice de Gráficas, Esquemas y Tablas -----	211
Lista de anexos incluidos en archivo electrónico -----	212
Bibliografía -----	213

Introducción

El siguiente documento reporta los resultados de una investigación perteneciente al programa del Doctorado en Estudios Científicos Sociales del ITESO, la Universidad Jesuita de Guadalajara. El programa de este doctorado busca la construcción de proyectos interdisciplinarios, con énfasis en una de las tres áreas con que cuenta: Socioeconómica, sociocultural y/o sociopolítica. Esta investigación se inscribe dentro del área sociocultural.

Este proyecto refiere al interés sobre el papel de la ciencia en la reconfiguración de los regímenes de verdad sobre el *saber*, sobre los que se sostiene el proyecto de modernidad a pesar del surgimiento de condiciones sociales, culturales, económicas y políticas que trascienden los límites marcados desde su surgimiento y hasta su consolidación. Buscamos reconocer las condiciones estructurales que enmarcan la producción de discursos de verdad ligados al saber científico y a otros tipos de saberes, insertos en la narrativa específica del superhéroe. Para ello, estudiamos la forma en que se configuran los regímenes de verdad sobre el saber, que operan al interior de los discursos del Universo Cinematográfico Marvel (UCM) y analizamos la construcción del superhéroe del UCM como figura que modela la forma en que el sujeto puede adaptarse y funcionar en medio de la crisis o reconfiguración de los regímenes que regulan la verdad sobre el saber en las sociedades tardomodernas.

A través del Análisis de discurso desde la perspectiva de Miche Foucault, configuramos el UCM como un universo discursivo transmedia y transficcional que construye sus significados y representaciones a través de toda la trama de la que ha llamado Saga del Infinito, compuesta por 22 películas divididas en tres fases y unidas por el desarrollo de una trama central. En los capítulos de análisis y resultados se abordan tres categorías relacionadas con los usos y aplicaciones, límites y fronteras y transmisión y difusión del saber., cuyos resultados se contrastan con el análisis de las aleturgias y las formas de veridicción puestas en juego en este universo simbólico.

Capítulo 1

Planteamiento del problema

En esta etapa de reconfiguración de la modernidad y sus regímenes de verdad, el análisis de los discursos del UCM como modelo subjetivo de adaptación a las crisis de verdades, nos abre una ventana para vislumbrar el lugar que ocupa el saber científico en la reconfiguración de los regímenes de verdad, relativos al saber. El Universo Cinematográfico Marvel, es la franquicia cinematográfica más exitosa de la historia, al momento de la culminación de este documento se conforma por treinta y tres películas, la mayoría de ellas increíblemente taquilleras, que han inundado las salas de cine durante los últimos quince años¹, ejerciendo con ello un papel preponderante en la producción de formas simbólicas en nuestra sociedad. El análisis de estos discursos arroja luz sobre la forma en que entendemos la sociedad en que vivimos.

Hablar del UCM es hablar de la articulación de tres gigantes del entretenimiento: The Walt Disney Company, Marvel Comics, y Hollywood. Más allá de recordar la vasta historia de producciones de estas tres grandes industrias, conviene trazar una breve reseña de los acontecimientos que llevaron a esta alianza. En el año 2001, Disney inicia una agresiva estrategia de adquisiciones comerciales, que comenzó con la compra de las compañías productoras ESPN (Entertainment and Sports Programming Network) y Pixar Animation Studios y continuaría, entre otras, con la compra de 20th century Fox, National Geographic, Lucas Film (productora de la franquicia de Star Wars) y Marvel Comics.

Con la adquisición de Marvel en el 2009, Disney suma a sus activos, un ámbito de gran

¹ Comprende también tres series episódicas de ficción transmitidas por ABC: *Agents of SHIELD*, *Agent Carter* y *Inhumans* y ocho series más, transmitidas vía *Streaming* por la plataforma Disney Plus: *Wandavision*, *Falcon & The Winter Soldier*, *Loki*, *Hawkeye*, *Moon Knight*, *Ms. Marvel*, *She-Hulk* y *Secret Invasion*. Además de una serie de animación llamada *What if?* que explora diferentes universos creados al modificar un elemento aparentemente pequeño pero esencial de las historias más famosas que conforman el UCM. Mención aparte, Netflix produjo otras seis series vía *Streaming*, que han entrado y salido del canon del UCM, pero que hoy se consideran parte del mismo universo: *Daredevil*, *Jessica Jones*, *Luke Cage*, *Iron Fist*, *The Defenders* y *The Punisher*.

influencia que ha sido utilizado para posicionar discursos de verdad² sobre la visión de mundo. En el universo de los superhéroes, nacido en la narrativa gráfica de fines de la década de los treinta, lo correcto, lo verdadero, lo válido y sus antítesis se propagan mediante las historias de proezas, sacrificios y esperanzas que héroes como Superman y Capitán América cargaron sobre sus hombros.

Al igual que sucede con Hollywood y Disney, la capacidad de Marvel para innovar y reinventarse le ha permitido mantenerse vigente durante varias generaciones. Nuevos personajes, constantes reinicios a sus universos narrativos, el surgimiento de historias que colocan a los clásicos superhéroes ante escenarios muy actuales, han llevado a la diversificación de sus públicos y de sus formatos. La explosión de las pantallas brindó a los superhéroes la oportunidad de salir definitivamente de las páginas del comic, terminaron por hacerse presentes en una gran cantidad de escenarios del entretenimiento occidental. Después de pasar por una difícil crisis de ventas a mediados de los noventa, que casi los obligó a declararse en banca rota (Savage, 2015) hoy en día han resurgido ante públicos masivos gracias a la producción de películas de grandes presupuestos con enorme éxito comercial y una visión de conjunto. Comercialmente hablando, la unión de estos tres gigantes del entretenimiento dio lugar a la franquicia cinematográfica más exitosa de que ha visto el mundo, el Universo Cinematográfico Marvel ha recaudado, solamente por la taquilla de sus películas, una cantidad cercana a los nueve mil millones de dólares, por encima de franquicias como Star Wars, Harry Potter o Godzilla.

La importancia de los medios en el nacimiento y establecimiento de las sociedades modernas es indudable (Thompson, 1998). A través de ellos se configura en gran medida nuestra interpretación del mundo, nuestra experiencia de la realidad, y aunque estos significados no pueden ser impuestos ni *colocados* unilateralmente, la producción mediada de formas simbólicas influye decisivamente en nuestro entendimiento de la realidad.

² Desde la óptica de Foucault, un discurso de verdad (veridicción, decir veraz) es aquel discurso que pronuncia verdades, no sólo por su voluntad de ser y decir verdad, sino porque en determinadas circunstancias, el régimen de verdad dominante, hace posible su existencia y su estatus de verdad.

Las instituciones mediáticas proliferaron desde finales del siglo XV, hasta el día de hoy, gracias a procesos de producción, almacenamiento y circulación propios de la modernidad. Esto provocó la transformación de las formas simbólicas en productos de consumo, haciéndolas accesibles a grandes escalas, y en contextos espacio/temporales ampliamente diseminados, “el desarrollo de los medios transformó la naturaleza de la producción simbólica y el intercambio en el mundo moderno” (Thompson, 1998, pág. 25)

Afectó la manera en que los individuos de las sociedades modernas experimentaban el tiempo y el espacio. La simultaneidad y la inmediatez (cada vez en mayor grado) generada por el desarrollo de los medios, dio origen a la creación de lo que Thompson llamó *historicidad mediática* (Thompson, 1998, pág. 55). La acumulación de formas simbólicas mediadas configura nuestra percepción del pasado y de sus consecuencias en nuestro presente. La centralidad de la tradición oral se vio desplazada por la omnipresencia de las imágenes, sonidos y palabras de los medios. En su consolidación, el mundo moderno conoce los grandes acontecimientos del pasado a través de libros, periódicos, películas y programas televisivos (Thompson, 1998).

Hoy en día, colocados en plataformas virtuales, los medios parecen estar radicalizándose en relación con esta característica, lo que se suma a un proceso ya complejo de construcción de significados a través de la interpretación de las formas simbólicas. El significado de las no puede imponerse, al interpretar las formas simbólicas, el sujeto las apropia y las hace parte de su mundo, lo cual sólo puede hacer a través de marcos individuales y únicos de experiencia. El análisis de la interpretación de las formas simbólicas es un proceso hermenéutico (Thompson, 1998). Por eso la importancia del contexto de producción y circulación de las formas simbólicas en su análisis, expresado también por Eliseo Verón (1993)

Uno de los principales medios a través del cual se ha construido esta *historicidad mediática*, es el cine, que como industria no puede pensarse sin tomar en cuenta, como principal elemento, a Hollywood. El *Star System* norteamericano constituyó una plataforma perfecta para la creación de ídolos y personalidades que encarnaban los valores de la sociedad

moderna. Es muy difícil tratar de armar una historia de la guerra civil norteamericana sin pasar por las imágenes de *lo que el viento se llevó* (Fleming, 1939), o hablar de la costa marroquí de Casablanca sin recordar de inmediato la música, o la escena final de la película hollywoodense.

El cine es un gran constructor de imaginarios, pero también es un gran constructor de experiencias. Por ello Hollywood ha servido al proyecto de la modernidad como un estandarte que nos dice lo que es deseable, lo que no lo es, lo bueno, lo malo, lo real, lo fantástico. El cine se constituyó como un productor de significados importantísimo durante el establecimiento de la modernidad, y cuando la industria de Hollywood comenzó a alcanzar tintes internacionales, se posicionó en la experiencia y en la memoria del mundo occidental, casi de inmediato.

Las formas simbólicas producidas y difundidas masivamente, dominaron la escena mundial. No es que no existieran modelos alternativos de producción, o discursos locales que contravinieran la fórmula de Hollywood, o de Disney, sino que, en el gran escenario mundial, simplemente no constituyeron una amenaza para el dominio de estas industrias simbólicas o culturales que aprovecharon el sistema capitalista para expandir su influencia, y con ello su capital. Disney, ocupó un lugar muy importante en la proyección del estilo de vida occidental, al desarrollar con enorme éxito, formas simbólicas orientadas a los niños a través de los cuales inculcó valores y metas acordes con el proyecto de la modernidad, no es casualidad la producción de contenidos que impulsaban el valor de la ciencia y de la razón como modelos de éxito, y una serie de productos que educaban a los niños para entender el discurso científico como un discurso verdadero (Disney, 1959), (Disney, 1963)

Tal como la producción industrial y comercialización de formas simbólicas fueron elementos clave para el surgimiento y consolidación de las sociedades modernas, también lo fue el establecimiento del sistema de saberes que llamamos ciencia. Stephen Toulmin (2001) identifica dos fases distintas de la modernidad; la primera, llamada humanista, encuentra su inicio en la Europa renacentista alrededor de 1580, con los escritos de Michel de Montaigne, Francis Bacon y William Shakespeare, entre otros. La segunda fase, la

racional, ve la luz con las teorías filosóficas de Descartes y la física natural de Isaac Newton. Ambas indican un cambio en la mentalidad en el ser humano y constituyen el fin de la etapa medieval. La segunda fase, la de la razón, coloca al pensamiento científico, como la principal herramienta de validación del saber. La sociedad moderna, basa sus estructuras de pensamiento en la razón, que tiene como característica esencial, la construcción de conocimiento a través del estudio del objeto.

Para el establecimiento y consolidación de la ciencia y la tecnología como la forma legítima y verdadera de llegar al progreso como promesa de felicidad, fue muy importante la generación de una estructura para la investigación y la enseñanza de la ciencia. Desde la perspectiva del paradigma positivista se crearon disciplinas científicas, se formaron departamentos de investigación y se formaron vínculos con el estado y la iniciativa privada. Llegaron los avances científicos y tecnológicos que permitieron aumentar el dominio de la naturaleza, y con ellos, una privilegiada posición de poder y credibilidad social para la ciencia, sus procesos y sus discursos.

La hegemonía del paradigma positivista se vio en apuros con la llegada de la segunda guerra mundial. La revelación del poder destructivo de la bomba atómica despertó al mundo del sueño del progreso. Con ello se levantaron en la propia comunidad científica y en la sociedad moderna, importantes dudas sobre su validez y pertinencia, y surgieron dudas respecto a su alcance explicativo y en cuanto a la validez de su conocimiento.

Ante la complejidad evidente en muchos de los fenómenos de la realidad, y el abordaje de los procesos sociales como objeto de conocimiento que el paradigma positivista no ha podido responder adecuadamente, estas dudas fueron creciendo hasta convertirse en algo más. Hoy, existen alternativas dentro de la comunidad científica, métodos y perspectivas diversos se han consolidado y conforman distintos paradigmas para la construcción del conocimiento que conviven dentro de lo que llamamos ciencia³. Desde diferentes puntos

³ Orozco y González (2012) hablan de cuatro grandes paradigmas científicos en la actualidad. Los paradigmas Positivista, Realista, Hermenéutico, e Interaccionista.

de vista ofrecen diversas respuestas a problemas compartidos. Estos nuevos paradigmas establecen una serie de convenciones que permiten la producción de conocimiento reconocido como científico al interior de esa comunidad. Sin embargo, hacia el exterior, han sufrido para ostentar la etiqueta de científicos, debido a la gran influencia en el imaginario social que estableció la corriente positivista. Todos ellos ofrecen diferentes propuestas sobre ¿Cómo es y qué es, hacer ciencia? Pero esto no significa que abandonen los criterios de rigurosidad y sistematización que caracterizan al conocimiento científico.

Esta visible reconfiguración del aparato científico y su incidencia en la construcción de conocimiento socialmente validado se complejiza cuando tomamos en cuenta otras formas de saberes con los que siempre ha coexistido, que explican la realidad desde la divinidad o la magia, por nombrar algunos. El crecimiento y/o resurgimiento de la validación social de posturas no científicas para explicar la realidad, entra en disputa con los paradigmas científicos al ofrecer respuestas y soluciones a los problemas cotidianos en los corazones y mentes del individuo social.

Como hemos podido observar en la reciente pandemia que enfrentamos, viejos fenómenos sociales como la desinformación y la posverdad parecen posicionarse fuertemente en el campo de disputa de los saberes, ante la ausencia de respuestas científicas que otorguen certezas para la vida cotidiana. De ahí la importancia de reconocer estas nuevas relaciones y el impacto que tienen en la configuración de los regímenes de verdad de las sociedades modernas.

Ante este escenario surge la duda sobre si la sociedad ha dejado de confiar en la ciencia. Las encuestas dicen que la confianza en la ciencia sigue siendo alta en la mayoría de las personas, (Iyengar & Massey, 2018). Lo que sí ha crecido es la mala información y el desconocimiento sobre ciencia, sobre todo en el nivel epistémico, es decir, el conocimiento de las formas en que se conoce. La mayoría de los individuos no entiende el concepto de probabilidad, ni puede describir en qué consiste un experimento científico, más del 70% no puede describir tampoco, en qué consiste un estudio científico (Scheufele, 2019).

Tomando en cuenta el escenario polarizado que mantiene alejadas las diferencias de opinión en las redes sociales digitales, esta condición de desconocimiento epistémico puede llevarnos a creer que negar las evidencias científicas es un comportamiento socialmente aceptado. Por eso el uso de bots es tan efectivo en la aceptación de falsedades, porque logra multiplicar nuestros estímulos para creer o no creer en ciertas informaciones (Scheufele, 2019).

La reconfiguración de la ciencia como sistema de conocimiento, a través de la instauración de tres nuevos paradigmas, nos habla también de que la configuración de los *regímenes de verdad* asociados al saber en la modernidad está sufriendo modificaciones. Es muy importante comprender la manera en que los discursos de verdad⁴ sobre el saber se reconfiguran, para desde ahí, aportar datos que puedan ayudar a explicar las condiciones que enfrentamos como individuos y como sociedad, y generar con ello formas de intervenir y transformar nuestra realidad.

En la actualidad, las sociedades enfrentan procesos de desencanto y resignificación generados por la incertidumbre y la pérdida de sentido que se vive con relación al proyecto organizador de la sociedad conocido como modernidad. Los individuos han dejado de encontrar formas para identificarse con el proyecto único del estado moderno, que hasta hace poco había sido considerado como la esfera en la que todos los intereses que se enfrentan en una sociedad pueden llegar a una síntesis. La organización política mundial basada en estados nación está dejando de tener sentido, dando paso a nuevos procesos globales de reorganización económica y política. Un conjunto importante de autores (Appadurai, 2001) (Habermas, *La modernidad, un proyecto incompleto*, 1985) (Hall, 1992) (Toulmin, 2001), coinciden en afirmar desde hace algunos años, que el proyecto de la modernidad está experimentando cambios importantes y señalan desde diversas propuestas teóricas, el surgimiento de quiebres que parecen estar reconfigurando los

⁴ Para Foucault, el discurso, el saber y el poder, se articulan para crear discursos de verdad. El discurso legitima al poder y éste institucionaliza al saber; saber y poder construyen juntos, los discursos de verdad determinan cuáles enunciados son falsos y cuáles verdaderos, qué es verdad, saben (conocen) la verdad y dictan cómo se construye.

regímenes de verdad establecidos.

El consumo desbordado, las dislocaciones y la hibridez (Appadurai, 2001), el cambio del poder disciplinar al poder libidinal (Castro-Gómez, 2000) y la pérdida de seguridad ontológica en los individuos (Giddens, 1993), entre otros fenómenos de aparición relativamente reciente, son evidencias de que el orden social se está reconfigurando ante la falta de respuestas y soluciones para la vida cotidiana.

De las tres fases en que Marshall Berman (1988) divide la modernidad, es en la tercera, a partir del siglo XX, que el modernismo -la sensación de vivir en dos mundos simultáneos- se expande a todo el mundo, y a medida que esto sucede, el individuo moderno se rompe en una multitud de fragmentos inconmensurables; la modernidad “pierde su capacidad de organizar y dar un significado a la vida de las personas” (Berman, 1988, pág. 8)

Está cambiando el orden social que antes permitió el surgimiento y desarrollo de la modernidad como proyecto, los ejes sobre los que descansó su consolidación como el sistema de organización social dominante durante casi quinientos años, parecen estarse transformando. Una teoría crítica de la sociedad contemporánea sería responsable de encontrar y exponer en qué consiste la crisis del proyecto moderno, y cómo son las nuevas configuraciones del poder que se generan buscando adaptarse a las nuevas condiciones (Castro-Gómez, 2000).

De ahí la importancia de develar las condiciones estructurales que enmarcan, limitan y posibilitan la producción de discursos sobre el saber y las disputas que se desarrollan entre los que Michel Foucault llama discursos de verdad.

Justificación

Desde la concepción de Foucault (1969) el estudio del discurso no es una manera de entender lo que el sujeto expresa, sino una práctica social que configura sistemáticamente los objetos de los cuáles habla, por lo tanto, el estudio del discurso da cuenta de las transformaciones sociales. A través de esta investigación buscamos comprender y explicar

la manera en que se articulan los discursos ligados al saber científico y a otros tipos de saberes, para entender la configuración de los regímenes de verdad sobre el saber, que operan al interior del UCM, una de las formas simbólicas más difundidas de los últimos 25 años⁵.

Analizar el discurso es también una práctica discursiva y una práctica social en sí misma, y como tal, configura el objeto del cual habla. A través de la narrativa del superhéroe, que históricamente ha fungido como vehículo de mitos y valores culturales, en el UCM, Marvel, Disney y Hollywood, tres industrias mediáticas emblemáticas de la modernidad, proponen modelos de organización social, que participan en la configuración de los regímenes de verdad de nuestras sociedades.

De esta manera, el análisis del discurso crea una posibilidad de lectura crítica, analítica y reflexiva, para los discursos que estudia. Por eso es importante mirar desde aquí el interior del Universo Cinematográfico Marvel, que tantas interpretaciones del mundo ha influido. El estudio de sus discursos crea la posibilidad de su lectura crítica, y a través de esta, la comunidad académica podría proponer mejores formas de producir y comunicar discursos referentes al conocimiento, en las condiciones actuales de transformación, del gran proyecto organizador de la sociedad.

Ante los escenarios catastróficos que enfrentamos globalmente, como el cambio climático, la cada vez mayor desigualdad social y las enfermedades que ante la globalización imperante se expanden más rápido de lo que el mundo y sus sistemas pueden reaccionar, es especialmente necesario comprender la propuesta discursiva de productos simbólicos tan influyentes como el UCM, cuando perfilan y enmarcan los procesos de producción y validación del saber en las sociedades contemporáneas y las formas en que los sujetos se adaptan a ellos.

⁵ 9 de las 25 películas con mayor recaudación en la historia mundial, son parte del universo Cinematográfico Marvel. En México, 6 de las 9 películas más taquilleras de la historia en su semana de estreno, pertenecen al UCM, mismo resultado en Estados Unidos, con 3 de las 5 películas más taquilleras de la historia (IMDbPro, 2020).

Objetivo principal de la investigación

- Analizar los discursos de verdad sobre el saber, propuestos en la narrativa de superhéroes del Universo Cinematográfico Marvel, para comprender las relaciones que configuran los *regímenes de verdad* que operan en su interior.

Objetivos complementarios

- Identificar las formaciones discursivas relacionadas con los saberes, propuestas en el Universo Cinematográfico Marvel
- Reconocer y analizar las condiciones históricas de posibilidad de la producción de los discursos del UCM
- Analizar la propuesta discursiva del UCM como modelo/dispositivo⁶ que prepara al sujeto para sobrevivir a la crisis de verdades que transitan las sociedades tardomodernas.

Pregunta central de investigación

¿Cuáles son y cómo se relacionan los diferentes discursos de verdad sobre el saber, propuestos en la narrativa del superhéroe del UCM, en la configuración de los regímenes de verdad que operan en su interior?

Preguntas complementarias

- ¿Cuáles son las formaciones discursivas relacionadas con los saberes, que se proponen en el Universo Cinematográfico Marvel
- ¿En qué formas, las condiciones históricas de posibilidad enmarcan la producción de discursos del Universo Cinematográfico Marvel?

⁶ Aunque todo parece indicar que el UCM a través de sus discursos se construye como un dispositivo (Andersen, 2003; Castro, 2018), ya quedará para futuros abordajes, demostrar su configuración.

- ¿Cuáles son los principales imperativos estratégicos relacionados con la verdad sobre el saber que, a través del *superhéroe*, trascienden la trama del Universo Cinematográfico Marvel en las sociedades tardomodernas? (Andersen, 2003) (Castro, Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores, 2018)

Puntos de partida

Esta investigación busca analizar los discursos ligados al saber científico desde el UCM, para así comprender y explicar cómo se relacionan con los discursos de otros saberes, y cómo, desde sus condiciones históricas de posibilidad, configuran los regímenes de verdad sobre el saber, que en él operan, modelando una configuración posible de los regímenes de verdad sobre el saber en las sociedades tardomodernas. Partimos del entendimiento de que la realidad es un constructo social, organizado por sistemas diversos en los que las estructuras y el individuo interactúan. Nuestra investigación se ha diseñado y ejecutado bajo el paradigma interaccionista y desde la perspectiva metodológica cualitativa, ya que, aunque no desdeñamos la importancia de la medición, colocamos el énfasis en las interpretaciones que como investigadores hacemos del fenómeno que nos ocupa. Buscamos responder a la pregunta de investigación, mediante la interpretación y asociación rigurosa y fundamentada de los discursos de verdad y las formas de veridicción que están en disputa en las representaciones ligadas al saber científico y su relación con otros saberes, en los discursos del UCM.

Este proyecto se diseñó como un proceso deductivo / inductivo. En una primera etapa construimos el objeto, el problema de investigación y las categorías desde la teoría y su contrastación con datos empíricos provenientes de la exploración y conocimiento previo de los discursos del UCM. Sin embargo, las mismas categorías y observables se fueron modificando ante el análisis de los datos recabados en la observación empírica, lo que generó diversos hallazgos que también son fruto de un proceso inductivo de contrastación reflexiva con la realidad. En el apartado metodológico recapitularemos los procesos que seguimos durante la primera propuesta y los cambios derivados del ejercicio exploratorio y la primera inmersión en campo que nos llevaron a la propuesta final.

Para abordar el estudio de los discursos, nos serviremos del Análisis de discurso, comprendido desde la perspectiva de Michel Foucault (1975) (1969) Es importante para nosotros aclarar que el giro de Foucault hacia la genealogía no busca construir una forma de ciencia más exacta, sino liberar y poner en juego otros saberes. A través del análisis genealógico se ponen en juego saberes locales, descalificados y no legitimados, pero no se trata de ir en contra de la ciencia como sistema de saberes, sino contra los efectos de un saber totalitario (Castro, Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores, 2018). Conviene recordar que los aportes realizados por Michel Foucault son, como él decía, sólo una caja de herramientas. A partir de estos, el investigador puede tomar aquellas que mejor sirvan a su propósito, sin asumir nunca, una obligación, escuela o deber, más allá de la congruencia interna de la propia investigación y de la correspondencia epistemológica de sus decisiones metodológicas.

El análisis de los discursos del UCM, es solamente una parte de nuestra estrategia metodológica. Niels Akerstrom Andersen (2003) plantea una estrategia metodológica de cuatro distintas etapas, que se pueden emular o reconstruir al abordar el estudio de un objeto discursivo. La primera trabaja con el análisis de los discursos, la segunda se enfoca en el análisis de sus condiciones históricas de posibilidad, una tercera toma en cuenta el análisis de las tecnologías del ser y una cuarta que finalmente articula las demás en la construcción del análisis del dispositivo.

En esta investigación, no hemos considerado las tecnologías de sí, aunque resultaría muy interesante conocer cómo es que los sujetos utilizan o se apropian de los discursos para su propia construcción y para la construcción de su entorno, en este proyecto el foco está colocado sobre la producción de significados a través del discurso cinematográfico.

El análisis de los discursos de verdad sobre el saber en el UCM, el análisis de sus condiciones históricas de posibilidad y el análisis de las relaciones e interacciones entre los discursos y sus condiciones, nos permitieron comprender la construcción del UCM (Universo Cinematográfico Marvel) como un modelo/dispositivo que perfila un modo de ser sujeto que se adapta funcionalmente a la crisis de verdades de las sociedades tardomodernas.

Capítulo 2

Estado de la cuestión

El estudio del discurso es un terreno muy amplio, que ha sido trabajado desde múltiples dimensiones y con diversas aplicaciones. Para fines de esta investigación partimos desde la tradición y aporte de Michel Foucault, quien no elaboró un cuerpo teórico como tal, alrededor del discurso. Su principal interés fue siempre el sujeto. Sin embargo, el discurso fue siempre para Foucault, la manera de acceder al sujeto, ya que, a través del discurso, el sujeto se construye a sí mismo y a lo que le rodea. Para comprender al sujeto y su existencia en la sociedad, es indispensable entender el poder y el discurso producido siempre entre marcos que hacen posible su existencia, en lugar de otros. Para Foucault, el discurso legitima al poder y éste institucionaliza al saber; saber y poder construyen juntos, los discursos de verdad. Saber, poder y discurso, determinan cuáles enunciados son falsos y cuáles verdaderos, definen las reglas del juego. Determinan lo que es verdad, saben (conocen) la verdad y dictan cómo ésta se construye.

Creamos la verdad a través de representaciones, conceptualizamos objetos con una palabra, con sonidos y símbolos que poseen un sentido y terminamos creyendo que pertenecen a la verdad. Es más, llamamos conocimiento a este proceso. Afirmamos que conocemos porque somos capaces de repetir lo mismo que habíamos decidido que se iba a llamar así. Mas estos sonidos o palabras no pertenecen al orden de la verdad sino al orden de las metáforas (Sossa Rojas, 2012).

En cada época, hay estructuras que dan lógica a aquello que el hombre piensa o hace, delimitan el conocimiento y las acciones del hombre y sus instituciones. Constituyen “valores morales y prácticas que influyen en la forma en que una sociedad entiende y explica su mundo” (Sossa Rojas, 2012, pág. 16). El saber se concreta a través del discurso, al constituirse o legitimarse como verdadero mediante diversos mecanismos, entre ellos, los relacionados a la ciencia, ocupan una posición de privilegio para determinar lo que es válido y lo que no. Es necesario recalcar la importancia de la relación entre discurso, poder

y conocimiento. Son tres elementos que no se pueden separar, ya que cuando el conocimiento se valida como verdadero, queda en una posición de poder para determinar lo que es válido y lo que no (Foucault, 1969)

Articulaciones entre saber y discurso para la legitimación del poder

También para van Dijk, discurso y conocimiento son elementos inseparables. En su libro, *Discurso y conocimiento*, van Dijk (2016) recoge y sistematiza sus aportes en el área sociocognitiva, a través de la propuesta de una nueva teoría, a la que llama Análisis (crítico) epistemológico del discurso. La idea fundamental del libro es que el discurso y el conocimiento son mutuamente dependientes. Para aprender siempre es necesario algún tipo de discurso, que además es la única forma de expresar lo aprendido. Describe al conocimiento como un objeto totalmente multidisciplinario que hasta ahora no ha sido abordado de esa manera. Privilegia la figura del *conocimiento natural*, como un conocimiento que reconoce el contexto y determina su validez en función de lo local y de las necesidades sociales. Van Dijk parte de la definición tradicional de conocimiento en la que se le entiende como el conjunto de creencias verdaderas que se separa de otras creencias consideradas solamente opiniones. Pero añade que este conocimiento puede legitimarse utilizando las instituciones epistémicas de la sociedad, como las universidades, los gobiernos o los medios (van Dijk, 2016)

Los procesos de legitimación, siempre relacionados con el conocimiento y con el poder, son un aspecto muy importante en los estudios del discurso. Dustan Ristic (2016) en su artículo *(De) Legitimization as the discursive strategy of ideology* analiza los procesos de legitimación como prácticas discursivas y de conocimiento, estrategias discursivas que permiten la articulación y la constitución de la ideología. Surgen cuando existe un desequilibrio en las relaciones de poder, ante la lucha de diferentes actores sociales con diferentes intereses. Estos discursos de legitimación son los que brindan a los grupos sociales, los recursos para su posicionamiento social. Además, se utilizan para justificar o desacreditar prácticas y agrupaciones sociales específicas (Ristic, 2016). Este argumento reafirma la discursividad como característica clave de la ideología, ya que es en los

discursos donde se pone de manifiesto, a través de argumentos racionales que plantean diagnósticos y argumentan necesidades de acción. Un discurso ideológico nos dice lo que es y lo que debe ser. A diferencia de los discursos científico o filosófico, estos no reflexionan sobre su propia validez. Los discursos ideológicos abundan en la sociedad, y no todos están sistemáticamente codificados como pueden estarlo el discurso médico o el judicial. Funcionan para justificar o discutir el estado de las cosas, posiciones de poder o autoridad, etc. (Ristic, 2016)

Para entender cómo se dan los procesos de legitimación / deslegitimación en la sociedad, es necesario distinguir estos discursos y la forma en que se articulan entre sí, y con las prácticas sociales. Ristic también recurre a Van Dijk, y su libro *Ideología* en el que ofrece una batería de preguntas, referentes a la membresía, actividades, valores, posición y relaciones grupales y recursos, para estudiar y comprender los discursos ideológicos.

El conocimiento, el discurso y la ideología están íntimamente relacionados. La legitimación es necesaria en entornos institucionales, para que puedan dictar formas y procesos, toda institución social tiene procesos de legitimación que son necesarios para justificar su existencia y sus prácticas. Esta construcción de la legitimación (discursiva-ideológica) se da a través de 4 categorías principales descritas por Theo van Leeuwen (2008):

Los procesos de legitimación como prácticas discursivas y de conocimiento que aparecen ante la lucha de diferentes actores sociales con diferentes intereses (Leeuwen, 2008), justo como la disputa que se desarrolla entre diferentes saberes por constituirse como verdad en el UCM. Los juegos de veridicción se constituyen como un escenario posible para observar cómo se construye la legitimación (discursiva-ideológica). Son cuatro las categorías o estrategias principales con sus respectivas subcategorías, las que según van Leeuwen (2008) permiten hacer visible las disputas por la verdad:

1. Legitimación por Autoridad. Refiere a la autoridad de la tradición, costumbre, ley o personas investidas de autoridad institucional.
 - a. Por autoridad personal o impersonal

- b. Por recomendación experta o de un modelo a seguir
 - c. Por costumbre debido a la tradición o conformidad
- 2. Legitimación por Evaluación moral.
 - a. Evaluación
 - b. Abstracción
 - c. Comparación (analogías positivas o negativas)
- 3. Legitimación por Racionalización. Refiere a los fines y usos sociales institucionalizados y a los conocimientos validados socialmente.
 - a. Instrumental (Orientada a fines, a significados o a efectos)
 - b. Teórica (-cómo son las cosas- definición, explicación, predicción)
- 4. Legitimación por Mitopoiesis
 - a. Cuento moral
 - b. Cuento con moralejas
 - c. Determinación única
 - d. Sobredeterminación (inversión o simbolización).

Dentro de la trama del Universo Cinematográfico Marvel, se establecen relaciones entre elementos heterogéneos que incluyen discursos, reglamentos, arquitectura, instituciones, leyes, medidas, enunciados y proposiciones científicas, filosóficas y morales, etc. En el caso de esta investigación, todo lo dicho y lo no dicho, sobre el saber científico, en relación con otros tipos de saberes. A través de esta red de relaciones inserta en la narrativa del superhéroe, se llevan a cabo procesos de legitimación / deslegitimación de los saberes representados en el UCM, en los que se ponen en práctica las categorías propuestas por van Leeuwen (2008)

Partimos de la idea de que los procesos de legitimación / deslegitimación del discurso científico, se están reconfigurando ante el surgimiento de nuevas perspectivas para producirlo, y ante el embate de los discursos de saberes no científicos, que luchan por alcanzar el estatus de verdad, y parecen reconfigurar su lugar en las condiciones de crisis y/o adaptación que enfrentan las sociedades tardomodernas deslocalizadas, híbridas y

fragmentadas que han perdido su capacidad de organizar y dar un significado a la vida de las personas (Appadurai, 2001; Berman, 1988). Esta reconfiguración de los procesos de legitimación / deslegitimación del discurso científico está afectando la manera en que se configuran los discursos de verdad sobre el saber, en las sociedades actuales.

Si bien es cierto que el establecimiento y consolidación del paradigma de la modernidad, que trascendió las estructuras de pensamiento en casi todo el mundo, fincó sus cimientos en la idea de la ciencia como pilar de certezas y representaciones del mundo, esta no es un sistema monolítico ni estático, como ya vimos anteriormente. Junto con la modernidad como proyecto organizador de la sociedad, la razón se afianzó como el modelo de pensamiento válido. La corriente positivista festejó los avances científicos y el dominio de la naturaleza que vino con ellos. Sin embargo, llegaron también las sospechas y el desencanto con las promesas no cumplidas de la modernidad y los efectos no deseados de la ciencia positivista.

Surgieron propuestas desde otros ámbitos, que entienden la ciencia de distintas formas y construyen el conocimiento desde distintos puntos de vista. Hoy conviven con la ciencia positivista, tres nuevos paradigmas, que no buscan el dominio de la naturaleza a través de su predicción exacta, sino su comprensión a través de la interpretación y asociación de elementos aparentemente inconexos.

Además, han surgido propuestas que ponen en duda el conocimiento generado desde la perspectiva positivista. El feminismo, el pensamiento decolonial y el pensamiento complejo, son nuevas visiones científicas del mundo, que señalan e intentan superar la carga ideológica y parcial que estructuras como el patriarcado, el colonialismo y el pensamiento disciplinar, han significado para la construcción de conocimiento, que en múltiples ocasiones ha sido utilizada para legitimar y arraigar el orden social existente, ampliando las desigualdades e inequidades al colocar, a través de la articulación del discurso, con el saber y el poder, ciertos discursos de verdad, por encima de otros.

La lucha por la legitimidad es una lucha por el derecho a existir y a ser reconocido. En este

aspecto también existe producción académica que debemos revisar para la realización de esta investigación. El artículo *Discursive construction of truth, ideology and the emergence of post-truth narratives in contemporary political communication* escrito por Anastasia Deligiaouri (2018), se encuentra aún en los límites de la comunicación política pero que nos permite adentrarnos al estudio de la disputa discursiva por la verdad.

Deligiaouri analiza la *verdad social*, una construcción social discursiva que constituye poder de significación privilegiado para las masas. A través de su análisis aborda las condiciones para la construcción de este discurso (discurso de verdad), así entonces, la verdad como discurso, es resultado de una articulación que se construye mediante cadenas semánticas, pero ¿En qué condiciones se dan estas articulaciones? Deligiaouri (2018) recupera a Laclau y Mouffe (2001) para responder de esta manera; la verdad se construye a través de un antagonismo social entre dos discursos, entre los cuales se impone el más poderoso, y es quien logra hegemonizar la verdad.

Según este análisis, el momento crítico para que un discurso científico sea considerado verdadero es cuando se acepta como válida una declaración para ser apoyada por la evidencia relevante, a través de proposiciones científicas. Es importante tener en cuenta que la construcción social de la verdad proporciona diferentes lecturas y entendimientos de la realidad (grados, niveles, y condiciones en que algo es verdad) (Deligiaouri, 2018). Lo verdadero domina automáticamente el pensamiento y evita que la mente busque más evidencia, por eso en cuanto un discurso alcanza el nivel de verdad, tiene el poder de significar con privilegio los objetos y sucesos.

El artículo propone tres factores para determinar si un discurso gana la condición de verdad:

- 1) El sujeto que lo expresa
- 2) La retórica y los elementos de su discurso
- 3) La correspondencia con los hechos

La forma en que comprendemos los hechos está influenciada por su representación discursiva, los medios tienen un lugar privilegiado en la determinación de lo verdadero pues son fuente de información y de representaciones sociales. Deligiaouri (2018) analiza el surgimiento de la posverdad en la política y encuentra algunas pistas interesantes para el desarrollo de la investigación que aquí exponemos:

- Las palabras y los conceptos sufren hoy de una multiplicidad de significados, que en el contexto de la posverdad pueden ser engañosos, se puede decir que se da una des-significación y desvalorización de los significados tradicionalmente atribuidos como verdaderos.
- Si a esto le sumamos que buscar información en esta era, no siempre significa buscar nuevos conocimientos, sino satisfacer necesidades psicológicas, entonces los significados *verdaderos* pierden valor, y, por lo tanto, condición de verdad
- Los valores de posibilidad de verificabilidad y moralidad de la verdad como condiciones o reglas de construcción social de la verdad entran en conflicto con las nuevas reglas impuestas por Las narrativas posteriores a la verdad a través de dos herramientas: el contenido arbitrario y el poder de los medios (Deligiaouri, 2018)

Para un discurso, la lucha por establecerse como verdadero, pasa ineludiblemente por la confianza. Por eso reflexionamos sobre la confianza que tiene el público en la ciencia. A este respecto, conviene citar dos estudios realizados por Iyengar y Massey (Scientific communication in a post-truth society, 2018) y por Dietram Scheufele (Science audiences, misinformation, and fake news, 2019).

Iyengar y Massey, abordan el fenómeno de la confianza /desconfianza en la ciencia, y encuentran que la difusión de las *fake-news* son la principal causa para la desconfianza en la ciencia, misma que se ha mantenido igual que antes en el público promedio, pero no así para el público cuya ideología está más cerca de algunos de los extremos. Tanto la extrema izquierda como la extrema derecha desconfían de la ciencia. Esto se debe a que los algoritmos usados por las redes sociales cierran nuestros contactos, nos relacionamos casi solamente con aquellos que piensan como nosotros, lo que evita la presión social que, en

otras condiciones, nos hace desconfiar de la información mal fundamentada y confiar en evidencias. Si nuestro círculo piensa igual que nosotros, solo recompensará nuestro posicionamiento (Iyengar & Massey, 2018)

Por otro lado, Dietram Scheufele (2019) analiza ¿cómo y por qué los ciudadanos se vuelven (y permanecen) mal informados sobre la ciencia? Estar mal informados depende de la capacidad y motivación de una persona para detectar falsedades, pero también de factores sociales y grupales que afectan la posibilidad de tener información correcta. En general, la gente sigue confiando en la ciencia, sin embargo, conoce muy poco sobre ella, especialmente sobre la forma en que la ciencia construye su conocimiento, lo que nos lleva, según Scheufele (2019), a un público que no puede diferenciar entre un estudio con bases científicas y otro cuyas bases no satisfacen el rigor y fundamento mínimo. Esta consideración, afectaría la manera en que los discursos de verdad sobre el saber se relacionan para dar forma a los regímenes de verdad en nuestra sociedad, los discursos que legitiman la validez del saber científico basados en la rigurosidad, el fundamento y la transparencia de sus procesos de construcción, podrían dejar de producir sentido en un público que no distingue entre un estudio con bases científicas de uno que no las tiene.

En este aspecto también hay visiones optimistas que forman parte del debate. En el artículo *Fostering public trust in science: The role of social media* (Huber, Barnidge, Gil de Zúñiga, & Liu, 2019), los autores analizan una encuesta realizada en 20 países diferentes, para buscar posibles relaciones entre el uso de noticias en las redes sociales y la confianza en la ciencia. En este caso, al contrario de los datos presentados, tanto por Scheufele (2019) como por Iyengar y Douglas (2018), los resultados arrojaron una relación positiva, es decir, mientras más uso de noticias en redes sociales, mayor confianza en la ciencia en los 20 países.

Existe una voz pública que parece señalar que, en los últimos años, la idea de que la ciencia no es confiable, ha avanzado. Pero esto está en discusión, la confianza en la ciencia no es un elemento unidimensional, la gente confía en ciertos elementos relacionados con la ciencia, y en otros no, con menor o mayor grado en unas o en otras. Huber, Barnidge, Gil de Zúñiga, & Liu (2019), citan diferentes estudios en los que se dice que las noticias en medios

tradicionales tienen efectos fuertes en la confianza en la ciencia y lanzan la hipótesis de que, en las noticias en redes sociales, podría ser incluso más fuerte la relación. Basan esta hipótesis en el supuesto de que las redes sociales diversifican y expanden las redes de información, con lo que los usuarios tienen mayor probabilidad de encontrar noticias científicas, mientras que, por otro lado, parten también del supuesto de que a mayor exposición a noticias científicas aumenta la confianza en la ciencia.

A diferencia de Huber, Barnidge, Gil de Zúñiga, & Liu (2019), tanto Iyengar & Massey (2018) como Scheufele (2019) complejizan el dato de la desconfianza y lo conectan con la polarización política y con el ecosistema de medios actual, condiciones de las sociedades contemporáneas. Lo que sí queda claro, es que la relación comunidad-ciencia se está haciendo cada vez más compleja, lo mismo sucede con la relación entre el discurso científico y lo que consideramos como válido y/o verdadero. Por eso es necesario realizar más estudios que nos muestren cómo se construye hoy, la legitimación del conocimiento científico, en relación a otros tipos de saberes.

En las sociedades modernas, los medios de comunicación (Thompson, 1998), son uno de los escenarios fundamentales para observar los discursos y analizar su validación, pero su carácter de inmediatez y mercantil, ha provocado un distanciamiento cada vez mayor, de la visión científica que implica la sistematización y fundamentación de los procesos de estudio. Es por eso que los medios comunican la ciencia como si fuera magia, anulan los procesos y espectacularizan los resultados (Eco, *El mago y el científico*, 2002).

Desde la perspectiva de Umberto Eco, aunque esta consideración se opone al sentido común, todo el respeto que la ciencia y el científico poseen en nuestra sociedad proviene de la posibilidad de que la ciencia y los científicos hacen magia (Eco, 2002). Pero entonces, ¿cómo se representa la ciencia en los medios?

Para tratar de reportar el estado actual de la respuesta a esta pregunta, dentro de los límites e intereses de esta investigación, analizamos algunos documentos, entre los que se encuentra *Súper sabios a la mexicana. Ciencia y cine mexicano de ficción* tesis de posgrado

de Joaquín Gutiérrez Sanguino (2011) que presenta un modelo de análisis visual de las representaciones sobre la ciencia en el cine mexicano. El autor parte del fotograma básico, lo analiza en sus condiciones semióticas, narrativas y estéticas. Ofrece una propuesta metodológica interesante y específica. Profundiza en las representaciones de la ciencia en tres películas del cine mexicano: *El súper sabio*, *Santo en el museo de cera* y *Cronos*. En ellas encuentra la reproducción de clichés sobre la figura del científico y la mezcla entre ciencia y magia ante la desaparición de la relación causas y efectos, acompañadas de constantes versiones de automatismo (zombis y robots) y del dominio de la mente sobre el cuerpo (robo de cerebros) (Gutiérrez Sanguino, 2011).

Otra tesis de posgrado pertinente para esta investigación es *El conocimiento en las narrativas audiovisuales para niños*. Tonatiuh Ramos (2013), busca las representaciones del conocimiento en los programas infantiles: *31 minutos*, *el mundo de Beakman*, y la película de anime *Nausicaa, el valle del viento*. Ramos encuentra finalmente, que en *el mundo de Beakman* el conocimiento es representado como objeto de deseo, siempre y cuando esté imbuido del sentido de maravilla o magia, en *31 minutos* se presenta el conocimiento como una aventura y en *Nausicaa a través del viento*, encuentra que se representa como ideal, la convivencia de 4 tipos de conocimiento: tradicional, científico, tecnológico y práctico. Otro artículo que trabaja sobre representaciones de la ciencia en los medios es, *Discurso audiovisual en la divulgación científica de la UNAM, la construcción de un modelo de ciencia para divulgar* (Guridi, 2016). La pregunta que guía este texto es acerca de la representación que hace la ciencia de sí misma en cuatro videos producidos por la Dirección General de Divulgación de Ciencia (DGDC) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en la que, según Guridi, la UNAM “divulga una noción mágica, incansable, infalible y espectacular de la ciencia, que se encuentra por encima de lo humano y por lo tanto lo manipula; muy cercana a la tecnología, a la experimentación y al estudio. Pero principalmente mítica y heroica, características que transfiere a la institución universitaria” (Guridi, 2016). Como podemos observar, la ciencia y sus representaciones son un objeto de estudio relativamente presente en la comunidad de investigadores. Sin embargo, parece haber una ausencia de estudios que analicen estas representaciones en

relación con otros tipos o sistemas de saberes. Más adelante abordaremos el estudio de las representaciones de la ciencia y del conocimiento específicamente en comics y películas de superhéroes, pero antes observemos la producción académica referente al superhéroe, la figura principal de los discursos que pretendemos analizar.

El superhéroe como objeto de estudio

El escenario mítico de los superhéroes es un caldo de cultivo perfecto para la lucha entre saberes por convertirse en discursos de verdad. Las luchas entre héroes y villanos, las misiones imposibles, la creación de mundos distintos al nuestro en los que las leyes físicas y morales pueden ser distintas, el poder, el conflicto y la aventura, configuran situaciones y escenarios donde lo bueno y lo malo, lo falso y lo verdadero, el poder y la resistencia, entran en disputa a través de las relaciones entre símbolos y significados. La poderosa narrativa superheroica, en el Universo Cinematográfico Marvel se ve enmarcada por un espectáculo visual y sonoro tan grande como es posible, un aparato publicitario gigantesco y una narrativa experimental que además de transmedia se convierte en transficcional. Nunca como hoy, en el mundo globalizado y fragmentado de las sociedades tardomodernas, se habían articulado los mundos del cine y los superhéroes con resultados tan impactantes para la cultura de nuestra sociedad.

El universo de los superhéroes nace en la narrativa gráfica de fines de la década de los 30's, y al igual que el cine, es utilizado de inmediato para posicionar discursos de verdad sobre una visión de mundo. Martín Barbero, en su texto *La supervivencia de los superhéroes* (2017), analiza el fenómeno de los superhéroes y su regreso, que según dice, es parte de un salto hacia atrás que vemos en muchas expresiones de la cultura masiva. El análisis lo trabaja a través de la revisión histórica de los primeros ejemplos en cada uno de los grandes géneros asociados al de los superhéroes y los modelos narrativos con que operaron desde el principio (Martín-Barbero, *La supervivencia de los superhéroes*, 2017)

La primera historieta nace en 1895 (Yellow Kid), realizada para los inmigrantes, que apenas y sabían leer el inglés, como un producto casi antiheroico, ya que se trataba sólo de

sátira y humor. Eran sólo comics, dice el autor. Sin grandes cambios pasaron tres décadas, en 1929 nacerían los héroes (año de la gran depresión), a pesar de la crisis económica, es la época en que el cine y las historietas tuvieron sus mejores ganancias económicas, con este éxito es que lograron posicionar una nueva mitología, la misma que ahora tratan de resucitar (Martín-Barbero, La supervivencia de los superhéroes, 2017)

Una de las características más importantes de estos productos es la serialización, que surgió en el cine en 1920, con *El Zorro* y *Fumanchú*, a partir de ahí, esta característica parece no abandonar al género. El primero de los héroes que se publica en historieta es Tarzán, en 1929, introduce el realismo cinematográfico y deja fuera lo caricaturesco. Constituye la entrada de la épica en la historieta. El mito de Tarzán es el mito del hombre salvaje, muestra lo lejano que ha quedado la naturaleza, la libertad sin reglas sociales, y el uso de la fuerza animal. Es el macho blanco semidesnudo vestido con un taparrabo de piel de tigre, agilidad, fuerza y potencia sexual del animal, en su intensidad de vida conecta con el deseo de abandonar la vida rutinaria y aplastada del obrero de la ciudad (Martín-Barbero, 2017).

Dick Tracy, por otro lado, nos muestra que la nueva jungla está en la ciudad, en sus barrios bajos, con la mafia, el hampa, etc. Aparece en el mismo año de la captura de Al Capone, 1931. Este héroe toma de la novela negra, el estilo y los rasgos, pero cambia por completo el sentido del mito de ésta. Ya que no pelea contra los de arriba que mueven los hilos del crimen, sino que hace justicia directa sobre los criminales y le devuelve a la policía el derecho y la tarea de conservar el orden. Mata sin proceso jurídico a quien él mismo juzga (Martín-Barbero, 2017). En 1934 aparece Flash Gordon, que inicia el género del espacio, con un cosmos pintado de orientalismo, enemigos y mundos espaciales con rasgos orientales. Es como un Robin Hood, pero en el espacio. Es también la primera presencia significativa de las mujeres coprotagonistas (Martín-Barbero, 2017). En 1940 nace Mandrake e inaugura el mundo de la magia en la historieta, tiene una carga onírica ya que sólo en el mundo del sueño se puede vivir la magia. Hace pareja con Lothar. Mandrake es el intelectual, el fino, el sofisticado (blanco), Lothar es negro, semidesnudo, asume para sí, la violencia y la fuerza (Martín-Barbero, 2017).

El mito del sueño americano personificado por Superman surge en 1939, y replantea el espacio y periodicidad de la página, para formar el comic libro. Enmarca su llegada con el mito de Jesús, llega del espacio, es cuidado por padres humanos adoptivos, y, llegado el momento, su verdadero padre regresa con grandes aspavientos. Después de un tiempo de ayuno y desierto, le otorga su verdadera misión (Martín-Barbero, 2017).

Entre tantos superhéroes que combaten en mundos y escenarios fantásticos, Superman compartía el mundo en que sus lectores vivían cada una de sus propias aventuras y desventuras. Dos paradojas aquejan a Superman, una es la de la repetición que lo lleva, por ejemplo, a no poder enamorarse, pues eso supondría un avance en su vida, y un paso hacia la muerte. Pero también está su incapacidad para cambiar el mundo, tiene poderes infinitos, pero elige combatir los ataques a la propiedad privada (Martín-Barbero, 2017)

A raíz del éxito de Superman, quien desde la década de los cuarenta dio el salto a la radio y luego a la televisión, Detective Comics (DC), buscaría la creación de más figuras que acompañaran a Superman en su misión más importante, vender más historietas y colocarse en el imaginario del público estadounidense. El personaje que destacó de inmediato, y que hasta ahora constituye, dentro de DC, la rivalidad más grande con el hombre de acero, por el contraste que se refleja en el tratamiento de su origen y sus historias, es Batman. Personaje oscuro, víctima de la violencia, que se nos presenta como un personaje en busca de venganza contra el crimen y justicia por el asesinato de sus padres. Batman no es de naturaleza distinta, ni tiene poderes sobrehumanos, pero la muerte de sus padres lo marcó de tal manera, que desde la adolescencia dedicó su vida entera a mejorar sus capacidades mentales y físicas, ya sea a través del entrenamiento o de la tecnología. Lo que lo convierte en un superhéroe, es su dedicación y valores morales inflexibles e inquebrantables. Su capacidad de reconocer, sin lugar a duda, el bien y el mal.

El éxito comercial de DC fue pronto buscado e imitado por otras compañías, que acostumbradas a buscar éxitos rápidos que les permitieran sobrevivir, llegaron al extremo de publicar copias descaradas de estos personajes. Sin embargo, una compañía se destacó por el desarrollo de sus propios personajes y por la conexión que sus historias lograban

con el público, al identificarse con ellos. *Marvel*, creó superhéroes que, a pesar de sus grandes poderes, llevaban una vida humana normal, en la que tenían que trabajar para mantenerse, se enamoraban y sufrían los mismos rechazos y adversidades que sus lectores.

A Superman y Batman, se sumaban ahora: Los Cuatro Fantásticos, El Hombre Araña, Capitán América, Los Hombres X, y muchos superhéroes más que conformaron todo un universo. DC continuó también ampliando su repertorio y buscando ampliar con ello su público y sus ventas: Hombre Halcón, La Mujer Maravilla, Linterna Verde, Flash, Aquaman, etc.

Los superhéroes pasaron de combatir la injusticia por fuera del sistema, como lo hacían El Zorro y Dick Tracy, a combatir patrióticamente a un enemigo militar. La época en que los superhéroes fueron a la guerra⁷, fue llamada la época de oro. Al terminar la guerra, los superhéroes, junto con todos los géneros del cómic, llegaron al enfrentamiento directo con el gobierno que incluso creó un sub-comité de investigación sobre la delincuencia juvenil que culpó a las historietas por el crecimiento de los índices de criminalidad en los jóvenes. Esto llevó a las compañías a autocensurarse y crear historias más inocentes y fantasiosas, es ahí cuando a los cómics, se les cuelga la etiqueta de productos dirigidos a un público infantil, esta etiqueta sería muy difícil de quitar, y no lo lograrían sino hasta muchos años después (Cuevas Romo, 2018).

Los superhéroes siguieron enfrentando nuevos villanos que amenazaban la visión de mundo que fueron construyendo con los años. Las drogas, la delincuencia, el comunismo, los espías, la barbarie fueron solo algunos de los villanos que se sumaron a la colección de conquistas obtenidas por estos héroes, que por el contrario abanderaban valores como el trabajo, el progreso, la democracia, la libertad y las buenas costumbres. Fueron pieza clave en la expansión del *american dream*, ariete de batalla para la extensión del imperio

⁷ Namor, de Marvel Comics, fue el primero en participar, Capitán América el más determinado, pero fue Superman quien terminó con la guerra, volando hasta donde estaban Hitler y Stalin y llevándolos ante la Sociedad de Naciones. Las historias se volvieron casi propaganda gubernamental, se repartían entre las tropas estadounidenses (Cuevas Romo, 2018).

colonialista norteamericano, y bastiones del triunfo del capitalismo. Durante la era espacial, aunque Flash Gordon inauguró la lista de los héroes que invadirían otros mundos, entre ellos, Los Cuatro Fantásticos han perdurado hasta el día de hoy, cuatro intrépidos aventureros encabezados por un brillante científico, cuyo arrojo y perseverancia por la exploración de mundos por conquistar, fueron premiados cuando los rayos cósmicos penetraron el casco de su nave para darles poderes fantásticos. Curiosamente, ellos sí llegaron al espacio, antes que su contraparte rusa Ivan Kragoff, científico ruso acompañado por simios entrenados, que se convertirían en el fantasma rojo y sus súper simios, que como era de esperarse hicieron el mismo viaje que Los Cuatro Fantásticos y obtuvieron poderes, pero con notables diferencias.

Armand Mattelart, considera a los superhéroes, parte de la industria cultural que perpetúa el dominio hegemónico y reproduce el sistema de organización social. En el cambio de política espacial, cuando los Estados Unidos decidieron que no habría más viajes tripulados al espacio, sino que ahora sólo se realizarían inversiones que sirvieran al planeta tierra, se dio el triunfo del pragmático sobre el patriota y el científico puro. Antes de eso, las potencias ayudaban al mundo al realizar estos esfuerzos que sólo ellos podían, y producían avances que los demás países aprovechaban, no sin costo por supuesto. Hasta entonces, sólo un hombre había hecho eso: Superman (Mattelart, 1974)

Escribió en su libro *La cultura como empresa multinacional* (Mattelart, 1974), un capítulo dedicado a Superman, o, mejor dicho, a *La muerte de Superman*. En este capítulo el autor recupera una historia publicada en México en 1972, llamada *Super mendigo*, en la cual, Superman al verse inútil debido a los avances de la ciencia, pierde sus poderes (en un bloque mental inconsciente) y se convierte en mendigo. Jaime Olsen, exitoso productor entonces, lo encuentra y lo lleva al psicoanalista donde descubren la verdad. Después de recuperar sus poderes al tener que salvar a dos doctores del fuego, abandona el planeta diciendo “el mundo ya no me necesita, se basta a sí mismo. Debe haber otro planeta que aún me necesite” lo que sucede aquí, nos dice Mattelart, es que una ficción sobre puesta a otra ficción da lugar a una cruda realidad. Los mecanismos que el lector no puede captar en

los guiones repetitivos aparecen cuando el guionista rompe con el código de reiteración. Al envejecer Superman, el guionista traslapa a la tecnología y la ciencia, el aparato mítico de su poder: defender a los débiles. Que el héroe se llame Superman o computadoras, importa poco (Mattelart, 1974).

El mito del fin de la ideología consiste en debilitar a un superhombre sólo para poder reemplazarlo por la ciencia y la tecnología. El discurso de la cultura de masas va adaptándose siempre a las nuevas condiciones. El mito de Superman esconde su trascendencia y su verdadera penetración. La única manera verdadera de matar a Superman y cancelar el mito del fin de ideología y de la ciencia neutral, es crear una ciencia y tecnología de las masas, que les permita determinar su futuro, nos dice el autor (Mattelart, 1974). Otros han escrito sobre superhéroes e ideología, como parte de la cultura de masas (Eco, 1968), como una nueva mitología (Bahlmann, 2016), sobre su función social (Carney, 2005) o sobre su afiliación partidista (DiPaolo, 2012).

Los superhéroes no sólo son jinetes de la hegemonía, han sido utilizados para colocar narrativas contra-hegemónicas muy importantes, como es el caso de Pantera Negra, El Rayo y Los Hombres X que han colocado miradas distintas hacia la discriminación social, por cuestiones como raza, género y discapacidades (Posada, 2019; Roblou, 2012; Tyree & Jacobs, 2018), también son un negocio ultra millonario y un fenómeno cultural. Los superhéroes no se quedaron en las páginas de los comics, pronto comenzaron a salir a las pantallas, la explosión de estas brindó una oportunidad de oro para que se hicieran presentes en casi todos los escenarios del entretenimiento occidental. Su capacidad para reinventarse y construir discursos de verdad les ha permitido mantenerse vigentes durante varias generaciones. Justo en la observación de estas características y en las destacadas más adelante por otros autores, veremos que muchas de ellas han cambiado. En los comics de hoy, Superman se ha enamorado, incluso tiene un hijo con una humana. Murió hace tiempo, aunque fue resucitado en formas distintas. Las historias fuera del canon, o *Elseworlds*, han permitido al lector, ver a un Superman dictador ruso, uno vengativo y asesino, etc. Muchos rasgos han cambiado, o tal vez no. Pero es momento de ponerlos en

tela de juicio, sobre todo ante su entrada al universo del cine y su explosión ante los públicos gigantescos. Si la sociedad ha cambiado, seguramente los mitos han cambiado, pero ¿cuáles y cómo?, es necesario investigarlo.

El Universo Cinematográfico Marvel (UCM) en la academia

El nacimiento y auge del fenómeno transmedia, ha sido aprovechado por el género de superhéroes para colocarse como uno de los productos simbólicos de mayor impacto en la actualidad. Genera ganancias económicas muy grandes y produce una cantidad impresionante de discursos en diferentes pantallas y materialidades. De entre todos ellos, la estrategia cinematográfica es realmente digna de atención especial. Un universo de 33 películas en 15 años (aunque se siguen anunciando nuevas películas), conectadas en su trama, con referentes comunes y un solo meta-relato dividido en 5 fases, de las cuales, la quinta está apenas comenzando. El *Universo Cinematográfico Marvel* (MCU por sus siglas en inglés) ha logrado encantar al mundo entero.

García Escrivá (2018), establece claramente el enorme dominio en audiencia cinematográfica del género de superhéroes sobre cualquier otro género en los últimos 20 años. Y lo hace sin tomar en cuenta las ganancias por ámbitos como licencias, DVD, videojuegos, etc. Solamente toma en cuenta la taquilla, es decir, la presencia en salas de cine, y ahí se muestra totalmente arrasador el género del superhéroe sobre todo lo demás. Le hace competencia sólo el género de fantasía, y ambos sirven para demostrar uno de los puntos importantes de su artículo: que el cine de hoy es un espectáculo visual y sonoro, más que narrativo. Se trata de dar a los asistentes (la enorme mayoría público infantil, juvenil y familias que van al centro comercial) un espectáculo sonoro y visual que amerite ser visto en pantalla grande y que rivalice incluso con el ritmo de acción de los videojuegos (García-Escrivá, 2018). Para descartar el ámbito de la narrativa, analiza la figura del superhéroe desde los aportes de Peter Coogan (2006) y Umberto Eco (1968), para encontrar finalmente, que las características de los superhéroes y de sus historias, dificultan la credibilidad de la hazaña heroica, lo explica a través de lo que llama hipertrofia – el superhéroe es una negación del héroe-. Esta condición está presente en las tres

condiciones primarias señaladas por Coogan (2006):

- La misión del superhéroe es siempre exagerada e inconcebible “siempre tiene que salvar al mundo”
- Los súper poderes y la inmortalidad que posee hacen que sus hazañas carezcan de valor
- La naturaleza serial de sus episodios, historias sin final, episodios que continúan por siempre a la espera de la nueva entrega

Finalmente, el triunfo se da por la acción imparable, va creciendo desde que inicia la película hasta que no termina, sino que entra en pausa hasta la siguiente entrega, el cine de superhéroes es un mundo de fantasía con elementos reconocibles en los lugares, las cosas y los nombres (García-Escrivá, 2018).

Pero el Universo Cinematográfico Marvel no solo se trata del éxito comercial, de su capacidad simbólica o de su gran impacto (Scott, 2017; Atarama-Rojas & Menacho-Girón, 2018), también es innovación en las formas narrativas (Scott, 2017; Beaty, 2016). Dru Jeffries estudia el Universo Cinematográfico Marvel desde su transficcionalidad, en *The world align media convergence and complementary story worlds in Marvel's Thor: dark world* (2017). Analiza las estrategias narrativas y comerciales que, desde su punto de vista, convierten al Universo Cinematográfico Marvel en un caso único (por alcance y dimensión) de convergencia y transficcionalidad. De acuerdo con este autor, el UCM es una adaptación, pero es distinta a otros universos como *el señor de los anillos* o *Harry Potter*, ya que lo que Marvel adapta no son las historias, sino un enfoque para la construcción de un universo. Aunque se debe a la existencia del universo de comics y comparte referencias, personajes, escenarios, etcétera, los comics y el UCM son dos mundos aparte. Marvel ha logrado un éxito comercial sin precedentes al conectar sus franquicias en una narrativa serializada de larga duración (33 películas hasta ahora) que se desarrolla dentro de un mundo coherente que comparte elementos con el mundo de los comics pero que no son lo mismo (Jeffries, 2017). En contraste con el modelo de Henry Jenkins de narración transmedia, la transficcionalidad en los textos estropea la posible coherencia intertextual. Al leerlos en

conjunto, surgen contradicciones entre los mismos. “Lo que distingue las relaciones transficcionales de las adaptaciones u otros tipos de vínculos intertextuales entre textos es que sus mundos narrativos deben estar relacionados y ser incompatibles” (Jeffries, 2017)

Un punto a resaltar, de interés para este proyecto, es la recuperación que hace Alan Taylor, sobre la convergencia entre la magia y la ciencia, que se da en este universo a partir de la llegada de Thor, ya que hasta ese entonces teníamos solamente a Iron man y a Hulk, fruto de la ciencia y tecnología experimental. Thor lo explica en una escena, hablando directamente con Jane Foster (científica) “tus antepasados lo llamaban magia, tú los llamas ciencia, yo vengo de un mundo donde son lo mismo” (Branagh, 2011)

Hasta ahora, hemos revisado la producción académica sobre el discurso en relación con el conocimiento y con el poder, la preocupación académica reflejada en artículos y reportes de investigación sobre la aparentemente creciente brecha entre el conocimiento científico y la sociedad -aunque al parecer no es tan creciente- lo que nos llevó a buscar lo que los medios dicen y lo que la gente entiende sobre la ciencia y el conocimiento. Después, revisamos aspectos teóricos y filosóficos del superhéroe, entendimos qué significa el Universo Cinematográfico Marvel desde el punto de vista comercial, mediático y narrativo, y aquí estamos. Vayamos ahora a buscar qué se dice en este universo, sobre qué se habla, qué no es visible, y qué aparece por todos lados. Revisemos.

El estudio de las representaciones en el mundo de los superhéroes

Comenzaremos por decir que sobre comics y superhéroes se escribe mucho, es lo que se llama, un campo en expansión. La relevancia que han cobrado en los últimos 15 años es palpable. La academia por fin ha volteado a verlos en buenos números. Es un espacio de búsqueda constante y a pesar de que algunos piensan que los estudios sobre representación y diversidad retrasan la consolidación del campo académico, Ellen Kitzpatrick y Suzanne Scott señalan que aún es necesario desarrollarlos, la representación y la diversidad no es una batalla ganada.

En su ensayo *Representation and diversity in the comic studies* (Kirkpatrick & Scott, 2015) hacen una breve revisión de algunos de los estudios sobre representación y diversidad en comics y superhéroes, y demuestran que este tipo de estudios son necesarios aún para el campo en expansión que representan los estudios en comics. Muchos siguen trabajando estos temas, no han *avanzado* dicen las autoras, porque no pueden darse el lujo de hacerlo. Lo mejor para el campo académico sobre estudios de comics podría ser continuar en una serie de debates entrelazados, más que buscar una teoría formalista (Kirkpatrick & Scott, 2015). Las preguntas que se hacen a los comics han ido complejizándose en cuestión de representación y diversidad, ahora hay cuestiones sobre demografía de los autores, representatividad en las audiencias, y superhéroes privilegiados o marginados en los estudios de medios (Kirkpatrick & Scott, 2015), el artículo termina señalando algunos cambios en cuestión de representación y diversidad, en la industria, como muestra de que el tema debe seguirse trabajando.

Podemos decir que la política está representada con frecuencia en los estudios sobre comics. Es natural pensarlo, ya que siempre se les ha visto como defensores del *status quo*, aquí algunos ejemplos que permiten dar una idea general del tipo de acercamientos a este tema en los estudios del cómic.

Richard Stevens utiliza la figura del Capitán América para cuestionar la vieja forma del patriotismo norteamericano in *Lets Rap with Cap: Redefining American Patriotism through Popular Discourse and Letters* (Stevens, 2011).

Captain Britain Weekly (1976-1977) fue el primer cómic creado especialmente para el mercado británico por Marvel Comics, con sede en Nueva York. El personaje del título fue creado como un análogo al Capitán América, pero con diferencias clave destinadas a resonar en el contexto británico. A través de análisis del discurso visual y textual, del análisis de las cartas de los lectores al editor y las líneas de la historia. Jason Dittmer (2011) estudia el origen del héroe, que fusiona la ciencia y la magia para construir una identidad británica primitiva pero moderna. Un aspecto más a resaltar es que las villanías de estas historias se relacionan con la conducta no británica (Dittmer, 2011)

Si hablamos de su discurso, las películas de superhéroes han sido muy criticadas por respaldar *el statu quo* a través de las representaciones ideológicas que contienen. Sin embargo, hay que reconocer la historia de Marvel como disruptor de las historias rosas, maniqueas y carentes de problemas. Marvel fue el primero en colocar a sus héroes en mundos con problemáticas de drogas, racismo y violencia social. Se ha caracterizado, además, por colocar en los comics, referencias a sucesos de la realidad social en distintos niveles⁸.

A través del análisis crítico de discurso, Rodrigo Muñoz-González busca las representaciones ideológicas colocadas en dos películas de superhéroes: Iron man (Favreau, 2008) y Capitán América (soldado del invierno). En su artículo, *Masked thinkers? Ideology and politics in the contemporary superhero films* dice Muñoz González (2017). Últimamente estos se han vuelto más conscientes de sus roles, incluso cuestionando el bien, aparentemente mayor, que buscan lograr.

Muñoz-González (2017) recurre a Laclau & Mouffle (2005) para reforzar la idea de que la ideología funciona como una red que controla y regula la relación entre lo visible y lo no visible, lo imaginable y lo no imaginable, así las representaciones políticas que encontramos en los medios son cruciales para la construcción del mundo social, son marcos que brindan posibilidades limitadas de lectura de los hechos sociales. Hablando específicamente del cine, el autor explica, a través de Ryan & Kellner (1988), la relación entre el cine y la vida social, donde las películas transcodifican en códigos cinematográficos los discursos de la vida social, transfieren las representaciones de un campo a otro (Muñoz-González, 2017). Los resultados finales se contradicen en algunos puntos, las representaciones contienen críticas directas a algunos aspectos del sistema capitalista contemporáneo, y al mismo tiempo, promueven los ideales del poder estadounidense, principal defensor de dicho sistema. Esto podría deberse a una crisis cultural del

⁸ Al cumplirse un año del ataque a las torres gemelas conocido como el 9/11, Marvel publicó un número de colección en el que el Hombre Araña, el Capitán América, Iron man, Hulk, y hasta algunos de los villanos más conocidos, sufrieron junto a los ciudadanos, ayudaron a remover escombros y presentaron sus respetos a los “verdaderos héroes” de la historia, los grupos de rescate de la ciudad de Nueva York.

capitalismo, confirman una crisis de coherencia del sistema, pero podrían ser una *oposición*, elemento esencial para el capitalismo que valida la posición de este como una realidad dominante. ¿si se es la única opción a quién se domina? Finalmente, la conclusión es que los superhéroes en sus formas cinematográficas, sí pueden ser críticos de la realidad social, enmascarados pensantes. (Muñoz-González, 2017)

El cuerpo y el género, por supuesto también han sido objeto de reflexión en los estudios sobre cómics y superhéroes. Encontramos también un análisis de la personificación de seis superhéroes de DC que demuestra que los cuerpos de los superhéroes han cambiado significativamente década tras década, hacia cuerpos más imposibles de lograr y más sexualizados (Avery-Natale, 2013), además del artículo sobre masculinidades complejas en las películas de superhéroes de Hellboy, Spiderman, Batman, X-men y Iron man que escribe Roblou (2012). Los estudios de diversidad racial, son comunes en la personificación de Black Panther, el más clásico superhéroe negro que retomó fuerza y relevancia en el Universo Cinematográfico Marvel. *Afrofuturismo, Poder y Marvel comics en Black Panther*. (Posada, 2019) *¿can you save me? Black Male Superheroes in Hollywood Film* - (Tyree & Jacobs, 2018) son ejemplos claros de este tipo de estudios.

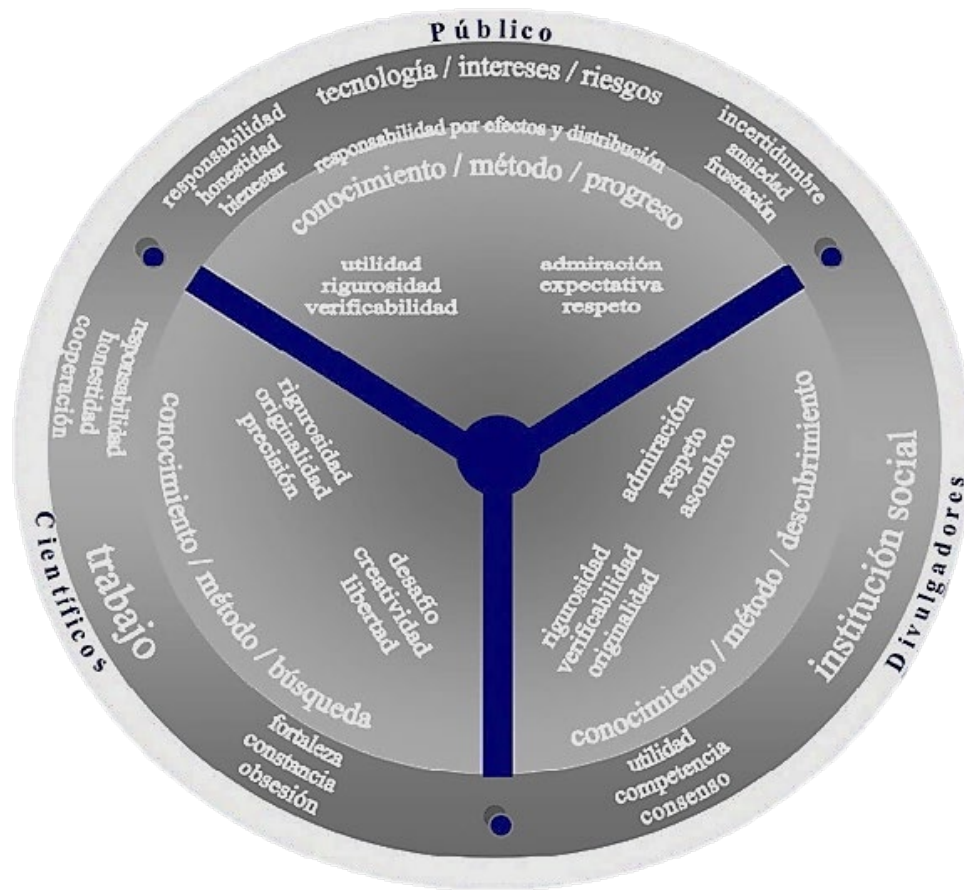
Como hemos podido encontrar, los comics y los superhéroes han sido estudiados en muchas formas. Se ha buscado en ellos las representaciones que contienen sobre aspectos importantes, pero la etiqueta de producto infantil, colocada en el imaginario del público desde la década de los cincuenta, ha dificultado su posicionamiento en la academia como un escenario de búsqueda de nociones sobre elementos que imaginamos muy lejanos, como el saber y la verdad. Gracias al crecimiento y diversificación de la novela gráfica, los comics y los superhéroes han comenzado a llamar la atención de la academia, comienza a abordarse su estudio, en cuestiones centrales de representación, como la raza, las construcciones de género y la diversidad sexual. Comienza a asociárseles con elementos lejanos del público infantil, muy cercanos a la ideología política por su obvia conexión con la propaganda, hubo también una ola de estudios que analizaba su impacto, en cuestiones de violencia. Sin embargo, es difícil encontrar estudios que relacionen los comics, con temas

que socialmente se consideran el otro polo del entretenimiento y la fantasía. El saber y la ciencia, son dos elementos que pertenecen a un universo muy lejano del de los comics y los superhéroes y sobre este tema conviene buscar con un lente más enfocado.

Representaciones de la ciencia y superhéroes

Incluimos principalmente, tres documentos que abordan este cruce muy de cerca: En el primer texto, *La ciencia ante el público* (2012), Carina Cortassa estudia las *representaciones sociales* que tienen los científicos, los divulgadores y el público lego, alrededor de la idea de ciencia, así como la función que cumplen estos tres agentes en el proceso de conocimiento. Coloca las representaciones sociales como parte fundamental de la interacción epistémica y como sistema de expectativas. Recupera, desde la propuesta de Robert Farr, la validez de la teoría de representaciones sociales para estudiar la comprensión pública de la ciencia y señala que este concepto no ha sido muy utilizado en la investigación predominante de los estudios de comunicación de la ciencia (Cortassa, 2012).

Su argumento central es que si se comprenden las representaciones sociales sobre ciencia, sabremos porqué la gente actúa como lo hace respecto de ella. Como sistema de expectativas, las representaciones sociales impactan en las actitudes epistémicas que ayudan o resisten la distribución del conocimiento, (Cortassa, 2012). Para responder a la pregunta sobre ¿Qué es la ciencia? Cortassa recurre a las representaciones sociales de tres grandes grupos involucrados en el proceso de creación, comunicación y apropiación del conocimiento científico. El *Esquema 1*, muestra las representaciones que tanto los científicos, como los divulgadores y el público lego, tienen respecto a lo que es la ciencia, “sintetiza las imágenes de ciencia que fueron perfilándose en el transcurso de las charlas con científicos, público y divulgadores” (Cortassa, 2012) .



Esquema 1 – Las Representaciones sociales de la ciencia (Cortassa, 2012)

La ciencia está en el centro, hacia el exterior podemos ver las representaciones que el público lego, los divulgadores y los propios científicos construyen sobre la ciencia. Mientras más cercanas al centro del círculo, más fijas están esas representaciones, aquellas que se encuentran más afuera, pueden ser susceptibles a cambios a mediano y/o corto plazo (Cortassa, 2012).

En el esquema citado observamos que los tres grupos comparten la idea de que la ciencia es igual a *conocimiento* más *método*, noción que se complementa en el público lego, con la idea de *progreso*, en los divulgadores con la idea *descubrimiento* y en los científicos con la idea de *búsqueda*. La idea del método, presente en los tres públicos, se conecta con otros elementos que están en el núcleo de sus representaciones de ciencia, como la *rigurosidad* y

la *verificabilidad* o *precisión*.

La noción de *progreso* identificada por el público lego se relaciona con valores como *utilidad* y *expectativa*. La noción de *descubrimiento*, que se encontró en las representaciones de los divulgadores, se vincula con el *asombro* y *originalidad*, y la idea de *búsqueda*, hallada en los científicos, se relaciona con las ideas de *creatividad* y *libertad* que complementan el núcleo de sus representaciones (Cortassa, 2012).

Como era de esperarse, en el cinturón periférico del esquema que corresponde a la representación de la ciencia construida por científicos, Cortassa encuentra nociones de la ciencia como actividad. Destaca la presencia de la referencia al trabajo y valores que se relacionan con éste, como la *constancia*, la *fortaleza*, y la *cooperación* (Cortassa, 2012).

Por otro lado, en la periferia de las representaciones sobre ciencia, construidas por los divulgadores, podemos encontrar algunas pistas de lo que sucede dentro del mundo de la ciencia. Las ideas de *competencia* y *consenso*, presentes en las representaciones de divulgadores nos hablan de que a diferencia del público lego e incluso de los científicos, los divulgadores logran observar que la ciencia es una actividad institucionalizada con un componente claramente social, de por medio. “El contacto sostenido con la ciencia en acción permite a los agentes de interfaz incorporar información y desarrollar una capacidad para advertir y evaluar situaciones [...] presenciar las competencias de todo tipo – leales y de las otras- entre individuos o grupos por el crédito de ciertos resultados, o las disputas alrededor de recursos...” (Cortassa, 2012).

Finalmente, al analizar el cinturón periférico de las representaciones construidas por el público lego, según el estudio de Carina Cortassa (2012), se pueden observar dos caras distintas. Por un lado, la admiración encontrada en el núcleo, se extiende hasta conceptos como *responsabilidad*, *bienestar* y *honestidad*, que se construyen, principalmente desde la relación con la idea de la utilidad y los avances tecnológicos en materia de salud que han salvado vidas. Por otro lado, esta íntima relación de la ciencia con el progreso y con la tecnología, también viene aparejada de una noción de *incertidumbre* generada por

aplicaciones tecnológicas no siempre benignas⁹.

El segundo texto es, *Imagen popular de la ciencia transmitida por los cómics* escrito por Gallego Torres (2007). Decidimos incluir este documento en nuestro estudio porque está directamente relacionado con nuestro tema de interés, sin embargo, es un estudio que lamentablemente, no muestra en el artículo publicado, ninguna base teórica para el desarrollo de sus conclusiones. Busca comprobar o refutar la hipótesis de que los comics presentan una imagen deformada y reduccionista de la ciencia, para ello analizan 100 comics, no se especifican las secciones o formas en que se analizan, cuánto analizan, ni cuáles fueron los comics analizados. El único criterio declarado para la selección fue, que los comics incluidos debían hacer referencia al trabajo científico. Utilizan una tabla de categorías para la búsqueda de las características prefiguradas en su hipótesis, pero sin ningún acercamiento sistemático declarado. Sus resultados difícilmente pueden originar alguna certeza, ya que en general los comics analizados tuvieron porcentajes parecidos en casi todas las categorías a las 3 variables de análisis, las cuales se anulan entre sí.

En el tercer texto analizado: *La ciencia, la tecnología y el rol de los científicos en el discurso político de los vengadores*, Cuevas Romo (2018) busca explicar cómo se construye la imagen de ciencia, el rol del científico y el rol militar, desde el discurso político en las adaptaciones cinematográficas que corresponden a la fase 1 del UCM¹⁰. El autor se centra en los recursos de adaptación, re-significación y actualización cinematográfica de *Ironman*, *Hulk*, *Thor* y *Capitán América*, además de analizar como equipo, la aparición de *Los Vengadores* para reflexionar sobre los cambios discursivos vinculados a la representación de la ciencia y la tecnología, los científicos, los enemigos y el rol del ejército.

Cuevas Romo (2018) concluye que las representaciones de la ciencia, de la tecnología, del científico, del militar y del enemigo, han sufrido algunas modificaciones pero en su mayoría,

⁹ Esta idea ambivalente de la representación del público hacia la ciencia ha sido referida y estudiada anteriormente, para fines de esta investigación ahondamos un poco más sobre ella en el Capítulo referente a los Usos y aplicaciones del saber (págs. 84-102).

¹⁰ Ver página 77

mantienen la esencia de los discursos originales. Una de estas modificaciones, ha sido la relacionada con la representación del enemigo, que se ha transformado en nacionalidad e ideología. De vietnamita a afgano, y de nazi a comunista, a terrorista. La amenaza mayor, sin embargo, es todavía el enemigo extraño y desconocido que invade nuestras fronteras, amenazando nuestra libertad. Los soldados, por otro lado, siguen fieles a su patria, pero de servidores abnegados pasaron, en ocasiones a deshumanizados y sanguinarios.

Aunque los roles de los científicos y científicas cambiaron en cuanto al área de conocimiento (de la física nuclear, a la astrofísica o nanotecnología), estos siguen pareciendo personas muy ingenuas que reaccionan cuando ya es demasiado tarde. Sus acciones casi nunca responden a fines económicos, pero sí son utilizados con esos fines por quienes los dirigen. Ellos no plantean nunca, lucrar con su conocimiento, ya que de eso se encargan los empresarios ambiciosos. Incluso, aunque ese empresario, sea también un científico (Tony Stark), separa sus roles muy bien en el discurso de las películas.

El análisis de representaciones en el Universo Cinematográfico de Marvel, es un campo poco explorado en la investigación científica. Las películas de Marvel, no sólo pertenecen al género de superhéroes, y por ello han sido colocadas en el cajón de lo que no es tan importante para la comunidad científica, sino que, además, entre los estudiosos de los comics, género que poco a poco ha ido tomando más importancia en la academia, las películas de Marvel no se sienten propias. Son un mundo aparte y aunque no son rechazadas y sí son consumidas por el público más fanático de los comics, no han llegado a ser consideradas parte del mismo mundo, están formando apenas su propio culto. Pero es innegable su relevancia en la producción de significados y por lo tanto es relevante hacerle preguntas sobre cuestiones importantes.

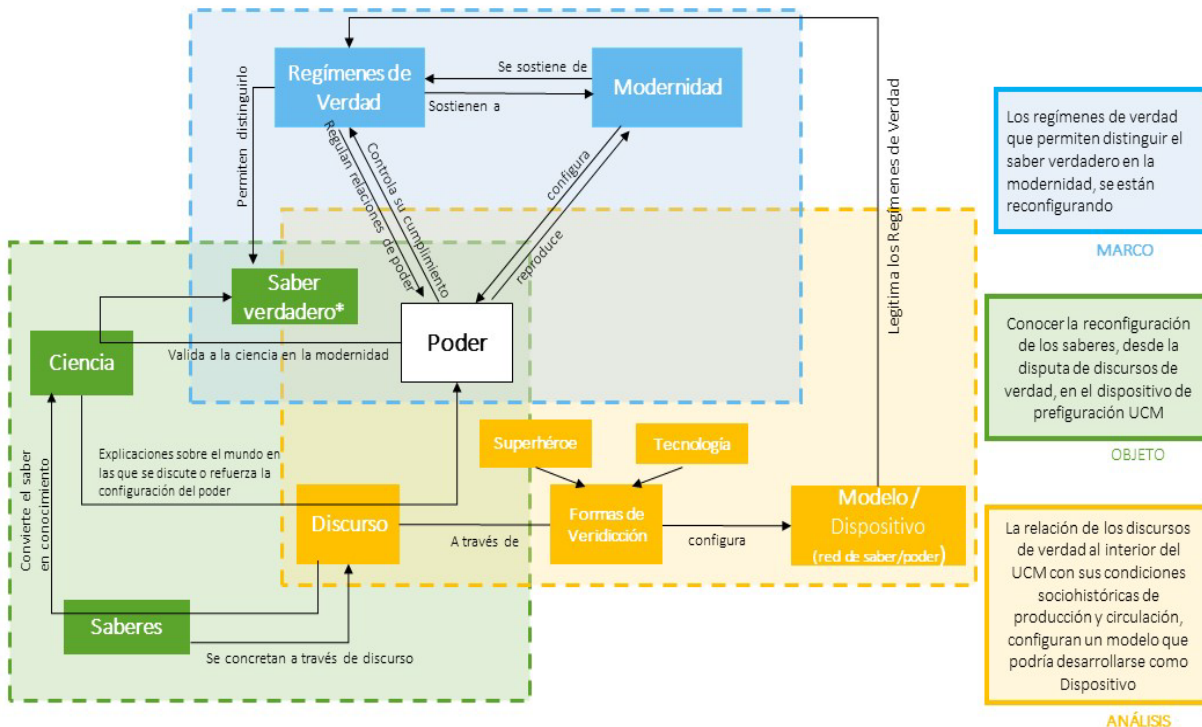
Sí existe mucho material para acompañar la investigación que estamos proponiendo, abundan sobre todo, los trabajos teórico-filosóficos, pero se nota una ausencia de trabajos empíricos. En general, la mayoría de los que hemos encontrado parten de una perspectiva ensayística o que busca simplemente, hacer exploraciones en el medio y por ello han sido descartadas en esta redacción. Es importante trabajar en esta cuestión para soportar

conclusiones que puedan tener aplicaciones prácticas o ser la base de otras investigaciones. Además, aunque existen investigaciones que se preguntan por las representaciones de la ciencia, como el artículo de Cuevas Romo (2018) que se enfoca en los cambios surgidos entre los comics y las adaptaciones cinematográficas, no encontramos investigaciones sobre otros tipos de saberes en el mundo de los superhéroes y tampoco las hay, que se enfoquen en la relación entre estos, las preguntas que más se acercan son las realizadas a procesos formales de aprendizaje, muy lejanos a los productos de ficción. La necesidad de averiguar la forma en que se construyen los discursos de verdad sobre el saber en el Universo Cinematográfico de Marvel, no ha sido respondida. Debido a la gran relevancia social de estos productos, a su cercanía con las figuras de poder y a la falta de conocimiento sistemático sobre la relación entre superhéroes, conocimiento y discurso, se fundamenta la pregunta por los regímenes de verdad sobre el saber que operan en la trama del UCM, buscando pistas para entender dicha configuración en las sociedades actuales.

Capítulo 3

Marco Teórico

Nuestro objeto de estudio se inscribe dentro de condiciones históricas de posibilidad muy específicas, que están enmarcadas por lo que los teóricos sociales han llamado *modernidad*. Como ya ha sido abordado, es muy importante comprender las características de esta meta-categoría para poder identificar nuestro objeto de estudio y plantearlo como un problema de investigación, lo que en este apartado trabajaremos sobre la modernidad, se suma a lo señalado anteriormente y nos ayuda a posicionar el objeto, de manera que otros conceptos, que también son parte medular de este marco teórico/metodológico puedan entenderse desde esta perspectiva. Como complemento, el siguiente esquema muestra la relación entre los conceptos que se explican en los siguientes párrafos, como parte de nuestro marco teórico.



Esquema 2 – Mapa del Marco teórico

Ciencia y Modernidad

Cuando Michel Foucault habla de historia, no se concentra en las condiciones históricas de los fenómenos que estudia. Sino en aquellas condiciones que hacen posible el surgimiento de instituciones y discursos a través de los cuales, conocemos y construimos esos fenómenos (Castro, Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores, 2018). No se trata de las condiciones históricas que existían cuando surge la clínica, por ejemplo, sino de las condiciones históricas que hicieron posible (y cognoscible) el discurso que justificó la existencia de un lugar para separar y “tratar” a los enfermos. Para este proyecto de investigación, es necesario abordar las diferentes posturas que explican el sistema de organización de lo social, conocido como modernidad y su aparente fragmentación o quiebre, ya que estos constituyen el marco de condiciones históricas de posibilidad para el surgimiento de los discursos e instituciones que reconfiguran los regímenes que regulan la verdad sobre el saber.

Jürgen Habermas (1985) rastrea el uso del término *moderno* hasta el siglo V, principalmente enfocado a la diferenciación con el pasado. El proyecto de la modernidad, según Habermas, fue formulado por los filósofos de la ilustración en el siglo XVIII como un intento por desarrollar una ciencia objetiva, una moralidad y leyes universales y un arte autónomo. Continúa y se expande la utilización del término moderno para denominar el resultado de un proceso de transición que distingue lo nuevo de lo viejo, lo nuevo debe llegar y derrumbar a lo viejo. Pero esto cambió con el surgimiento de la ciencia moderna, que inspiró la idea de progreso infinito del conocimiento y el consecuente avance constante a mejores condiciones sociales y morales, a partir de ahí, no se concibe que el sistema pueda hacerse viejo. Surgió una conciencia radicalizada de modernidad y se liberó de vínculos con el pasado, ya no era el resultado de un proceso de transición, sino una característica del modelo de organización dominante. Esta modernidad, que Habermas (1985) llama modernidad estética, tiene como característica más importante un cambio en la conciencia del tiempo, la vanguardia como metáfora debe encontrar dirección en caminos que nadie ha recorrido, es la anticipación de un futuro incierto y el culto a lo nuevo, es decir, la

exaltación del presente, la aceleración en la historia, la discontinuidad en la vida cotidiana. Pero, a decir de Habermas, este planteamiento moderno también ha envejecido. La vanguardia, lo siempre nuevo ya no es creativo y el modernismo aún es dominante, pero está muerto (Habermas, *La modernidad, un proyecto incompleto*, 1985).

Hay dos principales causas para el envejecimiento de la idea de “lo moderno como algo siempre en constante cambio”, por un lado, la alienación del arte a la vida. Deja de ser una herramienta para la utopía, y se transforma en el “espejo crítico que muestra la naturaleza irreconciliable de los mundos estéticos y sociales” (Habermas, *La modernidad, un proyecto incompleto*, 1985, pág. 21 y 26) Por otro lado, la idea del progreso infinito que nos llevaría al dominio de la naturaleza y a una sociedad ideal, se basaba en el avance imparable y los logros tecnológicos de la ciencia positivista, que hoy está en crisis. Para Habermas, el proyecto de la modernidad no ha llegado a su fin, está incompleto y no habría que abandonarlo, pero al mantener separadas del común de la gente y manejadas por expertos, las esferas de la ciencia, el arte y la moralidad, no hay posibilidad de completarlo (Habermas, *La modernidad, un proyecto incompleto*, 1985)

Stephen Toulmin (2001) coincide en parte con Habermas y divide a la modernidad en dos fases que revelan un cambio de mentalidad en el ser humano e irrumpen colocando al pensamiento racional, cuya bandera es levantada por la ciencia moderna, como la principal herramienta de validación del conocimiento, terminando así con la etapa medieval.

Otro autor que profundiza en la relación entre ciencia y modernidad, es Herbert Marcuse, retomado por Habermas en el libro *Ciencia y técnica como ideología* (Habermas, 1986), señala que lo que marca el nacimiento de la modernidad, no es la razón como tal, sino la racionalidad que define a las relaciones sociales como el medio para un fin. Las ciencias modernas (experimentales) orientadas a la acción instrumental (acción para un fin), generan un saber técnicamente utilizable que se articula de manera natural con el poder, pero que no necesita de la reflexión. Según Habermas, a fines del siglo XIX es cuando la ciencia y la técnica se hacen interdependientes entre sí, y es cuando le aportan al proceso de modernización, una visión mecanicista del mundo que después se incorporaría en la

construcción jurídica del estado de derecho y de esta manera, se vincularía con la dimensión social trasladando esa visión mecanicista e instrumental, a la organización de las relaciones sociales (Habermas, 1986). Giddens (1993), por otro lado, define la modernidad como los modos de vida y de organización de las sociedades que surgieron en Europa a partir del siglo XVIII, cuyas consecuencias tienen una repercusión a nivel mundial. Sostiene que tanto las instituciones industriales como las instituciones capitalistas son instituciones modernas. A diferencia de otras visiones, para Giddens (1993) la modernidad no ha terminado, niega la posmodernidad y no cree que estemos atravesando una etapa de decadencia del proyecto moderno. Como sistema de organización social, el estado moderno produce diversas patologías sociales, que están fuera del proyecto de modernidad planteado desde sus inicios, pero al mismo tiempo, el sistema nos da las bases para superarlas a través de mecanismos de identificación del yo, producidos por las instituciones. Estos mecanismos producen, a su vez, nuevas transformaciones institucionales, que generan nuevas patologías en un ciclo sin fin. Esto, más que una decadencia, significa la radicalización de la modernidad que produce sistemáticamente sus propios mecanismos de producción/superación de patologías sociales (Giddens, 1993).

Como hemos visto, existen diferentes formas de interpretar la modernidad, los autores que hemos citado, y algunos otros, coinciden en dos puntos muy importantes, que nos permiten mostrar la importancia que la ciencia tiene en el proyecto de la modernidad y la dimensión de la coyuntura que vivimos hoy.

1) La modernidad sustituyó al proyecto de organización de las sociedades tradicionales cuando estas dejaron de ofrecer a los individuos formas efectivas de identificarse con el proyecto tradicional. La explosión demográfica y el cambio en la comprensión de las dimensiones, *tiempo y espacio*, se dieron como resultado de la exploración y el “descubrimiento” de nuevos territorios y poblaciones (Hall, 1992), ante esto, los individuos demandaron nuevas explicaciones que la forma de organización en sociedades tradicionales no podía satisfacer. El *tiempo* fue entendido de manera diferente, exaltando el presente y enfrentándolo con el pasado. Este cambio confinó a la *historia* a los museos,

dejando a el pasado en un segundo plano con relación al presente, lo nuevo es deseable por sí mismo. La concepción del espacio también cambió irremediamente, la percepción de un mundo mucho más grande y diverso necesitó de la figura del estado-nación para organizarse, esta característica resultó definitoria de la modernidad.

2) El pensamiento clásico de la edad media dio paso al humanismo y después a la razón, como la nueva forma dominante para pensar la relación, sujeto – realidad. La modernidad encontró en la ciencia, un sistema de producción de saberes acumulativo basado en la razón, que le dio sentido al proyecto en estas nuevas condiciones (Habermas, 1986). Pero en esa lógica de pensar las acciones y relaciones para un fin, se hizo interdependiente con la técnica, creando lo que hoy conocemos como tecnocracia. La ciencia y la técnica como herramientas para el saber/poder, son también características de la modernidad.

Tecnología y Modernidad

Durante el desarrollo de esta investigación, el abordaje del concepto de tecnología surgió como una necesidad a la luz de los primeros resultados. La tecnología como aplicación de saber, es un tema recurrente en los discursos del UCM y por lo tanto, vale la pena incluirlo en este apartado para reflexionarlo con mayor profundidad.

En la modernidad, la tecnología ha gozado de gran simpatía. Se convirtió, como ya dijimos, en el vehículo del progreso y en la llave para resolver todos o gran parte de nuestros problemas. Los políticos y líderes mundiales no vacilaron en fincar en el desarrollo y aplicación de tecnología, gran parte de sus estrategias de mejora para la vida social (Santander-Gana, 2015). Aunque Habermas y Marcuse ya mencionaban esta unión de la ciencia y la técnica orientadas a un fin, como la implantación de una forma de dominio oculta bajo la bandera del progreso (Habermas, 1986), la tecnología es un concepto mucho más complejo. El acelerado desarrollo y la llegada constante de nuevas tecnologías, además de la famosa obsolescencia programada y el crecimiento de la desigualdad en las sociedades actuales, nos hacen pensar que el rol de la tecnología en las sociedades tardomodernas podría estar transformándose.

La tecnología está tan presente en nuestras sociedades, que una transformación del proyecto de organización social como el que se plantea, no puede dejar de lado esta noción. Si bien persiste hasta nuestros tiempos, el concepto surgido en los albores de la Revolución Industrial, que transformó la velocidad y las formas de producción, llamado *Determinismo progresivo autónomo* (Staudenmaier, 1989), que describe un proceso casi inevitable de avance científico-tecnológico y se ha colado en muchas expresiones de nuestra cultura (lenguaje, imaginarios, arte, etc.), también es cierto que la promesa del progreso tecnológico no ha culminado en logro.

Hoy, existe también incertidumbre y desconocimiento sobre los posibles efectos del desarrollo tecnológico, sobre todo ante el creciente daño al medio ambiente y al surgimiento de tecnologías que han potenciado el aumento de las desigualdades sociales. De la misma forma en que la ciencia sufre, no una pérdida de confianza, pero sí, complejas opiniones diferenciadas de sus actores, procesos y fines (Santander-Gana, 2015). Sin embargo, no hemos sido capaces de actuar distinto ante el avance de la tecnología. Si bien existe desconfianza, la capacidad exponencial de transformación que la tecnología ha demostrado parece estar abrumando nuestra capacidad de reflexión y de acción crítica.

Tal como mencionan Foucault (Castro, Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores, 2018) y Santander-Gana (2015) los conceptos de tecnología y técnica son prácticamente indistinguibles. Ya sea para referirse a los artefactos o a procesos. Foucault usó los dos indistintamente, para nombrar los mecanismos del poder, procedimientos que han sido inventados, perfeccionados y se desarrollan todo el tiempo (Castro, Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores, 2018).

Para esta investigación, tomaremos en cuenta esta cualidad material de la tecnología, pero no lo cerraremos a la aplicación de la ciencia. Por el contrario, la tecnología no estuvo vinculada a la ciencia, hasta la modernidad. Desde mucho tiempo antes, los hombres creaban artefactos y aplicaban saberes, pero estos no eran necesariamente científicos. “En los comienzos de su historia, la tecnología tiene escasa relación con la ciencia” (Santander-Gana, 2015) las personas hacían herramientas, máquinas y otras cosas. Sin saber por qué

funcionaban.

Poder, Saber y Discurso en la construcción de lo verdadero

El poder es el eje fundamental que atraviesa todas las categorías de este estudio, cuya importancia se refleja en las decisiones del diseño metodológico. Está presente en todas las relaciones y en las disputas simbólicas (parte del escenario a analizar) y estructurales (condiciones de posibilidad de los discursos). Atraviesa las prácticas discursivas y al mismo tiempo condiciona la producción de los discursos. Si bien Michel Foucault no escribió una teoría del poder, realizó múltiples estudios para entenderlo, al intentar explicar otros fenómenos, se dio cuenta que el poder está presente en todos lados, y le interrogó en diferentes escalas. Intentaremos recuperar de manera breve, sus nociones centrales, buscando construir un marco que guíe el análisis del UCM como modelo / dispositivo de subjetivación, a través del estudio de la red de relaciones tejidas alrededor de sus discursos, lo dicho y lo no dicho. Lo más importante de los aportes de Foucault no estriba en definir el poder, sino en entender su funcionamiento. Para ello propone centrarse en:

- a) Los sistemas de diferenciación que permiten las acciones de unos individuos sobre otros
- b) Los objetivos que se persiguen
- c) Los instrumentos que se utilizan para conseguir dichos objetivos
- d) Las instituciones implicadas
- e) El tipo de racionalidad que opera (Castro, Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores, 2018)

Como podemos observar, estas cuestiones colocan en el centro, la relación entre poder y sujeto, es decir, el ejercicio de gobierno y las formas de gobernar. El poder no es un objeto, sino algo que sucede, que se ejerce, una relación entre dos cosas, y estas relaciones de poder no existen en solitario, están siempre entrelazadas con todo tipo de relaciones (Foucault, 1979). El poder como una relación de dos vías está presente en todos los ámbitos de la sociedad, donde hay poder siempre hay resistencia. Esta resistencia, sin embargo, debe ser

bien medida. El sujeto dominado puede resistir, y resistirá siempre al ejercicio del poder, pero si hay algo que Foucault deja en claro es que el poder, en definitiva, se ejerce. Esto funciona igual en la microfísica y en la macrofísica del poder (relaciones estado/sujeto), es debido a esas resistencias, que el poder genera mecanismos de control, los cuales se han ido adaptando, de acuerdo a los tipos de sociedades que se vive, de acuerdo al modo de organización social dominante. Entender las relaciones de poder en estas dos dimensiones (micro y macro), es indispensable para analizar las formas en que se relacionan las representaciones de los distintos tipos de saberes, en disputa por alcanzar el estatus de verdad, en el Universo Cinematográfico Marvel, nos permitirá vislumbrar posibles relaciones entre los regímenes de verdad sobre el saber en el UCM y en las sociedades tardomodernas. Para nosotros es importante entender este juego entre mecanismos de control, resistencias y adaptaciones, en el contexto de la modernidad.

En *Defender la sociedad*, Foucault (2001) analiza cómo operan los diferentes mecanismos de poder para mantener el control sobre una sociedad, y cómo el poder se adapta para enfrentar nuevas condiciones, enfocándose sobre todo en las sociedades modernas. El poder soberano que operaba en las sociedades tradicionales y mantenía el control a través de mecanismos como la tortura pública y las ejecuciones, enfrenta cambios en la organización social a fines del siglo XVII y principios del siglo XVIII, sufre la descomposición de sus mecanismos y tiene que adaptarse. Genera entonces dos mecanismos nuevos que se encargan, cada uno, de distintos ámbitos del poder: el hombre y su cuerpo y el hombre y su especie. Ante la necesidad y la posibilidad de controlar los cuerpos, los detalles y las interacciones sociales, se dio el surgimiento de instituciones disciplinarias como la escuela, la fábrica y las cárceles, las cuales, mediante el adiestramiento, la vigilancia, la disciplina y el castigo, ejercieron el control de los cuerpos, la dimensión hombre/cuerpo. Esta forma de poder lleva el nombre de Anatomopolítica, es en este contexto que se crea el panóptico, uno de los *dispositivos* del poder que Foucault devela. El concepto de *dispositivo* es también muy importante para nuestra investigación, pero volveremos a él más adelante.

Desde el otro ámbito, el referente al hombre y su especie, también hubo adaptaciones.

Surgieron mecanismos de control para mantener a raya a las masas, la dimensión más amplia de las relaciones sociales, entre el estado y los individuos. Surgen términos como población, estadística, índice, que designan categorías a través de las cuales el poder pudo controlar al hombre- especie en su relación con el estado. De esta manera, el estado podía internarse en la vida del hombre, no sólo en su muerte, como había sido con el poder soberano. Esta forma de poder es llamada Biopolítica porque implica “un ejercicio del poder sobre el hombre en cuanto a ser viviente, una especie de estatización de lo biológico” (Foucault, 2001, pág. 21)

El poder está presente en nuestro acercamiento a las cosas, a nosotros mismos y a los demás, puesto que los objetos a través de los que nos relacionamos son producidos por discursos. La relación que tejemos con nuestro ser y con los demás, es también producto de relaciones de poder, en tanto que ni nosotros ni los otros, lo somos por naturaleza, sino que estas posiciones son producidas y establecidas socialmente. Al respecto, Foucault señala que para estudiar las relaciones de poder, debemos estudiar las formas de resistencia, entre ellas, la resistencia de los que se oponen a los efectos del poder vinculado con el saber: “No hay nada "cientificista" en esto (es decir, ninguna creencia dogmática en el valor del conocimiento científico), pero tampoco hay un rechazo relativista de toda verdad verificada. Lo que se cuestiona es el modo como circula y funciona el saber, sus relaciones con el poder” (Foucault, 1988)

Discursos de Verdad y formas de veridicción

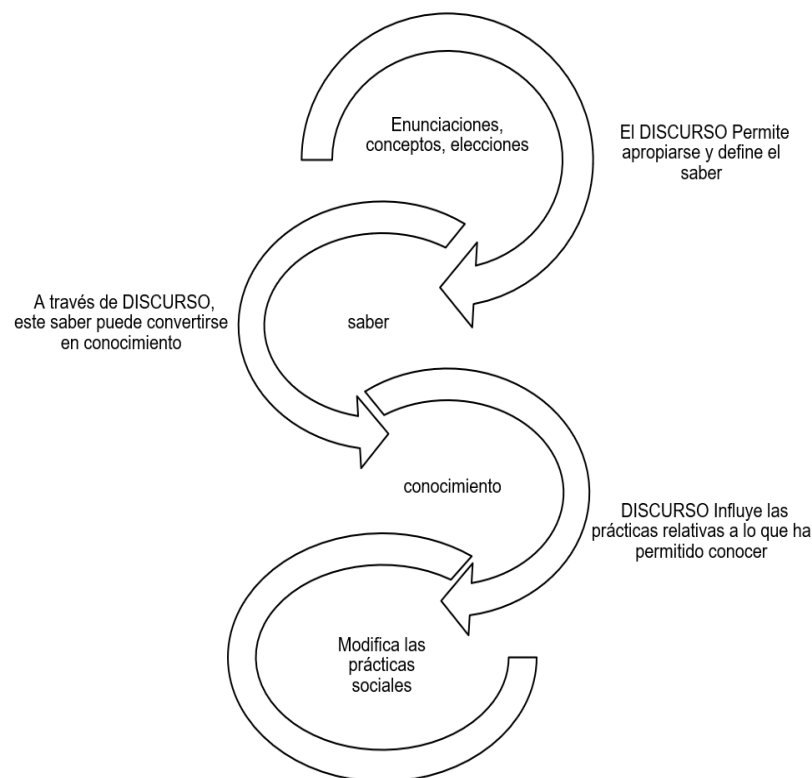
Para entender mejor la relación que se establece entre los discursos que se adjudican la verdad, y nuestra forma de aceptarlos o rechazarlos, Foucault expone 4 *formas de veridicción* que operaban en la época antigua, que encarnan diferentes discursos y saberes. El profeta, el sabio, el técnico (o profesor) y el parresiasta, entran en una disputa constante en el decir de verdades (Foucault, 2010).

El profeta es un mediador, dice una verdad que no es la de él, representa la verdad de un ser que suele ser Dios. Revela al hombre lo que puede ser, es un intermediario también

entre el presente y el futuro, su verdad, por eso mismo, nunca es clara. El sabio, a diferencia del profeta, no es solo un portavoz, manifiesta en su decir de verdad, su propia verdad. “Es en sí mismo un sabio, y su modo de serlo como modo de ser personal lo califica de tal, y lo autoriza a pronunciar el discurso de la sabiduría”. El sabio nos dice lo que son las cosas, cómo son, (no cómo serán) habla por sí mismo, pero no está obligado a hablar, es prominentemente callado. El profesor (o técnico), por el contrario, es alguien que está forzado a hablar, debe enseñar lo que sabe para que el saber prevalezca, así como él tuvo que aprenderlo de otro. Su saber es *tékhné*, lo ha adquirido no sólo desde el ámbito teórico, si no con toda una práctica de por medio (Foucault, 2010). El parresiasta es el especialista de la verdad, dice una verdad que le pertenece y con la que está de acuerdo. Está obligado a decir toda la verdad, aunque con ello pudiera arriesgar su seguridad y la relación con quien le escucha, ya que no toma previsiones sobre lo que decir y lo que no. Su interlocutor debe entrar en el juego de la parresia para escucharle. Debe creerle y aceptar su verdad, ya que él al decirla se compromete con ella. Es imprescindible preguntarse la relación entre estos cuatro modos de veridicción en el Universo Cinematográfico Marvel, “son fundamentales para el análisis del discurso. Creo que, desde la cultura griega, el sujeto que dice la verdad adopta esas cuatro formas posibles: o es el profeta, o es el sabio, o es el técnico, o es el parresiasta” (Foucault, 2010, pág. 44)

Es muy probable, continúa Foucault, que la parresia como tal, ya no se practique como una forma específica, sino que los demás saberes le adoptan en diferentes circunstancias, (Foucault, 2010). A pesar de ello, la vincula en mayor medida al discurso científico “En lo concerniente al discurso científico [...] como crítica de los prejuicios, de los saberes existentes, de las instituciones dominantes, de las maneras de hacer actuales, tiene en verdad ese papel parrésico” (Foucault, 2010, pág. 46). El análisis de las formas de veridicción se convirtió en una forma de entrada para lo que nosotros buscamos conocer. Se trata del análisis de las relaciones complejas entre los saberes, estudiados en la especificidad de su veridicción, las relaciones de poder, estudiadas a través de los procedimientos de control (disciplina y regulación), y los modos de constitución del sujeto, a través de sus prácticas (Foucault, 2010, pág. 27)

Los discursos producen conocimiento que influye las prácticas sociales relativas a aquello que han permitido conocer, de esta manera tienen efectos y consecuencias reales. Determinan las prácticas, es a través ellos que el poder circula y entra en disputa (Hall, 1992). Por eso es importante estudiar los discursos, y como ya hemos dicho, resulta doblemente importante estudiar los discursos asociados a la práctica de conocer. En *La arqueología del saber*, Foucault menciona ciertas enunciaciones, conceptos y elecciones teóricas, menos *ideales* y estrictas que la ciencia, que proceden de experiencias o tradiciones, a partir de los cuales el sujeto que los posee elabora descripciones y proposiciones de cierto alcance medio y con niveles de exactitud aceptables. Estos elementos, que están formados por prácticas discursivas que eventualmente pueden constituir un discurso científico, pero que no necesariamente lo serán, es lo que llama **saber** (Foucault, 1969, pág. 305 y 306)



Esquema 3 - Relación entre Discurso, Saber y Conocimiento (construcción propia)

El esquema anterior muestra la forma en que saber, discurso y conocimiento se articulan

para modificar las prácticas sociales. Las enunciaciones, conceptos y elecciones teóricas procedentes de la experiencia que Foucault describe como *saber*, se concretan y definen solo a través del discurso, *saber* es aquello de lo que se puede hablar, es la posición desde la cual se habla y es la capacidad de apropiarse y utilizar el discurso y se define sólo cuando el discurso nos permite apropiarlo y utilizarlo. En consecuencia, no relacionamos a la ciencia y su condición de idealidad, con lo que debe ser vivido, sino con lo que debe ser dicho.

Cuando el discurso convierte al saber en conocimiento a través de argumentaciones y proposiciones fundamentadas desde el método y procedimiento científico, este conocimiento una vez más concretado en discurso, influye las prácticas sociales que ha permitido conocer. Esta relación entre discurso y saber, y entre discurso y conocimiento también va en sentido inverso, las nuevas prácticas generadas por la creación de conocimiento, requieren ser cuestionadas y conocidas.

El saber no está naturalmente subordinado al conocimiento y a la verdad, es Aristóteles el primero en decirlo de esa manera, excluye de la lista de saberes verdaderos, al saber de los sofistas (aprendizaje/mercancía), al saber platónico (reminiscente) y al saber trágico, por decir algunos (Castro, Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores, 2018). Es aquí donde nace la idea de un discurso verdadero y de un discurso falso, de la discusión entre Platón, Sócrates y Aristóteles en contra de los Sofistas.

Desde que se ancla el saber a la verdad, la voluntad de saber se vuelve voluntad de poder. El saber verdadero, según Foucault impone una doble represión, silencia los discursos excluidos (aquellos que se consideran falsos) y ordena los discursos que son aceptables. La pregunta por los discursos que se excluyen y los que se ordenan mediante el saber verdadero en el Universo Cinematográfico Marvel, nos acerca a descifrar la reconfiguración de los regímenes que regulan la verdad sobre el saber, que ahí operan.

Finalmente, es muy importante recalcar la importancia de la relación entre discurso, poder y conocimiento, como tres elementos que no se pueden separar. Cuando a través del

discurso y del poder, el conocimiento se valida como verdadero, queda en una posición de poder y puede determinar lo que es válido y lo que no (Foucault, 1969).

Régimen de Verdad

“El cuestionamiento de si un discurso es verdadero o falso es menos importante que el hecho de si es efectivo en la práctica. Cuando es efectivo – organiza y regula las relaciones de poder (digamos entre Occidente y el Resto) – es llamado, *régimen de verdad*” (Hall, 1992, pág. 78). La *verdad* es producida, no es una condición dada, por el contrario, se produce a través de múltiples imposiciones, interacciones sociales y procesos de verificación. El poder y el saber son esenciales en la producción de *verdades*, hay un régimen de verdad en cada sociedad, “es como su tipo de verdades, discursos que comparten algunas características que los hacen ser adoptados para funcionar como verdaderos” (Foucault, 1979). Un *régimen de verdad* se forma por los mecanismos e instituciones que hacen posible distinguir (o definir) cuáles enunciados o discursos son verdaderos y cuáles son falsos. Es también la institución donde se deciden las formas para determinar la falsedad o veracidad de las cosas y los enunciados (Foucault, 1979, pág. 187) En el liberalismo, señala Michel Foucault, es el mercado el que marca el régimen de verdad, la política moderna entiende al mercado como un dispositivo de veridicción, éste funciona para decirnos si se gobierna bien o si se gobierna mal (Foucault, 1984). Emplea las nociones de *régimen de verdad* y *régimen de veridicción*, para remitir a un contexto institucional en el que se inscribe un determinado acto de dicción o expresión de la verdad, pero también a la fuerza misma de la verdad y el valor de expresarla (Foucault, 2017)

Un *régimen de verdad* impone significados, pero también impone formas de significar, sobre todo cuando hablamos de los regímenes de verdad asociados al saber. Cuando en el análisis del UCM hablamos de *verdad*, no estamos buscando designar un discurso como verdadero, sino por el contrario, queremos entender las fuerzas y articulaciones que llevan a su designación como verdad, en otras palabras: queremos entender, desde su propuesta discursiva, la reconfiguración que opera en los regímenes de verdad de las sociedades modernas, en este contexto de adaptación.

Formaciones Discursivas

Foucault explica las formaciones discursivas como un conjunto de reglas anónimas, históricamente situadas en el tiempo y en el espacio, que han definido las condiciones de ejercicio de la función enunciativa (Castro, Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores, 2018). Este conjunto de reglas, condensadas y materializadas en discurso, denotan una regularidad que las distingue de otras formas discursivas, por lo que al identificarlas es posible encontrar la función que cumplen en la orientación de la lectura de los discursos.

Actualmente, enfrentamos procesos de transformación a escala del proyecto de organización de lo social. Identificar las formaciones discursivas, propuestas por la cúspide económica y liberal, en la unión discursiva de tres de las industrias de formas simbólicas más emblemáticas de la modernidad, nos permite descubrir la orientación que proponen para la reconfiguración que enfrentamos como sociedad. Lo que determina la importancia de las formaciones discursivas que guían la lectura del UCM, en lo referente a los usos y aplicaciones del saber, la transmisión del saber y los límites y fronteras del saber; es nuestra capacidad de situarlas en el marco de la teoría social, puesto que solo de esa manera es posible comprender su función dentro de la cultura (Chinchilla Pawling, 2014).

Aunque los discursos que analizamos no son considerados de alto nivel jerárquico, en cuanto a la importancia del saber y su distribución, sí ocupan un lugar alto en la jerarquía de lo dicho sobre lo imaginario y lo desconocido, desde ahí el UCM modela la forma en que el sujeto puede transitar entre distintos tipos de racionalidad para sobrevivir a la modernidad cuyas verdades se están reconfigurando.

Dispositivo

Proponemos entender el Universo Cinematográfico Marvel, como un modelo que ilustra a los sujetos cómo adaptarse funcionalmente a una sociedad tardomoderna, cuyas verdades sobre el saber están en crisis. Si bien los alcances de esta investigación no llegan a configurarlo como un dispositivo, las señales, están ahí. El UCM podría constituir un

dispositivo que se articula en una red de saber/poder expresada en sus discursos. Para ello y pensando en la continuidad de esta investigación, decidimos incluir este concepto en nuestro marco teórico. Desde la noción de Foucault (1984) y Agamben (2006) un dispositivo es varias cosas a la vez:

- 1) Es una red. Es el conjunto diverso y heterogéneo, que se forma de elementos muy disímiles entre sí, se puede formar por múltiples elementos de diferente naturaleza. Incluye discursos, instituciones, arquitectura, reglamentos, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, filosóficos y morales.
- 2) Es la forma y la naturaleza de la red.
- 3) Es acontecimiento. Se forma siempre ante una urgencia, y opera específicamente en un tiempo y espacio dados (Castro, Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores, 2018)

Es el espacio ideal de saber/poder, su carácter de análisis de las practicas discursivas y no discursivas nos colocaría en posición de entender y explicar desde este concepto las complejas conexiones entre productos, discursos, proposiciones, historias, personajes, y acontecimientos, que existen en el Universo Cinematográfico Marvel, sumados a la estrategia publicitaria y narrativa que provoca reacciones, proposiciones y elementos aportados por una comunidad de fans que revitaliza el universo con teorías, opiniones y movimientos.

Deleuze también habla del dispositivo, se refiere a ello como una máquina de producir sujetos a través del conjunto de relaciones de poder, es una tentación grande ver al UCM de esa forma, como una máquina productora de sujetos (García Fanlo, 2004). Pero finalmente, nos parece que esta forma de entender el dispositivo deja al individuo, muy por debajo de la capacidad de transformar. Desde nuestro punto de vista, la apropiación del concepto que hace Deleuze, se queda en la noción de explotación y no construye el poder como una relación. Para nosotros es importante, no pensar en el dispositivo como una máquina productora de sujetos, ya que ningún dispositivo puede producir, como una máquina, sujetos iguales todo el tiempo, no todos los sujetos viven las mismas condiciones ni

transitan los mismos discursos.

Parece mejor utilizar la noción de Foucault como red de significados, enriquecida con la propuesta de Agamben quien lo define como “llamo dispositivo a todo aquello que tiene, de una manera u otra, la capacidad de capturar, orientar, determinar, modelar y controlar los gestos, conductas, opiniones y discursos de los seres vivientes” (Agamben, 2006, pág. 9).

El Superhéroe desde la teoría

Para identificar quién es y quién no es un superhéroe, Peter Coogan propone hacerlo desde las convenciones genéricas de trama, ambientación, personaje, ícono y tema. Para ser considerado un superhéroe, hacen falta las que Coogan llamó, las convenciones primarias: Una misión desinteresada, superpoderes y una identidad de superhéroe (que incluye un nombre clave y un traje). Además de cumplir estas características, debe ser clara su colocación en el género de los superhéroes, si cumple con ellas pero se le puede colocar en otro género, entonces no es un superhéroe (Coogan, 2006). También de Peter Coogan surge la definición que hemos utilizado en esta investigación:

“Un personaje heroico con una misión desinteresada y prosocial; con superpoderes: habilidades extraordinarias, tecnología avanzada o habilidades físicas, mentales o místicas altamente desarrolladas; que tiene una identidad de superhéroe encarnada en un nombre en clave y un traje icónico, que típicamente expresan su biografía, carácter, poderes u origen (transformación de persona común a superhéroe); y que es genéricamente distinto, es decir, se puede distinguir de personajes de géneros relacionados (fantasía, ciencia ficción, detective, etc.) por una preponderancia de convenciones genéricas. A menudo los superhéroes tienen identidades duales, de las cuales, la ordinaria suele ser un secreto” (Coogan, 2006, pág. 30)

El superhéroe es más que un personaje, constituye hoy un género sobre el cual se producen miles de historias, en distintos formatos. Bajo los criterios establecidos por Schatz, Coogan afirma la existencia del género de los superhéroes cuando que se le nombra, cuando la

parodia que se realiza es exitosa, y cuando las obras permiten la imitación y la repetición (Coogan, 2006).

Sin embargo, no es consenso el definir, tratar o analizar el conjunto de estas historias como un género literario. Muchos analistas obvian esa decisión o lo enmarcan como una parte de otros géneros, sobre todo, como parte de la ciencia ficción. Esto se debe, según Peter Coogan, a la mala comprensión de lo que es un género, pero es importante concebirlo como tal, para lograr avanzar en su comprensión, ya que esto serviría como base para examinar cómo la narrativa genérica influye en la creación y difusión de rituales que apelan y/o desarman los conflictos y contradicciones culturales básicas (Coogan, 2006).

Cuando un género se establece como tal, es porque desarrolla un diálogo productores-consumidores y establece convenciones genéricas que permiten la comunicación del mensaje, cuando esto se cumple, las historias comienzan a establecer una relación importante con su cultura y sociedad. En sus inicios suele transmitir una imagen cultural idealizada, reafirmando así la ideología dominante y las creencias tanto individuales como colectivas, pero al avanzar, en etapas posteriores tienden a desafiar el orden y a plantear transformaciones en su cultura y sociedad (Coogan, 2006). En el caso del género del superhéroe, las historias de las décadas 30 y 40 exaltan el patriotismo y la necesidad de la fuerza e intervención del estado para mantener el bienestar público, la principal convención narrativa de esta época (también llamada edad de oro) es la defensa de lo normal. Por eso es por lo que “siendo capaz de crear con sus propias manos riquezas para alimentar a los pobres del mundo, o de derrocar a todos los dictadores de la tierra Superman, prefiere dedicarse a detener ladrones y hacer obras de caridad” (Eco, 1968). El análisis de Umberto Eco, se publicó en 1968, para entonces ya el género había evolucionado y la sociedad se había transformado. Podemos observar el paso de Superman, de la lucha por los oprimidos (patriotismo, e intervención del estado) a defender la propiedad privada. Si bien el superhéroe es un género literario, como ya ha sido señalado, para esta investigación ha sido importante entender la manera en que esta figura literaria pasa al cine.

Hollywood pasó mucho tiempo en una etapa en la que no logró adaptar historias de superhéroes, sobre todo porque no había logrado captar la esencia de estas. Sin embargo, de la mano de los X-Men y del director Bryan Singer, Hollywood pareció encontrar la fórmula adecuada, como consecuencia también, de la evolución del género literario, los creadores cinematográficos aprendieron a respetar la profundidad de los personajes, y a tomar en cuenta los deseos de los fans, lo que equivale al diálogo necesario entre productores y creadores mencionado anteriormente (Coogan, 2006). Por supuesto que la tecnología audiovisual jugó un rol muy importante, pero igual de importante fue el respeto por el material de origen. Singer consiguió en X-Men, la atención (y las ganancias) de los grandes públicos y de los fans de las historietas. Llevó las convenciones genéricas a otro nivel. Singer colocó en la película pequeñas bromas internas y referencias a las historias de los comics, entabló diálogos con su público, aprovechando convenciones formadas, pero estas no afectaron la trama principal y con ello no afectaron la experiencia del público nuevo que no poseía dichas convenciones.

El superhéroe cinematográfico

Arturo Encinas identifica dos elementos como lo que define y caracteriza al superhéroe fílmico: Los poderes extraordinarios y la elección moral del bien, que en este ámbito se equipara con la democracia, racionalmente constituida por la libertad y la justicia (Encinas, 2016). En su mayoría, dice Encinas, la convicción de luchar por la democracia es posterior a la adquisición de superpoderes. Divide en tres grupos a los superhéroes del cine, según el origen de sus superpoderes:

- 1) Nacidos con superpoderes. La mayoría de ellos se relacionan con las mitologías antiguas, la divinidad y lo sobrenatural (Encinas, 2016). Aunque son relativamente pocos los personajes del UCM que pertenecen a esta categoría. Uno de los principales, que además es de gran interés en nuestra investigación, encaja a la perfección. Thor, dios del rayo, hijo de Odín. Es parte de una raza divina / extraterrestre, los asgardianos.

- 2) Superhéroes de laboratorio. Reciben sus poderes modificando su organismo a través de un proceso científico o mágico (Encinas, 2016). En este tipo se encuentra el Capitán América, otro de los tres grandes del UCM, quien obtiene sus poderes a través de un proyecto científico y militar experimental de los Estados Unidos durante la segunda guerra mundial.
- 3) Superhéroes tecnológicos o de gimnasio. Consiguieron amplificar sus capacidades humanas, mediante su poder tecnológico, científico y económico, así como de entrenamiento físico e inteligencia. Iron Man, por supuesto forma parte de este tercer grupo, pues su transformación en super héroe se da cuando desarrolla por sí mismo, herido y en condiciones terribles, una armadura especial con la que logra energizar su corazón y que aumenta su fuerza y poder a través de armas y alta tecnología.

Ya con los principales conceptos en mano, fue momento de pensar en cómo podríamos abordar este universo gigantesco y tratar de dar respuesta a nuestra pregunta, para ello hemos planteado y ejecutado la siguiente estrategia metodológica.

Capítulo 4

Estrategia Metodológica

Con esta investigación intentamos aportar al conocimiento y a la reflexión sobre las formas de producción y legitimación del saber. Es importante para nosotros hacer visibles los mecanismos que operaron en la toma de decisiones y elección de estrategias que llevaron a los resultados obtenidos, también son importantes los esquemas, modelos y formatos que construimos para recabar y analizar los datos, ya que de alguna manera su diseño condiciona y enmarca los resultados obtenidos. Por ello, durante la redacción de este capítulo mostraremos, el diseño y la forma en que estos fueron utilizados y cómo se vinculan con la construcción de categorías de observación. Las categorías y observables ya se han modificado, y se completaron ante el análisis de los datos recabados en la observación empírica, los resultados son fruto de un proceso inductivo de ida y vuelta entre la teoría, el objeto empírico y sus condiciones de producción.

La estrategia metodológica que diseñamos para esta investigación sufrió transformaciones muy importantes en cuanto a las formas propuestas para el acercamiento a los discursos y al análisis de sus condiciones históricas de posibilidad. Dichas transformaciones se realizaron con base en un primer ejercicio exploratorio y en la primera inmersión en campo. Ambas experiencias resultaron muy importantes y de gran provecho para el desarrollo de esta investigación. Recapitularemos los procesos que seguimos durante la primera propuesta y los cambios derivados del ejercicio exploratorio y la primera inmersión en campo que nos llevaron a la propuesta final.

Primera propuesta de estrategia metodológica

Ejercicio Exploratorio

Para la realización de este ejercicio elegimos la tercera película de los vengadores, *Avengers: Infinity War*, en gran parte debido a que es la que más personajes superhéroes o supervillanos reúne (más de 30), y en la que pensábamos que se daría la mayor interacción

entre ellos, lo que a nuestro juicio nos mostraría de forma más explícita, la disputa por la verdad, sostenida por los discursos sobre el saber, haciéndola la más proclive para mostrar errores de diseño, dificultades y aciertos en el Plan de Obtención de Información.

Para determinar las escenas que analizaríamos, construimos una tabla¹¹ con la descripción breve de todas las escenas de la película (32 en total) y las formas en que, desde un primer análisis, podrían vincularse con los discursos de verdad sobre el saber, es decir, el grado de cercanía con el saber científico y su relación con otros saberes. Este ejercicio nos permitió encontrar solo siete escenas en donde las enunciaciones sobre el saber parecen tener un papel relevante (1,4,5,15,18,22, 23 y 27) sobre ellas se trabajó un análisis descriptivo para encontrar el vínculo que se desarrolla con el saber, y del cual obtuvimos los siguientes resultados, para seguir diseñando la estrategia.

Hallazgos del ejercicio exploratorio

- Encontramos dos tipos de saberes que no habían saltado a nuestra vista y que podrían ayudar en la construcción de categorías de análisis: *el saber empírico (escena 1)* y *el saber lógico (escena 15)*. Probablemente no habíamos tenido en cuenta esta clasificación porque estábamos demasiado anclados en sistemas de producción de saberes, como el científico o el religioso, pero no en su proveniencia, esta última reflexión es también un hallazgo.
- Los saberes pueden aparecer mezclados (*escena 4*), habrá que estar atentos a la posibilidad.
- Una posible forma de armar categorías será en torno a relaciones, como la que pudimos observar entre maestro / aprendiz (*escenas 5 y 18*) y entre generaciones (*escena 22*)
- Para que las interacciones entre los saberes puedan observarse, es necesario el discurso, ya sea en forma de reacciones o de diálogos. Notamos que la presencia de muchos personajes en escena o en la película, no significa interacción. En las escenas de pelea, las interacciones entre saberes no están tan presentes como pensábamos. Incluso

¹¹ Ver Anexo 1 – Tabla observación ejercicio exploratorio

en las escenas que mencionamos antes, por lo general sólo se afirman (o reafirman) algunos saberes.

- Existen interacciones relacionadas con los saberes, que no son ubicables al interior de una escena, sino que se van desarrollando durante la trama. Como es el caso de las interacciones maestro/aprendiz, que se hacen visibles en todos los momentos en que estos se relacionan, esta relación se construye a través de la trama completa, no sólo de la película, sino de la saga.
- En esta película hay una presencia relevante del saber técnico, que se hace notar en la escena de la construcción del martillo de Thor (*escena 19*) pero su importancia no es notable a través de la cantidad de minutos en pantalla, ni de diálogos, sino a través de la importancia en la trama de la película. Este hallazgo, nos lleva a reafirmar la importancia de tomar en cuenta las condiciones estructurales del relato.

Ante la realización del ejercicio exploratorio, encontramos que la selección de esta película no fue la mejor para encontrar lo que buscábamos, nos mostró, entre otras cosas, la inviabilidad de fragmentar las películas con base en las menciones o apariciones de ciertos elementos, en este caso, las referencias a la ciencia y otros tipos de saberes, por ello decidimos no fragmentar la muestra en escenas, y aplicar algunos ajustes importantes derivados de las observaciones citadas anteriormente para el diseño de la primera inmersión en campo.

Basados en la experiencia y resultados del ejercicio exploratorio y tomando en cuenta las consideraciones ya enumeradas, tomamos algunas decisiones que incidieron en la conformación de una muestra y en el diseño de nuestra primera inmersión en campo.

El ejercicio exploratorio nos mostró que la estrategia planteada era demasiado exhaustiva y desenfocada, buscábamos recabar la mayor cantidad de datos posibles, persiguiendo la representatividad de estos. Sin embargo, la vastedad y complejidad encontrada en los discursos del UCM, sumadas a la profundidad deseada en su análisis, chocaron de frente con nuestro anhelo de representatividad. No solamente por la dificultad que encierra el

análisis profundo de grandes cantidades de información, sino por las características de nuestro referente empírico.

El Universo Cinematográfico Marvel, es justamente eso, un universo. Su trama se arma a través de todas las películas, a través de las escenas post-créditos, los cortos cinematográficos, e incluso a través de las historias pasadas escritas en los comics. Resulta inútil la fragmentación de su discurso con el argumento de la selección de una muestra representativa, lo cual descubrimos después de intentar realizar la selección de una muestra representativa que finalmente no se logró.

La forma en que se había planteado la selección y observación de la muestra, resultó demasiado amplia y abierta. Para que sea viable, necesitamos transformar la muestra y las variables de análisis. La selección de la muestra debe seguir una lógica diferente ante los resultados del ejercicio exploratorio. Esta transformación, implicó pasar de la búsqueda de representatividad del dato, a la búsqueda por la significatividad del dato. Desde el estado de la cuestión, señalábamos el UCM, construye sus significados en relación con lo que sucede en todas sus películas, no es posible construir representatividad con una muestra de tamaño adecuado para los recursos de esta investigación.

Primera Inmersión en campo. De la representatividad, a la significatividad del dato

La selección de la muestra ahora siguió un proceso más cualitativo. Resultado directo de la observación, se nutrió con la revisión de los referentes teóricos y el contexto sociohistórico de la producción y lectura de los discursos. La organización de las unidades de análisis de los discursos, por supuesto seguiría ordenado por escenas, pero su elección o descarte obedeció también a criterios de significación. No es todo lo que hay en determinadas escenas, sino aquello que resulta significativo entre una, otra y / o la suma de ambas. Esto nos permitió trabajar con los discursos que se desarrollan entre escenas para entender mejor las categorías relacionales encontradas en el ejercicio exploratorio, como las que existen entre maestro y aprendiz, nueva y vieja generación, etc.

Resultados de la primera inmersión - Black Panther (Coogler, Black Panther, 2018)

Aplicamos los ajustes señalados a la observación y abordamos de una manera distinta el análisis de la película Black Panther (Pantera Negra) como una primera inmersión en campo, aún con cierto carácter exploratorio. Para ello diseñamos la siguiente tabla, que permitió vaciar nuestras observaciones en un proceso de ida y vuelta entre los referentes empíricos y los teóricos. En ella se observan los cambios mencionados en cuanto al abordaje desde lo significativo y una entrada más directa a lo relacionado con el saber, y con ello, dejar que la significatividad del dato surja de la observación y el análisis. Aquí colocamos sólo la primera escena como ejemplo, pero en los anexos está la tabla completa¹² con todas las escenas analizadas. Para esta primera inmersión hemos entrado a la etapa de observación, sin otra directiva que la de mirar todo lo relacionado con el saber.

La película que analizamos en esta primera inmersión fue Black Panther (Pantera Negra), la película número dieciocho del Universo Cinematográfico Marvel, dirigida por Ryan Coogler y producida por Kevin Feige. Se estrenó en febrero del 2018 y logró ser muy exitosa en recaudaciones, colocándose como la novena película de la historia en los Estados Unidos y la número doce a nivel mundial en este sentido. Es también la película de superhéroes con mayores reconocimientos¹³ por parte de la industria y de los críticos.

Pero, sobre todo, es una película que muestra una relación especial con el saber verdadero. La ciencia y la tecnología interaccionan con saberes ancestrales y religiosos, en medio de una fuerte carga política, dada por el origen, la historia y el desarrollo de este personaje en los comics de Marvel y en esta adaptación. Es por eso que la seleccionamos para este primer ejercicio de inmersión. El análisis que hicimos fue de la película completa, pero hemos dejado aquí, solamente lo que corresponde a la escena de introducción, como una forma de

¹² Anexo 2 - Es una tabla completa, incluye las 36 escenas de la película, más dos escenas post-créditos, de las cuáles, solo en cinco se colocó la leyenda N/A (No Aplica) por su lejanía con el tema de los saberes

¹³ Con 7 nominaciones al óscar y ganadora de 3 estatuillas, es además, la primera película de superhéroes en ser nominada al óscar como mejor película.

mostrar el proceso que hemos seguido y la evolución de nuestro análisis. Este ejercicio, sin embargo, no formó parte de la observación final, como leerán más adelante.

Ejercicio exploratorio Black Panther

Estamos sentados, ya sea en la sala del cine o ante nuestro televisor, con las luces apagadas y esperando el inicio de la película. Antes de los créditos, antes de cualquier sonido, la pantalla muestra un hermoso cielo nocturno estrellado, se escucha la voz de un niño:

- Baba, cuéntame una historia
- ¿Cuál?
- La historia de nuestra casa

La cámara comienza a moverse, nos damos cuenta de que no sólo miramos al cielo, sino que viajamos en él. En idioma inglés, la voz de un hombre con marcado acento africano, comienza a relatar un cuento.

Mientras lo hace, en la pantalla observamos al planeta tierra desde el espacio, nos dirigimos hacia él. Rebasándonos por el lado izquierdo de la pantalla, pasa una piedra gigante de color negro que parece contener por dentro, un material luminoso de color azul que deja escapar su luz por entre las grietas de la roca. Escuchamos al narrador decir:

- Hace millones de años, un meteorito hecho de vibranio, la sustancia más fuerte del universo, se estrelló en el continente africano afectando a las plantas a su alrededor. Y cuando el tiempo del hombre llegó, cinco tribus se establecieron sobre él y lo llamaron Wakanda

La roca sigue avanzando, en el firmamento aparece nuestro planeta, podemos notar, por lo que los mapas nos han enseñado, que la roca gigante avanza hasta el continente africano y se estrella ahí, fundiéndose con la tierra, y expandiéndose por debajo del territorio,

ramificándose con las formas caprichosas de raíces bajo tierra, asemejándose a la sangre recorriendo venas. Ahora podemos notar acacias¹⁴, hipopótamos y jirafas.

Estas desaparecen, tragadas por la tierra, que pareciera estar hecha de arcilla, mezcla de arena negra y limaduras de fierro. Del mismo material surgen cinco manos que se sujetan entre sí formando un círculo, para luego sumergirse también.

- Las tribus vivían en constante guerra unas con otras, hasta que un guerrero-chamán, recibió una visión de la Diosa Pantera *Bast* que lo guio hasta la hierba con forma de corazón, una planta que le concedió fuerza, velocidad e instintos sobrehumanos. El guerrero se convirtió en rey y en la primera pantera negra, ¡El protector de Wakanda!

De la tierra emergen también una multitud de guerreros armados con lanzas y escudos, hechos con la misma arcilla negra. Los vemos pelear entre ellos, y detenemos la vista en uno que deja de pelear, ante él se forma la figura de una pantera gigante, en sus ojos podemos ver el mismo brillo que vimos en el meteorito que llegó a la tierra. Mientras la pantera se dirige a él, surgen del suelo sobre el que está parado, flores moradas, iluminadas por un pequeño fruto dentro de ellas, cubiertos con el mismo brillo del meteorito. El guerrero come uno de los frutos, el brillo azul está ahora dentro de él y se encuentra cubierto con una máscara de pantera, lo rodean los demás guerreros, y otras siluetas. Él hace una cruz con sus brazos al frente de su pecho y agacha la cabeza.

- Cuatro tribus aceptaron vivir bajo el gobierno del rey, pero la tribu Jabari se aisló en las montañas. Los wakandianos usaron el vibranio para desarrollar tecnología más avanzada que la de cualquier otra nación. Pero mientras Wakanda prosperaba, el mundo a su alrededor se sumía en el caos

La cámara gira para mostrarnos todo el espacio que rodea al guerrero, podemos ver a muchas siluetas a su alrededor haciendo el mismo gesto con los brazos, pero también

¹⁴ Árboles con follaje alto y plano, como sombrilla. Famosos por crecer principalmente en climas áridos como el africano, donde ofrece su valiosa sombra a los animales que lo visitan

observamos a algunos que desfilan alejándose hacia las montañas, la cima de una de ellas tiene la forma de un furioso gorila.

Donde se quedaron las tribus gobernadas por el rey, en Wakanda, ahora vemos surgir de la arcilla, edificios y pirámides, pero un poco más allá, hay ejércitos enfrentándose a guerreros y barcos llenándose de esclavos, un poco más lejos, vemos también tanques de guerra y aviones de combate disparando, todo sigue siendo parte de la misma arcilla.

Observamos una vez más las edificaciones de Wakanda. Por delante y por encima de ellas, crece una cúpula que parece hecha de la luz azul, encima de la cúpula, una muralla enorme copada de árboles.

- Para mantener seguro el vibranio, los wakandianos juraron ocultarse a plena vista, escondiendo la verdad de su poder al mundo exterior
- ¿Y aún estamos ocultos?
- Sí
- ¿Porqué?

Volvemos ahora a la tierra vista desde el espacio, pero el mapa señala América, y está cubierta de luces, nos dirigimos hacia allá.

En la narración anterior, que sirve como introducción a la película, podemos encontrar la historia del establecimiento de la configuración del poder en la sociedad de Wakanda.

TABLA DE OBSERVACIÓN Y ANÁLISIS DESCRIPTIVO					
Duración:	2018	BLACK PANTHER		SINOPSIS	
2:16:00	Luego de la muerte de su padre, el joven T'Challa regresa a Wakanda para sucederlo en el trono. Pero un enemigo que llega del exterior, vence a T'Challa y coloca a la nación en riesgo de entrar en guerra con el mundo. Ante la traición y el peligro, T'Challa debe liberar el poder de la Pantera Negra para vencer al enemigo, retomar el poder y garantizar la seguridad y el estilo de vida de su gente.				
ESCENA			BREVE NARRACION	TRATAMIENTO	ANÁLISIS DESC
#	Time	Name			
1	0 - 1:43	La historia de nue	Un abuelo le narra la historia del nacimiento de Wakanda a su nieto. "Cuando las tribus estaban en guerra, un Chamán guerrero recibió una visión de la diosa pantera Bast, guiándolo a la Hierba de corazón. Esta planta	Animación. En tonos oscuros y con el fondo aparente del espacio exterior,	A través de una visión la diosa pantera transmite saber a un guerrero que gracias a ello se vuelve rey. El saber viene de

		<p>le concedió fuerza, velocidad e instintos superhumanos, se convirtió en rey y en el primer Black Panther el protector de Wakanda. Usaron el vibranio para construir una civilización tecnológica más avanzada que cualquier otra nación.</p> <p>Ellos prosperaban y el mundo se hundía en el caos, por lo que Wakanda juró ocultarse a plena vista escondiendo la verdad de su poder al mundo exterior"</p>	<p>de noche, los personajes y objetos parecen formarse del vibranio, un poco mezclado con la tierra, recuerda un poco a la técnica de animación con arena sobre cristal.</p>	<p>una visión divina, el poder viene de la planta que descubre gracias a la visión transmitida por la diosa. No se menciona el conocimiento, sino la tecnología, todo es debido al vibranio. Quien recibe la visión tiene una conexión divina</p>
--	--	--	--	---

Tabla 1 – Observación y análisis descriptivo para la 1ª inmersión

Ajustes finales y reconstrucción de la estrategia metodológica

Después del ejercicio de exploración y de la primera inmersión al trabajo de campo, obtuvimos valiosos aprendizajes que generaron importantes ajustes metodológicos en la estrategia de acercamiento al objeto que construimos para conocer los discursos de verdad sobre el saber en la propuesta discursiva del UCM.

El más importante de todos fue un ajuste relativo a la mirada, pudimos constatar de primera mano, que el análisis genealógico no está marcado por el empirismo, ni por el positivismo, en el sentido más común del término. La genealogía propuesta por Foucault es más una resistencia contra los efectos centralizadores del poder institucionalizado y científico.

A través del análisis genealógico se ponen en juego saberes locales, descalificados y no legitimados, en contra de la teoría única y verdadera, que busca filtrar y organizar los saberes diversos, en nombre del conocimiento único y verdadero, pero vale repetir que no se trata de una lucha contra la ciencia, sino contra los efectos de un saber/poder totalitario (Castro, Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores, 2018). Comprender que el giro de Foucault hacia la genealogía no busca construir una forma de ciencia más exacta, sino liberar y situar en la discusión, saberes no legitimados, nos llevó a modificar nuestra mirada, que se encontraba atorada en esa búsqueda.

El camino para llegar a la estrategia metodológica con la que finalmente nos enfrentamos al objeto empírico, ha sido largo y complejo, pero provechoso. Ampliamos la perspectiva

para volver a observar con atención, todas las películas que conforman este universo narrativo. Inmersos en la significatividad del dato, descubrimos que la figura del superhéroe lleva el peso simbólico más que cualquier otra dentro del mismo. El superhéroe está íntimamente relacionado con el saber y con el poder, carga con la trama y los significados, ya que es la que ostenta el poder.

Al día en que se escribe este documento, el UCM divide su existencia en cinco fases. La quinta está aún en una etapa temprana de desarrollo. Mientras que, en las tres primeras, se cuenta la saga del infinito que es la historia en la que se centra nuestra investigación.

La primera fase¹⁵ presenta el universo e introduce a los personajes principales: Iron Man / Tony Stark, Capitán América / Steve Rogers, Thor, Hulk / Bruce Banner, Black Widow / Natalia Romanoff, Hawkeye / Clinton Barton y Nick Fury. Además narra los eventos que llevan a la formación del equipo de seres super poderosos, *Los Vengadores*.

La segunda fase¹⁶ narra las aventuras de Los Vengadores. Introduce personajes importantes como Falcon / Samuel Wilson, Quick Silver / Pietro Maximoff, Scarlet witch / Wanda Maximoff, Visión, Ant-man / Scott Lang y el equipo de los Guardianes de la Galaxia (StarLord, Gamora, Rocket Raccoon, Groot y Drax el destructor). En esta fase, Tony Stark crea a Ultrón, inteligencia artificial que se convertiría en uno de los enemigos más importantes de Los Vengadores. También se explica el origen de las Gemas del Infinito, historia que cobrará importancia capital en el resto de la saga.

En la tercera fase¹⁷ se muestra a un equipo de vengadores dividido y con la opinión pública en contra, mientras la trama de las Gemas del infinito continúa desarrollándose. Se introducen más personajes a la saga, como el Dr. Stephen Strange / Dr. Strange, T'Challa /

¹⁵ Iron Man (2008), Iron Man 2 (2010) Thor (Branagh, 2011) Capitán América: el primer vengador (2011), Los Vengadores (2012).

¹⁶ Iron Man 3 (2013), Thor: un mundo oscuro (2013), Capitán América: el soldado del invierno (2014), Guardianes de la galaxia Vol. 1 (2014), Los vengadores: la era de Ultrón (2015), Ant-Man: el hombre hormiga (2015)

¹⁷ Capitán América: Civil War (2016), Doctor Strange: hechicero supremo (2016), Guardianes de la Galaxia Vol. 2 (2017), Thor: Ragnarok (2017), Pantera Negra (2018), Vengadores: Infinity War (2018), Ant-Man y la Avispa (2018), Capitana Marvel (2019), Vengadores: Endgame (2019).

Black Panther, Peter Parker / Spider-man, Carol Danvers / Capitana Marvel y Thanos. Esta fase concluye la saga del infinito con las dos películas más ambiciosas dentro del UCM: “Avengers: Infinity war” y Avengers: End game” en ellas participa la gran mayoría de los héroes que aparecieron durante toda la saga.

Al dividir la observación en las mismas fases en que se divide la narrativa presentada por los autores, hemos podido abordar los discursos en la lógica en que fueron planteados. A través del análisis de la figura narrativa del superhéroe y de las distintas formas de veridicción que adoptan, buscamos las relaciones tejidas entre los distintos tipos de saberes hacia la reconfiguración de los regímenes que regulan la verdad. Fue así que realizamos una primera etapa de observación y análisis, cubriendo la primera fase del UCM. Las historias de Iron Man, Thor y Capitán América, constituyen la columna vertebral de la primera fase y de todo el arco narrativo de la saga del infinito¹⁸. En la primera fase es muy clara la participación central de estos tres personajes, en torno a la figura de estos superhéroes que Marvel llama *Los tres grandes*, se construyeron los discursos que habríamos de observar. Al realizar la observación de las fases subsecuentes, se añadieron personajes que son fundamentales en el desarrollo de la trama de la Saga del infinito. Para la segunda fase, además de los tres ya mencionados, el foco del análisis se amplió para incluir a Visión, y Ultrón. Para la tercera y última fase que comprende nuestro análisis, a excepción de Ultrón, se conservan los personajes mencionados anteriormente y se suman de manera muy importante, Black Panther, Dr. Strange y el supervillano Thanos.

Por supuesto que participan otros superhéroes y supervillanos, que tuvieron roles importantes en el desarrollo de la trama y en los discursos del UCM, sin embargo, como ya hemos mencionado, el peso simbólico más fuerte descansa en estos personajes. Para incluir los significados importantes a nuestro objeto, que no vinieran directamente de estos personajes, observamos todas las películas y personajes, de todo ello obtuvimos importantes datos que se ven reflejados en nuestro análisis y conclusiones, ya que como

¹⁸ Aunque como veremos en un momento, sí se hicieron ajustes con la suma de personajes importantes y, sobre todo de un supervillano fundamental para la trama.

hemos sostenido desde el principio de la investigación, el UCM es un universo conectado, que se desarrolla en todos sus productos.

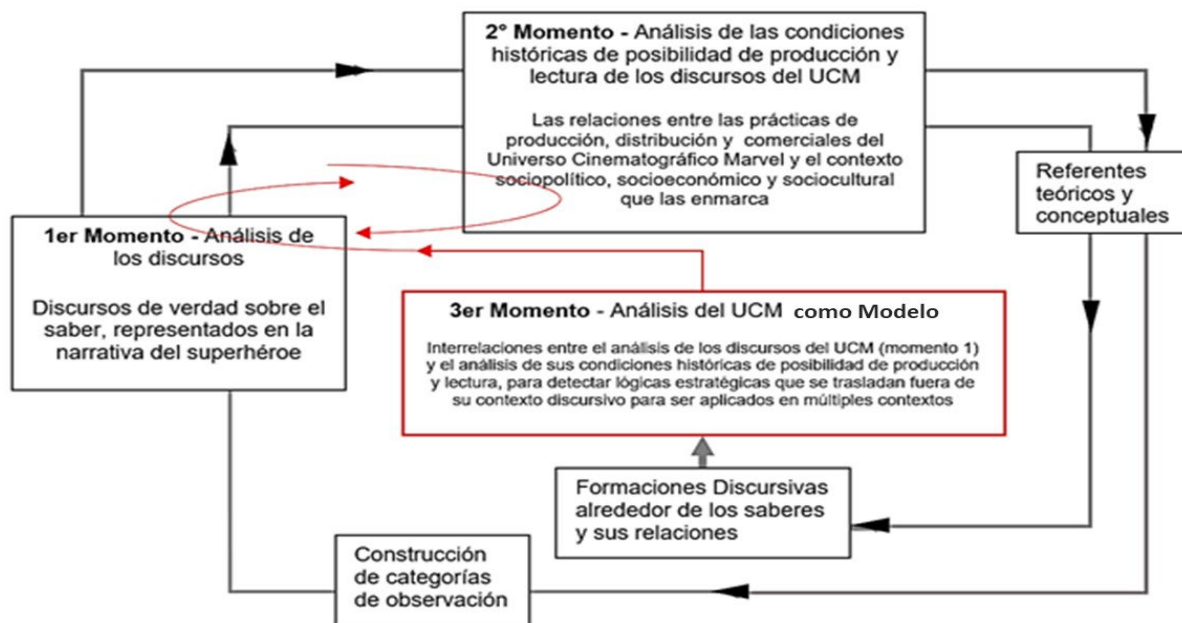
Es importante aclarar que, para algunos analistas, son veintitrés las películas que conforman la saga del infinito. Sin embargo, aunque son parte de las primeras tres fases, decidimos sacar de nuestro universo la película de Hulk (Letterrie, 2008) y las dos primeras películas de Spider-man (Watts J., 2017) (2019). Esto se debió a que Marvel ha construido un universo discursivo que se entrelaza, no sólo por la trama, los personajes y sus antecedentes en comics, sino que además constituye, así lo hemos observado, un universo discursivo muy cohesionado, que comparte estrategias narrativas y perspectivas discursivas muy específicas, construidas a partir de un modelo único de producción (Beaty, 2016; Scott, 2017) guiado por Kevin Feige, bajo la tutela de Marvel Studios¹⁹. Tanto en la película de Hulk como en las de Spider-man, este modelo no pudo completarse, por lo que, aunque tienen algunos elementos en común, no comparten del todo la visión de los productores del discurso. En las tres películas descartadas, otros estudios formaron parte importante de las decisiones comerciales y narrativas, al grado de que en el caso de Hulk, coproducción Marvel-Universal; la historia, sus consecuencias e incluso el actor principal, dejaron de formar parte del UCM. Aunque el personaje permaneció, Hulk tomó un camino muy distinto, prueba de ello es que, a pesar del gran peso del personaje en el universo Marvel, no se filmó ninguna secuela en solitario.

En el caso de Spider-man, la producción estuvo a cargo de Sony Pictures, y aunque Marvel negoció con intensidad, no logró hacerse de los derechos del personaje, por lo que Sony tomó todas las decisiones creativas finales de ambas películas. Sony y Marvel firmaron un acuerdo por medio del cual, Spider-man y Tom Holland podrían ser utilizados en el UCM, pero el contenido de las películas de Spider-man, salvo algunos Easter eggs y apariciones especiales, quedó muy lejos del control por parte de Kevin Feige y Marvel Studios.

¹⁹ Esta estructura de producción, que originó un control narrativo y de estilo, permaneció intacta, incluso ante la compra de Marvel Studios, por parte de Disney

Regresando a la estrategia analítica de nuestro proyecto, hemos seguido mayormente la estrategia propuesta por Andersen (2003), quien plantea cuatro distintas etapas, desde su análisis de la estrategia de Foucault. Una para el análisis de los discursos, otra para el análisis de sus condiciones históricas de posibilidad, una tercera para el análisis de las tecnologías de sí y una cuarta que articula las demás para el análisis del dispositivo. En esta investigación, abordaremos tres de ellas²⁰, no estudiaremos las tecnologías de sí pues, a nuestra forma de ver, no ofrece pautas significativas para la pregunta por los regímenes de verdad sobre el saber propuesto desde los discursos del UCM.

Como se muestra en el siguiente esquema, la estrategia metodológica que planteamos se concreta en una formación helicoidal de ida y vuelta constante entre el referente empírico, el contexto y la teoría, que en cada vuelta produce nueva información que ajusta o confirma la anterior.



Esquema 4 – Proceso helicoidal de investigación

²⁰ Conviene recordar que los aportes realizados por Michel Foucault son, como él decía, sólo una caja de herramientas. A partir de estos, el investigador puede tomar aquellas que mejor sirvan a su propósito, sin asumir nunca, una obligación, escuela o deber, más allá de la congruencia interna de la propia investigación y de la correspondencia epistemológica de sus decisiones metodológicas.

El primer momento, se refiere al análisis de los discursos e intenta responder a la pregunta: ¿Por qué se dan estos y no otros enunciados en este y no otro lugar? Para observar y analizar los discursos del UCM, utilizamos el Análisis de Discurso, entendido específicamente desde la perspectiva del análisis genealógico desarrollado por Michel Foucault. El primer paso consistió en la observación de las veinte películas que conforman el Universo discursivo del UCM en sus tres primeras fases, sin más objetivo ni sesgo que el de identificar las temáticas abordadas en los discursos.

Por las razones ya expresadas anteriormente, decidimos segmentar esta observación, de acuerdo a la división ya establecida por los productores, de manera que en un primer corte, la observación se centró en las películas que forman la fase 1 del UCM. Iron Man (2008), Iron Man 2 (2010), Thor (2011), Captain America: The first avenger (2011) y The Avengers (2012). Como resultado de esta primera observación identificamos²¹ las siguientes temáticas discursivas:

Construcción de categorías

Construcción de categorías – Primer paso			
Iron Man	E. U. y su relación con el mundo	Iron Man 2	E. U. y su relación con el mundo
	Características del héroe		Características del héroe
	¿cuándo es útil una vida?		Relación hombre-tecnología
	Secreto-Saber-poder		Libertad vs seguridad
	Relación humano - tecnología		\$ = poder
	Acción vs Reflexión		Tecnología/saber = poder
	Razón vs emoción		Valores norteamericanos
	Gráficas, números y tendencias		
Captain America: The first avenger	E. U. y su relación con el mundo	Avengers	Libertad vs seguridad (paz)
	Ciencia = magia		Gráficas, números, tendencias
	El poder es para los elegidos		Valores norteamericanos
	El futuro		Tecnología/saber = poder
	Valores norteamericanos		Actualización

²¹ Ver Anexo 3 - Matriz temática discursiva de películas

	Características del héroe		Secreto-Saber-poder
	Ciencia con un fin		Poder para los elegidos
	Acción vs Reflexión		Ciencia = magia
	Tecnología/saber = poder		Relación hombre-tecnología
	§ = poder		Acción vs reflexión
Thor	Características del héroe		
	Lo prohibido		
	Acción vs Reflexión		
	Ciencia = magia		
	Secreto-Saber-poder		
	Libertad vs seguridad		
	Curiosidad científica		

Tabla 2 – Construcción de categorías (1er paso)

Con las temáticas discursivas identificadas, hicimos una revisión de los contextos en los que se desenvuelve la trama y la producción de los discursos e incorporamos al proceso de selección/construcción de las categorías, los referentes teóricos más cercanos a estos temas y condiciones sociohistóricas. Este ejercicio, señalado previamente en nuestro Esquema del proceso de investigación²², nos permitió agrupar, desagregar y conceptualizar las temáticas discursivas identificadas y construir esta segunda selección / construcción:

Construcción de categorías Segundo Paso	Relación hombre-tecnología
	Utilidad del saber (orientación a acción instrumental)
	Límites del saber
	Orígenes del saber
	Representaciones de la ciencia -
	Saber / Poder
	Actualización o contrastación con comics
	Razón vs emoción
	Economía = paradigma dominante
	Características del héroe

²² Ver Esquema 4 - Procesos Helicoidal de investigación (pág. 71)

	Libertades individuales / Derechos colectivos
	Lo norteamericano

Tabla 3 – Construcción de categorías (2° paso)

De estas 12 categorías temáticas, la de *Razón vs emoción* fue eliminada debido a su poca frecuencia en los discursos del UCM²³. Por otro lado, las categorías de: *Lo norteamericano*, *Economía = paradigma dominante*, y *Libertades Individuales / Derechos colectivos*, más que categorías a analizar en el discurso del UCM, se tomaron en cuenta en el análisis de la condiciones económicas y políticas de los discursos. Así mismo, las categorías *Actualización o contrastación con comics* y *Características del héroe*, ahora son parte del análisis que busca establecer la relación entre el UCM, los comics y el mundo real, y que servirá como punto de partida y referencia continua al análisis de las categorías discursivas. Finalmente, como resultado de la observación de la segunda y tercera fase, hicimos tres cambios más: Reunimos la categoría Utilidad del saber con Relación hombre-tecnología en la nueva categoría Usos y aplicaciones del saber, añadimos la categoría Transmisión del saber, y trasladamos, Saber / Poder, hacia la parte del análisis como un concepto fundamental, un eje que atraviesa el análisis de todas nuestras categorías.

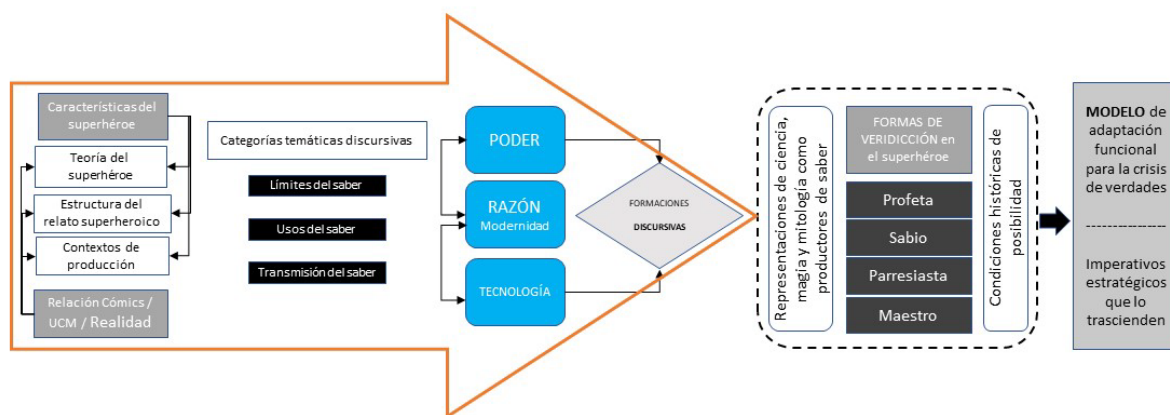
En ese punto, como reflexión del trabajo de campo, se hizo necesario ajustar una vez más el diseño de las categorías del análisis, principalmente debido a la forma en que las temáticas se entretajan en los discursos. La observación realizada en la categoría anteriormente planeada como *Orígenes del saber*, arrojó elementos discursivos (cosas, conceptos y signos) mezclados de manera evidente y muy profunda, en lo referente a los distintos sistemas de saberes (ciencia, magia y mitología), al grado que resulta casi imposible separar el discurso relativo al origen del saber, de la representación que se construye de los sistemas que lo producen. Además, resulta innecesaria su separación, ya que son principalmente los discursos sobre el origen del saber, los que construyen representaciones de los sistemas de producción de saberes.

²³ Aunque más adelante se recuperó. No sólo como parte del análisis de los usos del saber, sino como parte importante de las conclusiones

Se tomó la decisión de unir el análisis de los *Orígenes del saber*, con el de *representaciones de la ciencia* (ahora abierto a otros sistemas de saberes), y contemplarlos a ambos en el momento del análisis de las formas de veridicción, ya que dichas representaciones enmarcan las formas de veridicción y les dan sentido. De esta manera, se entiende que las representaciones de ciencia, magia y mitología se construyen desde los discursos relacionados con la transmisión, límites y usos del saber. Por lo que se nutren del análisis de las tres principales categorías para tejer sus conclusiones y es el capítulo dedicado al análisis de las formas de veridicción el que reveló la forma en que la ciencia, la magia y la mitología se relacionan en la propuesta discursiva del UCM.

En conclusión, de las 12 categorías surgidas de la observación de la primera fase del UCM, sufrieron amplias modificaciones al terminar la observación de las fases dos y tres. Algunas perdieron presencia y relevancia en los discursos, otras se agruparon y/o se trasladaron a otras partes del análisis y una más surgió con mucha presencia y relevancia.

Finalmente se determinó la existencia de tres grandes categorías para el análisis de los discursos. El siguiente esquema muestra el proceso como fue finalmente diseñado y con el cual se inició la etapa de análisis.



Esquema 5 – Proceso de Análisis

Para ejecutar el esquema de análisis arriba descrito, observamos todas las escenas y diálogos de las películas, separando aquellas cuyo discurso hace referencia directa o indirectamente a cada una de las tres grandes categorías, para dar paso a su análisis.

Construimos el cuerpo de enunciados de cada una de ellas²⁴ a través de la selección de las escenas que mayor significado aportan al análisis. Ya con el cuerpo de enunciados seleccionado, comenzamos a tejer su análisis en un proceso de ida y vuelta entre las características estructurales del relato superheróico, la teoría del superhéroe y los contextos y modelos de producción del UCM. y los tres conceptos fundamentales para esta investigación: Poder, Razón y Tecnología, para construir finalmente el relato discursivo del UCM que surge de las formaciones discursivas encontradas en cada una de ellas. Se analizaron las formas de veridicción utilizadas y las relaciones entre ellas, tomando en cuenta las representaciones construidas sobre ciencia, magia y mitología como productoras de saberes y buscando responder a las siguientes interrogantes: ¿Quiénes, con qué argumentos, en qué momentos y bajo qué formas de veridicción colocaron cuáles discursos de verdad sobre el saber en el UCM y qué relaciones guardan entre sí?

Para trabajar la estructura del relato superheróico, construimos dos tablas que resultaron de gran utilidad para el análisis y contrastación de las observaciones e interpretaciones de los discursos. Una de ellas reúne los deseos, alianzas y resistencias de los personajes, dentro de la trama de la película²⁵ y la segunda compara los rasgos principales de los superhéroes como se presentan en las películas, con los que fueron establecidos en los comics²⁶. De esta manera buscamos identificar las continuidades y discontinuidades de los discursos de las películas del UCM, en qué momento y bajo qué contexto discursivo surgen realmente los discursos, y cuándo y en qué contexto estos cambian o permanecen. Los resultados de estas tablas se reflejaron en la interpretación de los discursos, abonan a comprenderlos más allá de nuestra intuición y sirven para cotejar las observaciones con la propia coherencia interna de los discursos (la trama de la película) y con las condiciones económicas, sociales y culturales a las cuáles hacen referencia.

Trabajamos con tablas de observación y análisis descriptivo de cada una de las escenas que

²⁴ Ver Anexo 4 – Tablas completas de enunciados

²⁵ Ver tabla completa en Anexo 5 – Tabla completa de Estructura del relato

²⁶ Ver tabla completa en Anexo 6 – Matriz de tratamiento de personajes Comic/UCM

conformaron el cuerpo de enunciados. Estas tablas fueron llenadas a través de un proceso helicoidal ya descrito anteriormente, en el que las primeras observaciones son contrastadas con los referentes teóricos y con el contexto sociohistórico que las envuelve, el resultado de estas contrastaciones se colocó como comentarios, sobre cada una de las observaciones.

Si bien el foco del primer momento de nuestra estrategia es la búsqueda de regularidades en la dispersión de los enunciados, y el foco del segundo momento es la búsqueda de continuidades en lo que se presenta como nuevo o diferente, y de discontinuidades en lo que se presenta como un flujo constante, lo que caracteriza el último momento del análisis, es la búsqueda de interconexiones entre diferentes discursos, instituciones, prácticas y estrategias con un particular *imperativo o lógica estratégica*, que logre trascender los discursos, hacia contextos distintos (Andersen, 2003).

Para leer los discursos del Universo Cinematográfico Marvel (UCM)

Con la adquisición de Marvel en el 2009, Disney suma a sus activos, un ámbito de gran influencia que ha sido utilizado para posicionar discursos de verdad sobre la visión de mundo. En el universo de los superhéroes, lo correcto, lo verdadero, lo válido y sus antítesis se propagan mediante las historias de proezas, sacrificios y esperanzas que héroes como Superman y Capitán América cargaron sobre sus hombros.

Al contrario de lo que sucede en DC Comics, su compañía rival, en Marvel son comunes las historias que involucran ciudades, personajes y sucesos del mundo real. Parte importante de su éxito, se relaciona con el sentido de identidad que pudieron imprimir a sus historias. Spider-man, es creado en 1962, como un joven adolescente de Nueva York, con los problemas clásicos de los jóvenes de su edad. La compañía ha reflejado los grandes eventos sociales y políticos en historias que mezclan realidad y fantasía, como la historia dedicada al ataque de las torres gemelas en Nueva York (Strazcynski & Romita Jr., 2001) y Amazing Spider-man #583, famoso por llevar en la portada, la imagen de Barack Obama (Waid & Kitson, 2009).

El papel del humano en las historias de superhéroes

Ya sea en cómics o películas, la carga simbólica recae sobre los superhéroes, sus acciones son las más importantes, llevan el peso de la trama y de los acontecimientos. La existencia de seres super poderosos descentraliza al humano ordinario (Coogan, 2006, pág. 21), las historias no tratan sobre los individuos ordinarios. Aunque éstos parecieran ser el motivo de las acciones, esto nunca es muy claro y el foco de las historias siempre termina centrándose en los superhéroes y los supervillanos, sus motivos y acciones. Sin embargo, en los cómics existen algunas historias en las que el foco cambia. A través de ellas podemos conocer el punto de vista del humano ordinario en un universo en el que convive con superhéroes.

En el cómic *Marvels*, se cuenta la historia del Universo Marvel desde el punto de vista del fotoperiodista Phil Sheldon, personaje que atestigua desde su cámara, el surgimiento de estos seres super poderosos y sus constantes enfrentamientos:

“Maravillas, las llamé, y eso es lo que eran. Al lado de eso, ¿Qué éramos? Antes de que vinieran, éramos tan grandes. Éramos estadounidenses, ¡jóvenes, fuertes, vitales! Fuimos nosotros los que hicimos las cosas. Pero nos habíamos hecho más pequeños. Podía verlo en esas mismas caras, caras que una vez habían sido tan seguras, tan descaradas. Ya no éramos los jugadores. Éramos espectadores” (Busiek & Ross, 1994)

Para analizar el Universo Cinematográfico Marvel como un modelo que ilustra al sujeto cómo transitar entre distintos tipos de racionalidad para sobrevivir a la modernidad en crisis, identificamos los elementos discursivos llevados fuera del contexto en que fueron creados, para ser generalizados, con lo cual se le otorgan cualidades esquemáticas, de manera que su lógica queda disponible para una multiplicidad de discursos, instituciones, etc. (Andersen, 2003)



Comic *Marvels* (Busiek & Ross, 1994)

A través del superhéroe, de sus palabras, deseos, poderes, sufrimientos y actitudes se moldean las prácticas del hombre común, porque aspiramos a ser como ellos. No queremos ser el fotógrafo que los ve pasar, o el amigo que los admira. Queremos ser héroes. En el cine estas condiciones no son distintas. En 2008, se incluyó oficialmente al UCM como parte del Universo Marvel Comics, es llamado Tierra 1,999,999 y tiene:

...todas las características de nuestra realidad: los mismos países, mismas personalidades, y muchos de los mismos acontecimientos históricos. Sin embargo, también contiene muchas adiciones de ficción que han transformado la historia mundial y su desarrollo, tecnología super avanzada e interferencia de razas no humanas” (Vazquez, 2010).

Es en este entorno, en el que se desenvuelven los discursos que analizamos. Los universos discursivos de Marvel son escenarios simbólicos de intrincados vínculos entre distintos contextos, historias, plataformas y personajes, que funcionan como vínculo entre nuestro mundo (real) y el universo de Marvel Comics.

Cómics y cine: dos mundos, un universo discursivo

La narrativa transmedia de Marvel está formada por distintos medios que se entrecruzan para construir imágenes y significados. Para poder enfocar el análisis en el discurso del UCM, es necesario comprender la figura de los tropos resonantes (Coogan, 2006, pág. 6 a

12), que permite la actualización y reconstrucción de las temáticas abordadas en las historias originales, tomando en cuenta los deseos de los fans y evitando incurrir en la falta de reconocimiento al material original, lo que, a decir de Coogan ha cumplido un rol importante en el resurgimiento del género de superhéroes en los grandes públicos de la industria cinematográfica.

Las películas que forman parte de este resurgimiento, como las del UCM, no surgen directamente de historias específicas generadas en los cómics, por el contrario, condensan diferentes versiones, personajes e historias que son significativas para los fans, en un solo discurso. Los tropos resonantes son aquellos momentos constantemente repetidos en diferentes historias y versiones, reconocibles en imágenes, acciones y/o lenguaje que logran simbolizar aspectos fundamentales de la historia o del personaje (Coogan, 2006).



Película *Joker* (2020)



Comic *Dark Night returns* (1988)

Las perlas que brotan del collar de la madre de Bruce Wayne al ser asesinada, la frase que el tío Ben dice a Peter Parker y que se convierte en su mantra como Spider-man, la actitud de Ben Grimm (la mole) quien considera sus poderes como una carga, la frase y actitud tomada por los vengadores cuando lanzan su grito de batalla, son ejemplos de estos tropos que surgen indistintamente de los comics, películas o series de TV, pero que se van conformando mediante la repetición en los distintas versiones. Los tropos resonantes son una herramienta útil para comprender la manera en que se entrelazan los significados de discursos transmediales como estos.

En una especie de declaración de pertenencia, la primera imagen de la película Iron Man muestra la palabra Marvel. Esta aparece en su forma de logotipo, entre viñetas de cómic y el sonido de hojas de papel que hacen referencia a la acción de pasar las páginas. De esta manera, desde la primera secuencia de existencia del UCM, el público relaciona este discurso con el mundo de Marvel Comics y con sus historias.

Sin duda, una de las mayores diferencias entre el universo de los cómics y el UCM se establece desde sus condiciones de producción, distribución y recepción. La fecha en que se realizaron, el autor, la trama, y el lugar y tiempo en los que se ubica la historia. Solo por poner un ejemplo, el cómic en el que aparece por primera vez Iron man se publicó en el año de 1963 y la película salió a cartelera 45 años después, en el 2008. Esta diferencia entre tiempos se coloca como un elemento importante a analizar, pero no entorpece las posibilidades de contrastación, ya que el tiempo no limita el proceso de construcción del mundo transmedial como demuestran Atarama-Rojas y Menacho Girón (2018), en su análisis de Civil War²⁷.

El tipo de relación establecida entre los distintos productos que forman parte de una narrativa transmedia, como los cómics y películas de Marvel, pueden ser entendidos como parte de una misma narrativa o macro historia, por lo que consideramos necesario, trazar algunas relaciones de semejanza y diferencia entre ambos universos discursivos²⁸. Cuyo análisis se irá colocando en el texto, conforme sea útil para revelar relaciones de continuidad-discontinuidad en los discursos sobre el saber.

Antes de entrar de lleno con el análisis de los usos y aplicaciones del saber, hemos incluido

²⁷ El universo transmedia de Civil War, analizado por estos autores, se basó inicialmente en un comic de 7 episodios publicado en el 2006 por Marvel, pero originó un número considerable de historias complementarias o *spin off* contadas desde el punto de vista de distintos personajes en sus propias series regulares de comics, después se generaron videojuegos, juguetes, publicidad, y otros materiales narrativos, que fueron recargados en el 2016, por la película Civil War que forma parte del UCM, y que, a decir de Altarama Rojas y Menacho-Girón se constituyó como un segundo nodo que generó también una multiplicidad de productos que alimentaron la transmedia de la historia original.

²⁸ Anexo 6

un resumen de la trama de la saga del infinito²⁹ para contextualizar los resultados del análisis de los discursos que presentaremos.

La saga del Infinito

La Saga del Infinito es el nombre con que se conoce la trama que desarrollan en conjunto las veintitrés películas de las primeras tres fases del Universo Cinematográfico Marvel. Su desarrollo se enfoca principalmente en las Gemas del Infinito, seis poderosas piedras nacidas del big-bang con que se creó el universo. Cada una de estas gemas permite controlar un aspecto diferente del universo: espacio, mente, realidad, poder, tiempo y alma.

Thanos, es el super villano de la saga, poderoso genocida que exterminó a la mitad de la población de Titán, su planeta natal, para evitar que la sobrepoblación terminara por agotar los recursos de su planeta. Con ayuda del ejército de los Chetauri, se dedica a extender su visión, busca planetas para asesinar a la mitad de su población. Intenta reunir las gemas del infinito que se encuentran esparcidas por todo el universo, pues con su poder cumpliría su misión de una sola vez, con un chasquido de sus dedos. Esta búsqueda lo lleva a enfrentarse una y otra vez con héroes de la tierra y de otros planetas.

Durante la primera y segunda parte de la saga, podemos ver entre las historias de origen de cada uno de los héroes, cómo Thanos comienza a reunir las gemas, una a una. La lucha por evitar que las consiga todas, es lo que lleva a la formación del equipo de los Vengadores, y a la unión final de todos los héroes del UCM en una batalla épica. Finalmente, y a pesar del esfuerzo y sacrificio heroico de algunos de los superhéroes, Thanos logra reunir las gemas y da el chasquido que termina, instantánea y aleatoriamente, con la mitad de los seres vivos del universo.

Cinco años después del chasquido, un mundo impotente y deprimido por la desaparición de la mitad de la vida, lucha por adaptarse a su nueva realidad. Los héroes que quedaron vivos, después de cinco años de fracasos logran encontrar a Thanos para quitarle las gemas,

²⁹ Un resumen mucho más extenso puede leerse en el Anexo 7 - Resumen de la trama de la Saga del Infinito

pero este los espera tranquilo. Satisfecho con haberle dado al universo, “la oportunidad de comenzar de nuevo”, usó el poder de las gemas para destruirlas, Thor lleno de ira le corta la cabeza en venganza.

Al saber que las gemas ya no existen se dan por vencidos e intentan seguir con sus vidas, hasta que Ant Man, quien debido al chasquido había quedado abandonado en el Reino Cuántico, donde tiempo y espacio confluyen de manera distinta, regresa y propone viajar en el tiempo para recolectar las Gemas del Infinito en el pasado y revertir las acciones de Thanos. Un equipo de héroes sobrevivientes viaja a diferentes puntos en el pasado para recuperar las gemas y traerlas al presente, después de aventuras y grandes sacrificios. Hulk³⁰ utiliza las gemas para regresar a todas las víctimas del Chasquido de Thanos. Sin embargo, como consecuencia de sus viajes en el tiempo, un Thanos de una línea de tiempo alternativa se entera de este plan y ataca con todo su ejército, para reclamar las Gemas del Infinito y lograr su objetivo original. Finalmente consiguen vencerlo, a costa del sacrificio de Iron Man. Después de su funeral, Capitán América viaja al pasado para devolver las Gemas del Infinito a sus líneas de tiempo correspondientes, y decide quedarse a vivir en 1949 la vida que nunca tuvo.

³⁰ Ahora la mezcla equilibrada de Banner y Hulk

Capítulo 5

El Saber en el UCM

Usos y aplicaciones del saber. La Relación Humano/Tecnología³¹

Buscando acercarse al público masivo, el UCM ha construido un universo basado en reglas racionales, en el que la ciencia, la magia y la mitología, son parte de una misma cosa, todas obedecen la misma lógica con que pensamos el mundo; la razón. "Tus ancestros lo llamaban magia, ustedes lo llaman ciencia, yo provengo de un lugar donde son lo mismo [...] la magia es sólo ciencia que no entendemos [...] las leyendas nos dicen una cosa, la historia otra, pero de vez en cuando encontramos algo que pertenece a ambos" (Branagh, Thor, 2011, 1:14:08).

Sin importar su origen (humano, hechicero, alienígena, sintezoide o dios), el superhéroe simboliza al humano. Lo que les pasa a ellos, nos pasa a nosotros. Si la ciencia, la magia y la mitología son la misma cosa, la tecnología debe entenderse de forma más amplia que la clásica noción como aplicación práctica del saber producido desde la ciencia.

El nacimiento de la modernidad está marcado con la instauración de la racionalidad dentro de la organización social, se definen las relaciones sociales como el medio para un fin y las ciencias (modernas) generan un saber técnicamente utilizable que se articula de manera natural con el poder (Habermas, 1985, 1986; Castro-Gómez, 2000). Si bien es cierto que este relato que vincula las ideas de tecnología y progreso, surgido en los albores de la Revolución Industrial, persiste hasta nuestros tiempos y se ha colado en muchas expresiones de nuestra cultura, también es cierto que su promesa no ha culminado en logro. Ante el creciente daño al medio ambiente y al surgimiento de tecnologías que han

³¹ Esta sección fue publicada por el autor de esta investigación. (Guridi Colorado, 2023) La relación humano-tecnología en el universo cinematográfico Marvel. Revista JCOM América Latina Número 6, Volumen 2. <https://doi.org/10.22323/3.06020203>

Además fue presentado en el seminario permanente del Programa de Investigación de Estudios Socioculturales del ITESO

potenciado el aumento de las desigualdades sociales, hoy coexisten la visión positiva con otra llena de incertidumbre y desconocimiento sobre los posibles efectos del desarrollo tecnológico (Santander-Gana, 2015, pág. 110). Sin embargo, no hemos sido capaces de actuar distinto ante el avance de la tecnología, la capacidad exponencial de transformación que la tecnología ha demostrado parece estar abrumando nuestra capacidad de reflexión y de acción crítica.

La tecnología no estuvo vinculada a la ciencia, hasta la modernidad. Mucho tiempo antes, los hombres creaban artefactos y aplicaban saberes, pero no necesariamente científicos, las personas hacían herramientas, máquinas u otras cosas y las usaban sin entender su funcionamiento (Santander-Gana, 2015, pág. 108).

El discurso del UCM propone diferentes formas de tecnología. Materialidades que provienen de la aplicación de saberes científicos, mágicos y mitológicos, construidos para encausar energías y fuerzas naturales, mágicas y/o mitológicas, que de ese modo pueden ser utilizadas por el humano.

La tecnología en el UCM organiza un modo de hacer, orientándolo a un fin, su capacidad de transformar proviene y está determinada directamente por un saber, pero este no es necesariamente científico. Llamaremos a estas materialidades: tecnociencia³², tecnomagia

³² Yuriy Castelfranchi (2003) describe la tecnociencia como una de las nociones sobre ciencia, más dominantes de la modernidad, bajo ésta, la ciencia es tan poderosa que puede transformarse en múltiples tecnologías y transformar radicalmente nuestras vidas, para bien o para mal. Este dilema positivo y negativo sobre la ciencia es también transmitida por el discurso del UCM

y tecnomitología.



Tecnociencia



Tecnomagia



Tecnomitología

De la invasión a la unidad

Durante la Saga del Infinito, la tecnología se presenta como una invasión al humano. Invadiendo su cuerpo, mente, o alma; la tecnología se interna en el ser humano para transformarlo. Es el humano, principalmente desde la figura del superhéroe, quien está obligado a un proceso de adaptación que le permite comprender mejor la tecnología y convivir con ella en formas distintas. Aprende a dejar de cuestionar la invasión tecnológica y comienza a conformarse con ello, deja de buscar que las cosas sean como antes.

Eliminar la tecnología invasora de su cuerpo, no es opción, ya sea porque las consecuencias serían catastróficas para el individuo y/o la sociedad, o porque es materialmente imposible hacerlo. Cuando por fin la comprende, el humano es capaz de sacar provecho de la tecnología, la utiliza para protegerse y mejorarse, al mismo tiempo que usa sus nuevas capacidades para proteger y transformar de alguna manera a la sociedad. Esta mejora se hace visible, ya sea en una mejor forma física, como materialidades añadidas, o a través de armas, trajes y/o artefactos místicos que les empoderan.

Después de la adaptación, la nueva tecnología (antes invasora) comienza a formar parte del humano. Es común que se le compare con órganos vitales para el funcionamiento del cuerpo, como el corazón o el cerebro. A partir de lo cual parece afianzarse el proceso de transformación de la persona y de la sociedad. Sin embargo, este proceso no se da sin resistencias.

Dos aspectos complejizan el proceso de adaptación/unión entre humano y tecnología: El primero, ya mencionado, es el desconocimiento sobre el potencial, funcionamiento y origen de la tecnología transformadora que retarda y dificulta la adaptación. Este obstáculo siempre es temporal. Tarde o temprano, el humano (representado por el héroe) encontrará la forma para comprender y solucionar los problemas causados por la falta de conocimiento. El segundo, por otro lado, es más una resistencia ambivalente. En el UCM, el ser humano quiere ser mejor, cometer menos errores, busca la perfección. Las máquinas poseen esa característica, no se equivocan, son perfectas. Sin embargo, a menudo se resalta “aquello que nos hace humanos” como un rasgo más deseable que la perfección aparente de las máquinas, incluso, los seres de Inteligencia Artificial parecen anhelar ese componente de humanidad que no pueden emular³³.

Ambos obstáculos, son superados por el héroe. Es el final de su transformación superheroica. El humano, a través del superhéroe, tiene como fin último, ser uno con la tecnología que lo transforma, para, a partir de ahí, transformar a la sociedad.

La tecnología como puente entre fantasía y realidad

Iron Man es la película con la que inicia el viaje que Marvel decidió emprender hace más de una década. Charlie Wen, exjefe de Desarrollo Visual de Marvel Studios, menciona:

“Lo bueno de Iron Man es que sentó las bases de lo que es la tecnología en la Tierra. ¿Cómo conectamos el UCM a la tierra y a las cosas que entendemos? La tecnología es algo más fácil para nosotros, la usamos todos los días ¿verdad? [...] A pesar de que en ese entonces, tenía reputación como un héroe de nivel inferior, era la elección perfecta para iniciar las ambiciones cinematográficas de Marvel Studios” (Wen, 2019).

Como podemos constatar, Iron Man y su vínculo con la tecnología son muy importantes

³³ En el capítulo referente a los límites del saber se profundiza sobre la condición de lo humano separado de la máquina y lo racional.

para Marvel. No es casualidad que también sea Iron man, quien termina dicho viaje³⁴, con su sacrificio en Avengers: Endgame (2019). Con él como vehículo, Marvel buscó conectar la fantasía con elementos del mundo real, facilitando la comprensión y aceptación en el público. Por la misma razón, para conectar el discurso de fantasía con las posibilidades del mundo real, Robert Downey Jr., fue quien se encargó de dar vida a Iron Man. Los escándalos de adicciones y excesos que caracterizaban al actor en el momento del inicio de Marvel Studios, construyeron un personaje que encarnaba a la perfección al playboy y millonario superficial que los lectores de comics habían conocido como Tony Stark.

Stark posee inteligencia y habilidad constructora a nivel de super genio. Su intelecto le permite construir armas y otro tipo de tecnologías, con las que además de reunir una gran fortuna, compite en fuerza, velocidad y resistencia con otros superhéroes.



Tony Stark



Iron Man

En la cúspide de su carrera como productor y vendedor de armas para el gobierno de Estados Unidos, fue secuestrado en el medio oriente por la orden terrorista de los Diez Anillos. Encerrado en una cueva fue salvado de morir, por la intervención de otro científico prisionero, quien insertó en su pecho un magneto alimentado por una batería de auto, para detener un pedazo de metralla que avanzaba hacia su corazón. Para escapar, Stark diseñó una armadura blindada, con la que fue capaz de derrotar a sus captores. Al regresar a casa, transformado por la experiencia, se convirtió en el superhéroe conocido como Iron Man. Además de la actualización de sus enemigos, antes comunistas chinos, ahora terroristas de medio oriente, que parece obedecer a la búsqueda de un público nuevo, existe otro cambio

³⁴ Al menos en lo que corresponde a la Saga del Infinito, que es la historia que analizamos en esta investigación

significativo entre la historia original de los comics y la del UCM. En los comics, Stark oculta su identidad como Iron Man durante mucho tiempo, por el contrario, en el UCM anuncia que es Iron Man en una rueda de prensa. Se destacan más las características de liderazgo y autoconfianza, que el sacrificio del anonimato.

Mostrar a un personaje libre y sin ataduras acentúa la transformación del héroe. Es común que el origen del héroe sea de naturaleza metafórica, se utiliza para formar el carácter (Coogan, 2006, pág. 24). Ante la cercanía de la muerte y el sacrificio que un extraño hizo desinteresadamente por su vida, Tony Stark comprende las responsabilidades de vivir, pero, sobre todo, la responsabilidad de hacer una diferencia con los recursos que tiene (inteligencia y dinero). La transformación de Stark en Iron Man explota el conflicto entre el individuo y la sociedad, enseñando los riesgos que significa vivir apartado del grupo y comportarse de manera egoísta, prefiriendo el bienestar propio al del colectivo.

El cuerpo, la puerta de acceso a lo humano

Inicialmente, la tecnología que le salva la vida a Stark se presenta en una relación de incompatibilidad, de invasión. El cuerpo humano de Tony pareciera ser invadido por ese trozo de metal conectado por medio de cables a una batería de auto. Su actitud y sorpresa, al darse cuenta de que ahora tiene conectada una batería a su cuerpo, nos hace pensar en la idea de un objeto extraño. Además, las escenas caóticas y los gritos de dolor durante la operación colocan la acción en un contexto violento.



Iron Man

En la modernidad, es a través del cuerpo que se hace evidente el contacto con lo humano El

cuerpo es el centro de la existencia humana porque es la puerta hacia la vida social, es imprescindible en la toma de acción de los sujetos y no existe, más que anclado en ellos, no hay cuerpo sin sujeto (Sánchez Martínez, 2010, pág. 228). El surgimiento de las disecciones, sobre todo a partir de la medicina, constituyó también el surgimiento de una práctica altamente simbólica. El uso del bisturí es en sí mismo una invasión.

El filo no sólo divide la piel para dejar ver el interior del cuerpo, intrínsecamente divide al cuerpo, de la persona que lo poseía: la separación científica de la carne y espíritu. Esto representa de la misma forma el paso de la “persona” al “individuo”. Se individualiza el cuerpo del humano que lo porta. Todo el proceso de la concepción moderna conlleva a la división del cuerpo con el individuo y con el mundo como referencias, un nuevo sentido de separación, que no se entiende entre cuerpo-espíritu, sino entre colectividad e individualidad (Sánchez Martínez, 2010, pág. 7)

Este proceso de separación del individuo con la colectividad tiene al menos dos implicaciones importantes para la práctica científica de conocer: la desacralización de la naturaleza y la concepción del cuerpo como territorio de exploración y saber científicos.

La condición moderna del cuerpo como objeto de estudio de la ciencia, se refleja frecuentemente en el discurso del UCM y se extiende a razas alienígenas, ciborgs, hechiceros, sintezoides y dioses. La forma en que el cuerpo se adapta o resiste a la tecnología, modela la relación entre esta y el individuo. A través de la unión de saberes científicos, mágicos y mitológicos se amplía el territorio de la ciencia y la tecnología. No sólo se establece una relación de dominio sobre la naturaleza y el ser humano (Habermas, 1986), sino que se habilita el dominio de seres y mundos imaginarios.

En Iron Man 2, Stark descubre que la tecnología que le permite vivir y lo protege de las amenazas como superhéroe, también lo está envenenando. Resurge la idea de la tecnología como un elemento extraño e invasor, pero al mismo tiempo, necesario y potenciador. El veneno en sus venas, conectadas visiblemente al reactor de su pecho remite a circuitos, la

invasión de la tecnología a su cuerpo se hace visible. Parece apoderarse poco a poco de él. Esta amenaza es neutralizada de manera permanente cuando Stark, traspassa los límites existentes del conocimiento, al sintetizar (sin la intervención de otros científicos) un nuevo elemento, que habría sido descubierto y oculto por su padre 20 años antes, en espera de que el genio de Tony Stark y el imparable desarrollo tecnológico, hicieran posible su fabricación

Según Habermas, la idea de que lo nuevo derriba a lo viejo, cambió con la ciencia moderna y la idea de progreso infinito. La idea de modernidad se radicalizó y se liberó de vínculos con el pasado, la historia ya no es más una parte del proceso de nuestra evolución, lo nuevo ya no es resultado de la transición (Habermas, 1985). No se concibe que el sistema pueda hacerse viejo, la falta de adaptación o el extrañamiento ante nueva tecnología, son efímeros, basta con que pase el tiempo, para que el humano a través de la ciencia y la tecnología supere ese trámite, lo que implica, un sentimiento de inevitabilidad al respecto de los cambios tecnológicos, y coloca en un sinsentido, su crítica o cuestionamiento.

El peligro tecnológico para el ser humano, se maneja constantemente como una situación temporal, si los avances científicos y/o sus aplicaciones nos dañan, ya sea como individuos o sociedad, es solamente porque aún no estamos listos, ya sea que no nos hemos adaptado lo suficiente o que no hemos avanzado lo necesario en conocimiento, para entender y de alguna manera, superar los daños que ocasiona el avance tecnológico. En el discurso del UCM, superar los riesgos del progreso tecnológico, es cuestión de tiempo.

La idea moderna de cuerpo, anclado al individuo y separado del espíritu, lo separa también del cuerpo social, de la colectividad y de su especie. A Partir de dicha separación, el estado se ve obligado a generar mecanismos que le permiten gobernar ambas dimensiones: humano/individuo a través de tecnologías de disciplina y castigo que controlan el cuerpo, y la dimensión humano/especie, a través de mecanismos para la estatización de lo biológico (Foucault, 2001, pág. 217).

En el UCM, los mecanismos que controlan al humano/especie han crecido de tal manera

que nociones como población, estadística o índice, ya no sólo sirven para medir, clasificar y organizar los recursos. Al unirse con nuevas tecnologías de análisis de conducta y predicción de comportamientos, proyectan certeros escenarios futuros en los que detectan y ubican espacialmente a miles de individuos, que podrían convertirse en amenazas para el control social. En *Capitán América: Civil war* (Russo & Russo, 2016), tanto HYDRA, organización de inteligencia que busca el dominio mundial, mediante la guerra y exterminación, como SHIELD, la organización de inteligencia de los Estados Unidos, que dio vida al proyecto de los Vengadores, se comportan de la misma manera en cuanto al desarrollo y uso de esta tecnología de vigilancia con posibilidades de exterminio. Aceptan, sin cuestionar, las transformaciones sociales generadas por el desarrollo tecnológico, ambas apoyan el desarrollo de la tecnología de vigilancia y armamento y están listos para ejecutarla.



Project Insight – Helicarier

El UCM proclama la unidad entre humano y tecnología, dejando que el desarrollo tecnológico, sus consecuencias y transformaciones, se instalen sin cuestionamientos. Para lo cual, se apoya en la idea de inevitabilidad de la adaptación entre humano y tecnología. Queda claro, en su discurso, que eventualmente la ciencia y la tecnología superarán cualquier daño o riesgo, motivadas por el planteamiento de enormes recompensas.

La relación humano-tecnología es también una relación que establecemos como grupo social. Desde tiempos antiguos y en diversas culturas, el conocimiento se asoció con tres grandes dilemas, todos ellos ambivalentes entre polos opuestos. En el artículo *Imaginando una paleontología de la cultura científica*, Yuriy Castelfranchi, los enlista de la siguiente

forma:

1. El dilema del conocimiento en sí mismo, basado en que el ser humano siempre quiere conocer el universo, pero esto puede implicar la transformación del orden natural o divino.
2. El dilema del control del conocimiento y sus aplicaciones que hace énfasis en que el conocimiento es poder y debe controlarse
3. El dilema de la manipulación y transformación de la naturaleza y la superación de la frontera entre lo inanimado y lo animado.

Estos tres dilemas son previos a la modernidad, pero se mezclan con otros símbolos modernos, para dar forma al imaginario vigente sobre ciencia y tecnología (Castelfranchi, 2003).

Desde la consolidación de la modernidad, la tecnología se ha asociado con la ciencia y su producto exclusivo, el conocimiento. Andrew Feenberg (2017, pág. 643) clasifica en dos grandes grupos las teorías que buscan explicar la tecnología en relación con el mundo social. Por un lado, está la Teoría Instrumental, que describe una tecnología neutral e indiferente ante los fines para los que se le utiliza y ante el sistema político que la contiene, en gran medida, gracias a la racionalidad y universalidad que la constituye y que hace posible su aplicación en cualquier escenario. Por otro lado, está la Teoría Sustantiva que considera que la tecnología controla y reestructura por completo el mundo social. Desde el análisis de Feenberg, en ambas teorías, ya sea que la entendamos como un mero instrumento o como un vehículo para la dominación, la tecnología no puede modificarse, es nuestro destino (Feenberg, 2017)

El sueño del progreso basado en la idea de que la ciencia y la tecnología son el camino más seguro al bienestar del ser humano, hoy sigue siendo convincente para mucha gente, detrás de esta búsqueda descansa la idea de racionalidad -la ampliación del espectro de ámbitos sociales cuyas decisiones son sometidas a los criterios racionales, los cuales miden las acciones con respecto a fines- reconocida por múltiples autores como la base detrás del

proyecto moderno.

Instalada en la forma de pensar y conocer, la racionalidad se extendió también a otros ámbitos muy importantes, como la forma de gobernar. Esto sucedió en el momento en que el reconocimiento de la autoridad del estado pasó de estar basada en un título feudal, a fundarse en la voluntad del pueblo (Toulmin, 2001, pág. 32). El aumento de racionalización de la sociedad está fincado en la institucionalización del progreso técnico y científico, que según Herbert Marcuse implanta también, una forma de dominio político, pues refiere solamente a la técnica y requiere, por tanto, acciones que implican dominio, ya sea de la naturaleza o de la sociedad. A decir de Marcuse, el método científico no sólo brindó un camino eficiente para la dominación de la naturaleza, sino que, a través del dominio de la naturaleza proporcionó los medios para el dominio del hombre por el hombre, “la dominación se perpetúa y amplía no sólo por medio de la tecnología, sino como tecnología” (Habermas, 1986, pág. 7).

En el discurso del UCM, el proceso de invasión y la consecuente adaptación Humano-Tecnología, no son exclusivos de las sociedades actuales, Capitán América lo vivió también en su transformación. Durante la segunda guerra mundial, Steve Rogers, un chico humilde de Brooklyn con fuertes valores patrióticos, no pudo enrolarse en el ejército por ser asmático y débil pero el Dr. Erskine, después de comprobar su bondad y valentía, le administró el suero del super soldado, sometiéndolo a un proceso de mutación a través de la intervención científica/tecnológica.

Además de fuerza, resistencia y agilidad sobrehumanas, como Capitán América, Rogers posee gran determinación y disciplina que le permiten entrenar y mejorar sus técnicas y estrategias de combate día con día. En una misión, sacrifica su vida para salvar a Nueva York y cae en el océano ártico. Gracias al suero, en lugar de morir congelado, entra en un estado de animación suspendida, y es encontrado varias décadas después, es descongelado y vuelto a la vida para luchar al lado de los Vengadores. Durante este proceso, debe aprender a vivir en un mundo extraño que parece no tener lugar para un chico humilde y patriótico de Brooklyn.



Steve Rogers



Capitán América

Steve Rogers deberá entrenar para aprender a usar su nuevo cuerpo y comprender cómo la tecnología (el suero del super soldado) que lo convirtió en Capitán América también lo separó de las personas que ama, llevándolo a un mundo que no conoce y en el que no tiene lugar. El proceso de adaptación que vive el Capitán América para encajar en el nuevo mundo forma parte de la gran transformación heroica que el humano debe pasar para convertirse en superhéroe, lo cual es posible gracias a la tecnología, aunque la transformación más importante, en el caso del Capitán América, no consiste en tener más fuerza o en obtener poderes, sino en adaptarse a ello.

Cuando el proceso de adaptación/comprensión de la tecnología avanza, el humano logra aprovechar sus bondades y la tecnología pasa a formar parte de él. Frecuentemente desde la metáfora, la tecnología se convierte en el corazón del héroe, lo mejora desde el interior. En el caso de Iron Man esta incorporación de la tecnología es literal. Se concreta en el reactor Arc ubicado en el pecho del héroe, que lo mantiene a salvo, alejando trozos de metralla encaminados a su corazón. Desde el punto de vista del espectador, la tecnología se convierte en su corazón, y de la misma forma, una versión gigante del reactor que produce energía limpia es colocada en el corazón de la ciudad (Whedon, *The Avengers*, 2012, 0:23:41]

La idea de la tecnología como corazón del héroe se refuerza en varias ocasiones, por ejemplo, cuando Pepper, asistente de Stark, se niega a desechar el primer reactor y lo convierte en un objeto conmemorativo con la frase, “Prueba de que Tony Stark, tiene corazón” (Favreau, 2008, 1:05:20) o la escena en la que el propio reactor funciona como una barrera contra el mal, cuando en la película *Avengers* (Whedon, 2012, 1:41:15), el

villano Loki, intenta apoderarse de la voluntad de Iron Man. Su parte tecnológica lo protege de ser corrompido, en una interesante analogía entre las emociones corruptibles de la humanidad que culturalmente se ubican en el corazón y la tecnología aparentemente incorruptible que lo protege.



Avengers 1 – Loki / Tony Stark

La máquina, el humano y la Inteligencia Artificial

La relación entre el humano y la inteligencia artificial es una expresión muy compleja de la relación humano-tecnología. Se da en múltiples ocasiones y es muy importante dentro de la Saga del infinito. La primera ocasión en que se presenta sienta las bases de los discursos que fluctúan a su alrededor. Tony Stark sostiene distintas relaciones con los dos asistentes automatizados con quienes trabaja, Dummy y JARVIS. Al primero lo llama Dummy (tonto) y lo trata siempre, de esa manera, como un ayudante torpe que no sabe bien lo que hace, le llama “caso perdido” y amenaza con donarlo a una universidad. La identidad del robot se refuerza con algunos movimientos y sonidos, que nos hacen pensar que el robot siente tristeza y decepción.

La personalidad mostrada por Dummy, sumisa, obediente y torpe, contrasta con la de JARVIS, la inteligencia artificial a quien Stark encarga las cuestiones de mayor importancia, pero que sobre todo, realiza las actividades que no implican una materialidad. Dummy es quien se encarga de las tareas físicas, por eso se puede apreciar cierta torpeza, sobre todo si las pensamos en comparación con las destrezas de un cuerpo humano. A diferencia de JARVIS, Dummy carece de lenguaje y de habla, esta característica lo coloca en un nivel muy distinto ante el espectador, que simpatiza con él, pero sigue viéndolo siempre como un

robot, una máquina. A pesar de ello, Dummy termina por salvar la vida de Stark cuando nota que está a punto de morir, entiende que necesita el antiguo reactor para vivir y lo pone a su alcance buscando su aprobación.

Por otro lado, tenemos a JARVIS, quien para el público es más que una máquina, es un ser inteligente, su nombre proviene de las siglas de Just A Rather Very Intelligent System (sólo un sistema muy inteligente). Este nivel de identificación con JARVIS parece necesario para la trama, ya que más adelante, en la segunda película de Avengers, JARVIS formará parte de Visión, androide miembro del equipo de los Vengadores, cuya mezcla de personalidades sería explorada con mayor fuerza hacia el final de la Saga del Infinito cobrando un papel muy importante en el desenlace. Para crear esta identificación, los autores utilizan, una vez más, el recurso de las referencias provenientes del mundo del cómic. En Marvel Comics, Jarvis es el nombre del confiable y valiente mayordomo de Stark, mismo que con el pasar de los años se convertiría en un fiel servidor del equipo, e incluso sería nombrado un vengador honorario.



Jarvis en los comics



Jarvis en el UCM

El tratamiento de este personaje en el UCM puede comprenderse mediante la figura de la narrativa transmedia, los significados se construyen a través de la mezcla de diferentes historias que se complementan y se refuerzan en la mente del público, a pesar de ser parte de productos distintos.

Por ello, cuando el público ve las películas del UCM, puede tener diferentes percepciones del personaje, de acuerdo con su historial de consumo que puede estar relacionado con otras historias y plataformas, pero que en todo caso, se complementan. Desde los que al conocer a JARVIS perciben solamente a un programa de computadora que a través de ciertos comentarios deja ver una personalidad precavida, inteligente, servicial, pero con un toque de humor y sarcasmo que implica cierta voluntad propia, hasta los que reconocen en esos gestos al entrañable personaje de los cómics, y al hacerlo, sienten recompensado su consumo, descifrando las pistas o huevos de pascua³⁵ que son dejados por el autor, sin afectar la comprensión de los fans que acceden por primera vez a este universo discursivo (Jeffries, 2017). Esta ambivalencia en la personalidad de JARVIS sienta las bases para uno de los dilemas más importantes del UCM, expresado categóricamente en el androide llamado Visión, personaje introducido en la película de Avengers: era de Ultrón, que terminaría por fusionar en sí mismo características humanas y tecnológicas, que le llevarían a ser considerado uno de los Vengadores más poderosos: Visión. Como contraparte, tenemos también a Ultrón, cuya carencia de humanidad lleva sus juicios al extremo y es considerado uno de los mayores villanos de la saga.

Como parte de la trama de Avengers 2 (Whedon, Avengers: age of Ultron, 2015, 0:21:30), Tony Stark crea con ayuda de Bruce Banner (Hulk), un programa basado en inteligencia artificial (IA), con el fin de traer seguridad al mundo entero, sin embargo, en cuanto es creada, la IA toma conciencia de sí misma y llega a la conclusión de que la única manera en que la humanidad puede alcanzar la paz, es evolucionando. Ahí diseña un plan para evolucionar a la raza humana, a través de un desastre de grandes proporciones. Para ello debe destruir a los Vengadores, su mayor oposición para eliminar la carne y fusionar a la

³⁵ Los huevos de pascua o Easter eggs, son pequeñas pistas colocadas en el contenido de las historias (pueden ser visuales, textuales o sonoras) de forma tal que sean visibles para los fans que se jactan de conocer a fondo el universo de dichos personajes o historias. Estas pistas no alteran la trama de inmediato, por lo que no pasa nada si no lo ves, pero ofrecen un trasfondo más rico a quienes los descifran, que además son recompensados socialmente en las comunidades de fanáticos

humanidad con la tecnología.

Ultrón decide crear un ser evolucionado en el cual descargará su propia conciencia. Los Vengadores lo detienen a mitad del proceso y debaten para decidir si este ser debe completarse o destruirse. La discusión ética sobre la conveniencia de crear o no, Inteligencia Artificial, termina con la llegada de Thor, que interrumpe el debate y completa el experimento. Thor tiene acceso a un saber que para los demás está oculto. Su saber es distinto, es un saber más profundo y de distinta naturaleza que el conocimiento, simplemente tuvo una visión y esta le da una certeza que los demás no tienen para actuar, sus acciones son respaldadas a través del poder que posee y por el hecho de que Visión logra levantar su martillo, que se sabe sólo puede ser levantado por “aquél que sea digno”. El debate y la reflexión acerca de las consecuencias y riesgos del desarrollo tecnológico, cede ante el poder y la acción, pero también ante una certeza mayor que el conocimiento, un saber que proviene más allá de la razón tradicional.

Ser uno con la tecnología

Ante el desvanecimiento del humano ordinario en el discurso del UCM, es el superhéroe quien toma la batuta. Su misión, sus conflictos y sus acciones son lo más importante, y es en él, en quien descansa la responsabilidad de convertirse en uno con la tecnología. La misión está cerca de consumirlos y derrotarlos, pero nunca se rinden. Terminar el proceso de adaptación y unidad entre humano y tecnología, es lo que los convierte en verdaderos héroes. El destino de lo humano y lo tecnológico es ser uno, es en los héroes en quienes podemos apreciar por completo, el fin último del humano, ser uno con la tecnología que lo invadió.

Este proceso es visible en muchos de los héroes del UCM. Además de Iron Man y Capitán América, podríamos citar los casos del Dr. Strange y Black Panther, cuyos procesos de conversión superheroica, pasan principalmente por la adaptación a lo que llamamos tecnomagia y tecnomitología. El caso más emblemático es el que vive Bruce Banner / Hulk, quien, durante la Saga del Infinito pasa por cinco etapas durante el proceso de adaptación y

fusión con la tecnología que lo invadió. Es un proceso de invasión, adaptación, fusión que podemos resumir de la siguiente manera.

Durante un experimento para replicar el suero del super soldado, Banner termina expuesto a radiación Gamma, transformándose en Hulk sin control alguno sobre la tecnología que lo invadió. Después de un proceso complejo de renuncias y sacrificios, debido al peligro que representa, Banner reduce el número de transformaciones mediante una técnica temporal y moderadamente efectiva que intenta negar el cambio.

Poco a poco logra mejor control de sus emociones para evitar las transformaciones involuntarias. Luego de un incidente estresante en Avengers 2 (Whedon, 2015, 0:52:40), pierde por completo el control de la tecnología invasora y pasa mucho tiempo sin regresar a su yo humano. Cuando por fin lo hace, pierde el contacto con Hulk y no logra transformarse a pesar de necesitarlo en varias ocasiones.

Finalmente, después de un proceso de transformación heroica detonado por el sufrimiento de perder a los que ama, termina por entender ese poder y equilibrar su humanidad con la tecnología, Banner y Hulk terminan siendo uno, “Durante años, traté a Hulk como si fuera algún tipo de enfermedad, algo de lo que debía deshacerme. Pero luego comencé a verlo como la cura... dieciocho meses en el laboratorio gamma, uní el cerebro con los músculos y ahora mírenme, lo mejor de los dos mundos” (Russo & Russo, Avengers: Endgame, 2019, 0:37:30)



(a) La tecnología invade a lo humano y este soporta la invasión.



(b) Lo humano lucha por adaptarse y comprender la tecnología y sus efectos.



(c) En esa lucha, la tecnología daña lo humano, pero sólo temporalmente, pues después de un gran sacrificio el humano logra controlarla y entenderla.



(d) La tecnología pasa a ocupar un lugar muy importante en lo humano, lo mejora.



(e) El humano comprende por completo y se une permanentemente a la tecnología.

Nos relacionamos con la tecnología, de distintas formas. La más presente en las sociedades modernas, consiste en pensar y actuar como si ésta fuera neutral y de impacto universal. Hemos preferido no hacernos responsables de pensar la tecnología de manera más compleja y diversa. Aceptamos y deseamos cualquier proyecto, discurso y opinión sobre sus bondades y nos da igual qué tecnología se construye y se implanta en cualquier lugar y con cuál motivo, en una especie de *sonambulismo tecnológico* (Santander-Gana, 2015, pág. 111).

Tal como sucede en el relato del UCM, nos convence y nos importa solamente la utilidad, el logro o consecución de un fin. Más allá, no hemos sido capaces de resistir, desviar o retardar los caminos por los que el avance tecnológico transita inexorable. Tampoco hemos impulsado ni exigido una estrategia clara que tome en cuenta, no sólo las condiciones de desarrollo económico de ciertos grupos sociales y poblaciones, sino los posibles impactos y riesgos en un mundo complejo, que cada vez se descubre en mayor desventaja ante las

inercias del desarrollismo. Esta forma de pensar se sigue afianzando a pesar del declive de nuestro entorno natural, en gran parte, debido a la idea de que las recompensas del desarrollo tecnológico son extraordinariamente más grandes e importantes que los riesgos.

Al analizar el discurso del UCM en lo referente a la aplicación del saber y situarlo en el marco de la teoría social, estamos creando una nueva posibilidad de lectura para productos originalmente creados para el entretenimiento y el consumo. Se hace posible reflexionar, cuestionar y criticar el accionar de las instituciones y de las lógicas utilitarias que proponen el desarrollo tecnológico como la única forma de crecimiento y realización de las sociedades, muchas veces, a costa de la normalización y legitimación de condiciones de explotación y desigualdad.

Transmisión y difusión del saber

Es a través del análisis de tres grandes categorías que, en el desarrollo de la investigación, nos planteamos descubrir la manera en que se construyen los discursos alrededor del saber en el UCM. La primera, usos y aplicaciones del saber, tiene que ver con aquellas formas que puede tomar el saber y los fines para los cuales se utiliza. La segunda, son los discursos relacionados con la transmisión y difusión del saber, que nos dicen cómo se expande y trasciende el saber. Los límites y fronteras del saber, tercera y última categoría nos dice hasta dónde ha llegado y puede llegar, qué es posible hacer para obtenerlo y cuáles son sus territorios de influencia.

Saber colectivo y acumulativo, separado en el tiempo

A ritmo de ACDC con la canción de Shoot to thrill, vemos a Iron Man descender volando, pareciera ir esquivando explosiones, pero aterriza justo en el centro de un espectáculo con bailarinas y música, es el escenario de la expo Stark. Mientras la multitud lo aclama, Stark presenta un video con el que su padre presentó *la ciudad del futuro* en la última exposición de este tipo, realizada 25 años atrás. En ese video, Howard Stark muestra confianza en que la tecnología mejorará nuestra vida y nos traerá progreso y felicidad.

Todo se trata del futuro, como afirma Tony. En el discurso del UCM es constante la mirada al futuro y a lo imaginario, pero este futuro está conectado profundamente a nuestra sociedad, el discurso del UCM se ancla en nuestra realidad a través de lugares, hechos, personas y fenómenos que existen o existieron en el mundo real y que son nombrados como tal por parte de Marvel. Además de la tecnología, que como hemos dicho repetidas veces, es utilizado como un puente entre la fantasía y la realidad. “Es acerca del legado, es acerca de lo que elegimos dejar a las futuras generaciones, es por eso que este año, por primera vez desde 1974, los seres más brillantes, de países y corporaciones, juntarán sus recursos, compartirán su visión, para dejar un futuro brillante, bienvenidos de regreso a la Stark Expo” (Favreau, Iron Man 2, 2010).

A pesar de que, en el UCM, las Expo Stark no se han realizado desde 1974, la realidad es que las exposiciones mundiales, a las cuales se está haciendo referencia, sí han seguido llevándose a cabo. En 1974 no se celebró una exposición universal, pero sí una exposición internacional en la ciudad norteamericana de Spokane en Washington. El tema de la exposición, que hoy suena muy irónico, fue “Celebrando el ambiente fresco del mañana. El progreso sin contaminación” y participaron Alemania Occidental, Australia, Canadá, China, Corea del sur, Filipinas, Irán, Japón, Unión Soviética y por supuesto Estados Unidos.

Spokane 1974, fue justamente la primera de las exposiciones universales en la que se habló de las consecuencias negativas del desarrollo científico tecnológico de la modernidad. A partir de su reconocimiento, estas consecuencias negativas se convirtieron en retos a superar a través del desarrollo científico tecnológico (Herrera Lima, 2018), lo cual concuerda convenientemente con la idea ya mencionada, de las recompensas ilimitadas que superan cualquier riesgo existente ante la posibilidad de nuevos saberes. Sin embargo, vale la pena recalcar que el mensaje que nos dice que el desarrollo científico tecnológico puede resolver los problemas que aparentemente su propia existencia ha generado, esconde tras de sí, la falta de cuestionamiento al modelo económico, cuya sobrevivencia supone la explotación y degradación, “El sueño de la armonía y las nuevas utopías tecnológicas pretenden ocultar los problemas socioambientales inherentes al capitalismo tardío y al modelo económico neoliberal globalizado” (Herrera Lima, 2018, pág. 321). Hubo seis exposiciones universales

ente 1974 y 2010 (año en que se desarrolla la trama de esta película) ninguna de ellas en territorio estadounidense. No es nueva en el cine hollywoodense, la acción de ignorar lo que sucede fuera de los Estados Unidos o del mundo occidental, después de todo, esta productora y mercantilizadora de formas simbólicas ha extendido el modo de vida norteamericano y lo ha convertido en un modelo global.

Cuando Tony Stark proyecta el video de su padre, lo que hace es actualizar la noción positivista de la ciencia y la tecnología como una llave al progreso y a la felicidad, una vez más se apela a esta idea, que despoja a la ciencia y a la tecnología de cualquier noción negativa que haya adquirido con los sucesos y con el paso del tiempo “Todo se puede lograr a través de la tecnología. Una vida mejor, una salud robusta, y por primera vez en la historia humana, la posibilidad de una paz mundial [...] La tecnología depara posibilidades infinitas para la humanidad y algún día librerá a la sociedad de todos sus males” (Favreau, 2010, 0:08:55) La música que acompaña este video, los elementos que componen el cuadro y el diseño de personaje remiten de inmediato al formato de los videos que grababa Walt Disney alrededor de esa época, como podemos ver en la siguiente comparación del video de Howard Stark con un video de 1966, protagonizado por Walt Disney para promover la construcción de Epcot Center.



Howard Stark (Iron Man 2)



Walt Disney (Epcot center Youtube)

Al mismo tiempo de que este video se proyecta, Tony Stark revisa los niveles de toxicidad en su sangre, mostrando que el reactor usado para dar energía a su armadura lo está envenenando. Este hecho, por sí solo, parece contradecir el discurso positivista, sin embargo, la trama principal de la película trata de Tony Stark (Iron man) buscando construir un nuevo elemento descubierto por su padre, con el cual podrá seguir dando energía a la armadura de Stark y brindará energía limpia al mundo entero. No está por demás, decir que, con el triunfo del superhéroe, la ya mencionada utopía tecnológica se cumple. El discurso positivista se actualiza, ahora sin la carga de optimismo extremo a veces infundado que poseía el discurso de la década de los 60s.

Fijemos ahora nuestra atención en la manera en que se describe la Expo Stark, “los mejores y más brillantes hombres y mujeres de naciones y corporaciones de todo el mundo, juntarán sus recursos, compartirán su visión colectiva para dejar un futuro más brillante” (IRON MAN 2, 1765). Es de llamar la atención, que se hable de una visión colectiva, construcción de saber colectivo, que “por primera vez desde 1974” se compartirá con el mundo. La transmisión del saber se da en este caso, por el acto decidido y desinteresado de un héroe (al mismo tiempo es un millonario y playboy) que ha decidido reunir a las personas más brillantes de corporaciones y naciones, para compartir al mundo su saber y “dejar un futuro más brillante” (Favreau, 2010, 0:08:25).

A pesar de que, en este caso, Stark habla de reunir corporaciones, naciones y compartir una visión colectiva para un futuro más brillante, la solución para resolver el problema principal de la película es trabajar encerrado en un laboratorio y recurrir al pasado, es decir, a las

enseñanzas de su padre. La idea del saber acumulativo, un proceso iniciado por unos y culminado por otros, separados en tiempo y espacio, es decir, la institucionalización de la ciencia en su esplendor, pero encarada por personas *especiales*. En una misión que sólo él puede realizar y para lo cual, a pesar de lo que escuchamos en la Expo Stark, necesitó desconectarse del mundo exterior.

La propiedad del saber

En el UCM los saberes excepcionales no son para todos, solamente para aquellos que logran ver más allá, "hombres con gran visión", aquellos que logran romper las fronteras entre saberes o que logran pensar de manera distinta. Durante la 2a guerra mundial Calavera Roja encuentra el templo en el que se encuentra el Tesseract (la gema del espacio) esta gema ha sido resguardada por una orden antigua, que generación tras generación han logrado mantenerla oculta. Al encontrarlo, Calavera Roja reconoce la labor del guardián y le dice, "lo que otros consideran superstición, usted y yo sabemos que es ciencia [...] esto no es para la mirada del hombre común".

El Tesseract está oculto en una pequeña caja, detrás de una pared falsa con la figura de Yggdrasil "El árbol del mundo, guardián de la sabiduría y del destino" (Johnston, 2011, 0:03:48).

Por supuesto salta a la vista la cuestión de la protección del saber, pero también observamos el tránsito entre los distintos tipos de racionalidad de los cuáles ya hablábamos. Quien ha logrado ver más allá de los mitos, y de alguna manera logró hacer compatibles los distintos reinos, es quien de verdad ha logrado acceder al saber/poder excepcional que se esconde detrás de ellos. El saber debe ser protegido, pero no para su conservación, sino para ocultarlo del mundo. Si el saber/poder es encontrado, si se tiene acceso a él, se usará. Ese es el riesgo por el que aparentemente pretenden ocultarlo. Sin embargo, el saber no puede permanecer oculto para siempre, en la escena antes descrita, se le representa como una luz que ilumina la oscuridad del entorno, incluso deslumbra a Schmidt (a quien lo ha buscado por años).

Esta protección del saber, para que otros no puedan poseerlo ni utilizarlo, sucede tanto en héroes como en villanos. El secreto de la fórmula del super soldado, por ejemplo, muere con el Dr. Erskine, quien durante mucho tiempo ha protegido este saber/poder. Comenzó a desarrollar la fórmula en Alemania, e intentó esconderlo de la maquinaria Nazi al darse cuenta de sus intenciones, huyó a Estados Unidos, donde también protegió este saber, al no plasmarlo en ningún lado. Es por eso que no existe la fórmula, ni más suero que el que se preparó para este experimento. El Dr. Erskine fue siempre muy cuidadoso protegiendo y evitando que este saber fuera conocido por alguien más, e incluso eligió él mismo a quien lo recibiría. Se debe estar muy seguro de que aquél con quien se comparte el saber, haga un uso adecuado del mismo. Pero estas precauciones llegan solamente cuando el saber ha sido construido, nunca en el momento de construirlo, ahí no hay obstáculos ni previsiones, como veíamos en el apartado anterior. Sin embargo, aunque no se evite la construcción del saber, sí hay grandes esfuerzos por poseerlo, se debe evitar que otros accedan a él y lo posean.

Ante la llegada del martillo de Thor que cayó del espacio y permanece imposible de ser movido, SHIELD monta a su alrededor un laboratorio y centro de vigilancia evitando que las personas puedan acercársele (Branagh, 2011, 0:45:36). Detectan que el martillo ha aparecido después de una anomalía astrofísica muy especial, este tipo de anomalías han sido descubiertas e investigadas por la Doctora Jane Foster. De inmediato, SHIELD la encuentra y se apropia de su equipo y de los datos de la investigación, con el argumento de que es cuestión de seguridad nacional.

Jane Foster ha trabajado en esto toda su vida, ha construido tecnología y desarrollado una investigación que le ha costado muchos años de esfuerzo. En un momento Foster dice "esta es mi vida", refiriéndose a los datos de su investigación, le otorga valor al conocimiento (saber) pero también al trabajo. No sólo se trata de tener acceso al saber, sino de poseerlo. El esfuerzo, recursos y tiempo que le costó acceder a él, además del hecho de que no podrá continuar desarrollándolo. La posibilidad de continuar con su investigación y de llegar a resultados satisfactorios es tan valiosa para ella, que cuando el agente Coulson intenta pagarle, Foster no se siente recompensada por el dinero.

El estado trata de evitar la transmisión del saber excepcional, considera peligroso que alguien pueda poseer o tener acceso a un saber que podría constituirse como una amenaza para sus intereses, tal como sucede con el traje de Yellow Jacket en Ant-Man, la peligrosidad del saber tiene que ver con la posibilidad de que este sea usado por alguien más. Es un acto común por parte de SHIELD confiscar y ocultar el saber. En el UCM, desde el punto de vista del gobierno estadounidense, el saber/poder no se transmite ni se comparte con cualquier persona, se posee.

La relación Maestro – Aprendiz en el UCM

En el discurso del UCM, la precaución que pesa sobre la acción de compartir el saber no es común, no todos comprenden la importancia de proteger el saber de manos ajenas. Es una de las características que parecen definir a un superhéroe, en parte se adquiere junto con la madurez y claridad de perspectiva resultado de la conversión super heroica, pero en parte es también porque los héroes son especiales. La historia de Tony Stark, quien encarna este proceso de conversión claramente, sirve para poner en evidencia lo anterior.

En un recuerdo de la época en que Stark no era Iron Man, aún, conoce a la Dra. Hansen, biogenetista que busca su ayuda para resolver un problema que involucra la reprogramación genética de plantas. Stark, no sólo accede a ayudarla, sino que la seduce. Después de pasar la noche con ella, le deja una nota con una ecuación que podría ayudarla a resolver su problema y continuar con su investigación.

Podríamos pensar que Stark se muestra descuidado y sin ningún interés en proteger el saber, ya que lo comparte fácilmente en una nota adhesiva. Sin embargo, no lo hace con cualquiera, sí hay un proceso de selección, ya que previamente a compartir su saber no mostró ningún interés en hablar con un par de científicos que tenían intereses similares. Aunque podríamos pensar que la elección de compartir el saber con la Doctora Hansen se debe solamente a la atracción sexual, en realidad ambos sostuvieron una charla en la que hablan sobre lo que este invento podría lograr, “renovación dendrítica, miembros amputados que se regeneran, cambiar al mundo...” (Black, Iron Man 3, 2013, 0:03:20). Los motivos y las aplicaciones nombradas por la científica son motivos desinteresados.

Cuando la trama avanza, la Dra. Hansen se une al villano de la película Aldrich Killian (el mandarín) buscando continuar con su investigación, ya que aunque gracias a la nota de Stark su investigación avanzó mucho, ésta aún no logra resolverse del todo. Killian y Hansen secuestran a Tony Stark buscando obligarlo a colaborar otra vez, pero las motivaciones y posibles aplicaciones que surgirán de este saber, han cambiado notablemente, por lo que esta vez, Stark se niega. "No puedo ayudarte, antes tenías una psique moral, solías tener ideales, querías ayudar a la gente, ahora mírate, yo despierto cada mañana con alguien que... aún tiene alma" (Black, Iron Man 3, 2013, 1:19:51). Stark se niega a transmitir el saber, por la naturaleza egoísta de los motivos de quienes le persiguen y por las posibles aplicaciones que este saber tendría.

Este posicionamiento para compartir el saber sólo con quien lo merece, no está del todo establecido en el UCM. Si bien es cierto, los héroes y villanos parecen compartir el saber con quienes son dignos de poseerlo, no así las empresas ni los gobiernos, que quieren el saber para sacar provecho de este, como se observa en la película Ant-Man, cuando algunos directivos de SHIELD presionan a Hank Pym para que comparta con ellos, lo que sabe al respecto de la partícula Pym, que puede encoger objetos y personas a un tamaño diminuto, y luego regresarlas a su tamaño original. Este saber, fue utilizado por Pym para actuar a favor del gobierno de los Estados Unidos en algunas guerras, pero siempre para salvar a las personas. Al encontrarse con su negativa para compartirlo, miembros de SHIELD insisten:

- Permítame recordarle que es usted un soldado.
- Soy un científico.
- Entonces compórtese como uno. La partícula PYM es el avance científico más revolucionario jamás desarrollado, ayúdenos a darle un buen uso.
- Mientras siga vivo nadie obtendrá la fórmula. (Reed, Ant-Man, 2015, 0:00:30)

Finalmente, le permiten irse sin entregar la fórmula, quien toma esta decisión es Howard Stark, ahora director de SHIELD pero también un científico de profesión, padre de Tony. El

saber debe ser producido, compartido y utilizado, ese es el deber de un científico, pero también es su deber proteger el saber de usos negativos.

La protección discrecional del saber no es una condición exclusiva del saber científico, también los magos tienen la responsabilidad de compartir el saber, solamente con los seres elegidos como sus aprendices. El mago debe proteger el saber de manos enemigas. Aquellos que son dignos de acceder al saber mágico también adquieren la responsabilidad de protegerlo y ocultarlo, es por eso que la selección de los aprendices en el mundo mágico es un proceso muy complicado que podemos comparar una vez más con la proeza superheroica, y tal como ocurre con los científicos, el merecimiento para acceder al saber tiene que ver con la naturaleza de las intenciones, que deben ser desinteresadas.

La relación maestro-aprendiz, en el terreno de la magia y en cualquier otro terreno, existe para transmitir el saber. Se necesita de una razón muy fuerte para que, dentro de esta lógica, el saber no sea transmitido. Al igual que en la ciencia y en la mitología, esta razón suele estar relacionada con la falta de confianza en las capacidades técnicas, intelectuales y/o morales de quien accederá al saber³⁶, como podemos notar en las palabras de Hank Pym:

Descubrí una forma de cambiar la distancia entre los átomos. Es lo que impulsa al traje, por eso funciona. Pero era peligrosa, muy peligrosa. Entonces la escondí del mundo, fue cuando cambié de giro e inicié mi propia compañía. El proceso es altamente volátil, si no estás protegido por un casco especial, puede afectar la química del cerebro. No creo que Darren haya notado esto y, ya sabes, él no era el tipo más estable, para empezar (Reed, Ant-Man, 2015, 0:42:45)

Este maestro considera indigno al aprendiz. Sobre todo, ante un saber tan especial y, por lo tanto, peligroso. Lo mismo sucede en el ámbito de la magia con Ancestral y Kaecilius en la película del Dr. Strange:

- Vine a ti hecho pedazos... perdido, necesitado. Confié en ti como mi maestra y me llenaste de mentiras.

³⁶ Que como hemos visto puede ser un aprendiz, un enemigo, el gobierno o incluso la sociedad misma

- Traté de protegerte.
- ¿De la verdad?
- De ti mismo (Derrickson, Dr. Strange: Supreme sorcerer, 2016, pág. 1:20:40)

El saber prohibido

¿Hasta dónde se puede discutir o no el saber o el uso del saber? A pesar de las resistencias ejercidas, sobre todo por Mordo, uno de los estudiantes más aplicados de Ancestral, en general, la postura del UCM hacia el uso o no uso del poder (que deviene del saber) no estriba en el origen de dicho saber, sino en la intención de aplicación y en quién los aplica. Si ancestral extrae poder de la dimensión oscura está bien, pero si lo hace Kaecilius está mal. Solamente la condición de superhéroe y la justicia de una causa pueden otorgar el permiso para hacer uso de saberes prohibidos. El superhéroe es humilde y nunca actúa en su propio beneficio "la arrogancia y el miedo te alejan de la lección más importante de todas, no se trata sólo de ti [...] Odié tener que tomar poder de la dimensión oscura, pero como tú bien sabes, a veces se deben romper las reglas para servir a un bien mayor" (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016, 1:25:00).

La lección sobre quién, cómo y cuándo usar el saber prohibido, es una de las lecciones más importantes en el proceso de transmisión del saber y en el proceso de conversión super heroica. El Dr. Strange demuestra que ha aprendido la lección, al utilizar su saber para resolver la situación y salvar al mundo. Logra vencer a Dormammu villano de la dimensión oscura que busca adueñarse de nuestra dimensión para alimentarse de su energía. Strange se da cuenta de que en la dimensión de Dormammu no existe el tiempo, con la ayuda del Ojo de Agamoto, una reliquia que tiene la capacidad de manipular el tiempo (tecnomagia), logra encerrar a Dormammu en un bucle infinito y hace un trato con él, para que libere nuestra dimensión y regrese a la suya, a cambio de dejarlo salir del bucle de tiempo en el que lo encerró.

Al terminar todo, Mordo cuestiona el camino tomado, lograron proteger las leyes naturales, solamente después de haberlas roto también. Él no seguirá ese camino, ya que llegarán las

consecuencias. Mordo cuestiona la ruptura de los límites por parte de quien sea, héroe o villano. Ambos lados son culpables de romperlas. El UCM nos enseña que siempre hay consecuencias cuando se rompen las leyes naturales. Sin embargo, los héroes parecen simplemente aceptar dichas consecuencias. Lo mismo sucede con el desarrollo tecnológico, económico y capitalista, tiene consecuencias, lo sabemos. Sin embargo, elegimos no detenernos.

El héroe sabe que es extraordinario, especial. Conoce lo extraordinario de su misión, por ello sólo confía en sí mismo. El proceso para transmitir el saber y el poder que viene con él, es un proceso muy complejo, difícil de superar por parte de un aprendiz.

Mordo, el aprendiz más leal de Ancestral, termina por convertirse en un villano, para los ojos del UCM, justo por defender la postura inicial de los héroes. En la escena post créditos lo vemos quitar el poder a uno de los magos, mientras comenta, "El verdadero objetivo de un hechicero, es torcer las cosas de su verdadera forma. Robar poder, pervertir la naturaleza. El poder tiene un propósito [...] vi finalmente cuál es el problema del mundo. Hay demasiados hechiceros" (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016, 1:53:45)

Otra forma de transmisión del saber se da a través de seres mitológicos que son presentados como espíritus o dioses, o como objetos místicos (especialmente cuando hablamos de las gemas infinitas). "¿Nos cuestiona a nosotros, lo cuestiona a él? Quien puso el cetro en su mano y le dio viejos conocimientos y un nuevo propósito cuando estaba expulsado, vencido?" (Whedon, The Avengers, 2012, 00:30:00) Este propósito, este saber verdadero otorgado, místico, es constantemente entendido como más que conocimiento, es llamado verdad. La certeza que brinda va más allá del saber y del conocimiento, da sentido a sus vidas. Al ser un conocimiento regalado no existe construcción, proceso lógico o racional detrás de él. Esta característica, además de su origen incuestionable, es lo que da a este saber un nivel más alto de certeza que el conocimiento.

El saber es, en estos casos, otorgado por una entidad superior. De la misma forma que el saber transmitido por los héroes (como en los casos de Tony Stark o el Dr. Erskine), los saberes transmitidos por medio de una visión espiritual, de un dios o del contacto con algo

mágico, no lo son con cualquier individuo, como en el caso de Black Panther, cuando la diosa pantera Bast eligió a un guerrero entre todos los demás, quien se convirtió en rey y pasó este saber solamente a sus descendientes, la familia real.

En la película de Black Panther (2018) se da uno de los ejemplos más claros al respecto. Cuando la película comienza, un abuelo narra a su nieto la historia del nacimiento de Wakanda, y de cómo les fue otorgado el saber excepcional del vibranium y de la hierba de corazón: "Las tribus vivían en guerra constantemente hasta que un Chamán guerrero recibió una visión de la diosa pantera Bast, guiándolo a la Hierba de corazón. Esta planta le concedió fuerza, velocidad e instintos superhumanos, se convirtió en rey y en el primer Black Panther, protector de Wakanda" (Coogler, Black Panther, 2018, 0:00:40). Usaron este saber para construir, a través del vibranium una civilización tecnológica más avanzada que cualquier otra nación.

Wakanda, como podemos notar, vive una monarquía, forma de gobierno dominante en las sociedades tradicionales, previas a las sociedades modernas. Tal como las monarquías europeas, Wakanda es gobernado por una familia, el concepto de sangre real, gira en torno a ellos y su poder (basado en el saber) otorgado directamente por una divinidad. El reinado de Wakanda tiene, por supuesto, símbolos terrenos de poder, que lo refuerzan y lo dotan de sentido para las nuevas generaciones: una corona (collar), un trono, rituales, títulos, e incluso un traje ceremonial (pantera negra). Aunque a diferencia de las monarquías que conocemos, tiene también objetos concretos que son la fuente de su poder y, por lo tanto, de su gobierno.

El poder de la Pantera Negra es otorgado al alimentarse con una especie de fruto proveniente de la "hierba de corazón", cuya ubicación secreta, fue revelada al guerrero chamán, primer Pantera Negra y primer rey de Wakanda, por la Diosa Pantera Bast, en una visión. Y aunque también es un vínculo para entrar en contacto con sus ancestros y con su espíritu, los poderes físicos que esta hierba le otorga son innegables. La fuerza, velocidad e instintos

sobrehumanos, se hacen visibles durante el resto de esta película, y en las otras en las que este personaje aparece³⁷.

El origen “divino” del poder de la familia real en Wakanda se suma a la secrecía guardada para proteger el *legado* de los dioses. El secreto de la ubicación de las plantas y del ritual de preparación del brebaje que les da poder, nos hace pensar en las monarquías que conocemos, sólo los miembros de la familia real tienen derecho a saber, ellos son los elegidos. Ese saber se pasa de generación en generación, y les da ventaja en las leyes que ellos mismos han creado para legitimar su propio gobierno.

A través de la enseñanza de la leyenda de la Diosa Pantera a los niños y de los rituales que la reproducen y la fijan en el escenario cotidiano de la sociedad wakandiana, la familia real ha instituido una forma de gobierno que se legitima constantemente en la costumbre y la tradición, concretadas en leyes y reglamentos que controlan las formas en que se puede acceder al poder.

La noción, ya vista en el UCM, de un saber complementario más poderoso que cualquier saber por separado, se hace presente categóricamente en la historia de Wakanda. Pueblo que no abrazó por completo la racionalidad tradicional del mundo moderno, sino que desde el aislamiento construye una racionalidad distinta, en la que el desarrollo científico tecnológico convive con las tradiciones y la espiritualidad, pero que sobre todo, ha construido una relación distinta con su entorno, menos destructiva. Esta relación se hace visible tanto en el diseño de sus ciudades, de su moda y tecnología, como en su discurso y acciones que distinguieron su historia de la del resto del mundo. “Pero mientras prosperaban el mundo se hundía en el caos, por lo que Wakanda juró ocultarse a plena vista escondiendo la verdad de su poder al mundo” (Coogler, Black Panther, 2018, 0:01:19)

Dentro de las formaciones discursivas identificadas, resalta también la presencia de un saber colectivo y acumulativo, separado en el tiempo y construido en fases por distintas

³⁷ *Capitán América: Civil war, Avengers Infinity War y Avengers End Game*

personas y en diferentes contextos, pero no cualquier persona, sólo aquellos que logran traspasar los límites de la racionalidad tradicional y rompen las barreras del saber científico, mágico y/o mitológico para construir un saber complementario.

El universo narrativo de Thor sirve una vez más para mostrar la compatibilidad de los distintos tipos de racionalidad. El Dr. Selvig, es representado en Thor: un mundo oscuro, con la clásica imagen del científico sin habilidades sociales, sucio y desalineado³⁸ ya que ante la aparente irracionalidad de sus descubrimientos, pierde temporalmente la cordura, hasta que la evidencia, desde otro tipo de racionalidad logra regresarlo una vez más a sus cabales, y de esa manera se da a la tarea de unir, como en la película anterior, la ciencia con la mitología "esto sucedió hace miles de años y las civilizaciones antiguas lo vieron, todas las grandes construcciones, mayas, chinas, egipcias, ellas usaron los efectos gravitacionales de la convergencia y nos dejaron un mapa" (Jeffries, 2017, 1:25:37). La construcción de este saber complementario o multi origen es posible gracias a las pistas dejadas durante siglos de cultura y civilización. Pero sobre todo parece adquirir sentido ante la urgencia de su uso, salvar al universo, ahora que sabemos, podemos actuar.

Compartir o guardar el saber, puede ser la diferencia entre convertir o no ese saber en poder. Fury le explica a Capitán América sobre la estrategia de compartimentación, bajo la cual, la información valiosa se divide y se separa. De esa manera, si un miembro del equipo se ve comprometido a revelar su saber, la otra parte no obtendrá más que un pedazo del saber completo. Fury muestra al Capitán un proyecto gigante de vigilancia que SHIELD ha preparado durante años y que está a punto de culminar, está casi listo para ser ejecutado.

Steve Rogers se sorprende al notar la magnitud de la base y los proyectos de alta tecnología que ahí se construyen, a los cuales tiene restringido el acceso. El proyecto *insight*, como le ha llamado Fury, intenta "neutralizar muchas amenazas antes de que sucedan", Capitán América se opone moralmente "pensé que el castigo venía después del crimen" y pone en duda la lógica de protección y seguridad seguida por el organismo norteamericano de

³⁸ Para saber más sobre esta representación del científico, revisar el capítulo de Límites del saber

inteligencia, "apuntas un arma a todo el mundo y lo llamas protección" (Russo & Russo, Captain America: the winter soldier, 2014, 0:13:31). Con esta tecnociencia (saber aplicado) el poder es enorme y el riesgo también. Compartir este saber, transmitirlo, anularía el poder que viene del mismo. Según la visión de Fury, el saber se debe compartimentar "nadie revela los secretos porque nadie los conoce" (Russo & Russo, Captain America: the winter soldier, 2014, 0:14:33)

La importancia de proteger el saber de usos no deseados o negativos, lleva a los poseedores de saber a ser muy selectivos al momento de determinar con quién pueden compartir dicho saber. Para algunos aprendices es toda una proeza, demostrar que son dignos de acceder al saber y de cargar con la responsabilidad de protegerlo, "estudié con gurús, mujeres sagradas [...] por fin encontré mi maestro, y mi mente fue elevada y mi espíritu intensificado, y de algún modo, mi cuerpo fue sanado [...] había secretos más profundos para aprender ahí pero no tuve la fuerza para recibirlos, elegí conformarme con mi milagro y regresé a casa" (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016, 0:20:32)

La renuncia a la razón tradicional. Olvida todo lo que crees saber

En el discurso del UCM, cuando el héroe se enfrenta a una proeza extraordinaria, porque requiere un saber extraordinario. Es necesario que abandone lo que sabe, de ahí el cambio en el tipo de racionalidad. Si el saber necesario es extraordinario e imprescindible, se debe a que no está en el mismo terreno en que el héroe se desenvuelve. Necesita transitar a otro tipo de racionalidad, pensar diferente. Y para ello, es necesario que olvide lo que sabe. El saber requerido es tan extraordinario y está tan lejos de su perspectiva, que de no olvidar lo que sabe o cree saber, los paradigmas son incompatibles.

Cuando Ancestral se da cuenta de que Strange no puede abandonar su paradigma, decide mostrarle (con la experiencia), para crear un puente entre los paradigmas y lo manda a volar por el multiverso, "¿Por qué me haces esto a mí? - Para mostrarte cuánto desconoces" (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016, 0:28:54). En este caso, el maestro es quien quiere enseñar, transmitir un saber que no es aceptado por el aprendiz, a pesar de que llegó hasta ahí buscándolo.

El maestro debe mostrar lo valioso de ese saber para que el aprendiz acepte las consecuencias de olvidar lo que sabe, "enséñame" dice Strange hincado ante Ancestral, después de experimentar lo sorprendente de ese nuevo saber y observar que sus manos siguen temblando. La respuesta de Ancestral es "no" y lo arrojan fuera del templo. Ahora el aprendiz debe demostrar que es digno de obtener ese saber, Strange pasa 5 horas fuera de la puerta esperando y rogando que lo dejen regresar hasta que por fin lo hacen.

Otra característica compartida por los saberes de distinto origen que colabora con la necesidad de hacer compatibles los saberes de distinta naturaleza, es el proceso de enseñanza aprendizaje. "Aunque mis dedos pudieran hacerlo. Mis dedos sólo estarían agitándose en el aire, ¿Cómo se llega de donde estoy hacia allá? [...] Con años de estudio y práctica" (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016, pág. 0:35:15). La lógica de aprendizaje de la magia es la misma que la de la ciencia, aprender conceptos, años de estudio y práctica. Todo esto reafirma la idea de que todos los saberes, sin importar su precedencia son válidos, si son útiles, y todos se reúnen alrededor de la resolución de problemas, y de la obtención de saber/poder, el lenguaje y la lógica de su proceso de transmisión (enseñanza y aprendizaje) son elementos que permiten al individuo transitar entre saberes provenientes de distintos tipos de racionalidades, que aportan certezas en situaciones que el sujeto no ha podido resolver desde la ciencia, ni desde otro paradigma.

El discurso del UCM es muy claro en este sentido, cuando el sujeto no logra resolver una situación a pesar de haber buscado la respuesta de forma racional, debe dejarse ir, debe olvidar lo que cree saber. Como lo explica Ancestral en este diálogo con el Dr. Strange, "No todo debe tener sentido, no todo lo debería tener. Tu inteligencia te llevó lejos en la vida, pero no te llevará más allá. Ríndete, Stephen. Calla tu ego y tu poder ascenderá"(Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016, pág. 0:41:15).

Existe una sala de la biblioteca sólo para maestros pero que bajo el permiso de Wong puede ser usada por estudiantes, el saber y su transmisión es libre, pero vigilada, esto se refuerza con el libro indicado por Wong para comenzar "Manual de Reglas básicas". La transmisión del saber tiene una lógica acumulativa que debe prevalecer aún en el mundo de la magia.

Además, existe una colección reservada para Ancestral. Hay libros muy avanzados para cualquiera excepto la hechicera suprema, lo que nos habla de niveles de complejidad en la construcción del conocimiento de las artes místicas, de la misma forma que en la ciencia.

También el uso de un lenguaje especializado es necesario en la magia como en la ciencia. La idea de una sección de libros sólo permitidos para la maestra, nos habla una vez más de saber que no debe transmitirse con cualquiera, se protege y se evalúa al sujeto, de acuerdo con el nivel que posee en la estructura de la magia.

Mordo y Strange hablan sobre la confianza en Ancestral y lo que pasó con Kaecilius, Durante una práctica de combate, Mordo le cuenta a Strange la historia de Kaecilius, y le pide confiar en su maestra.

El proceso de transmisión del saber se ve anclado en la relación maestro-aprendiz, sin embargo, Strange pone a prueba esta relación en su propia práctica, Mordo le cuenta sobre los peligros de no dejarse guiar y le pide confiar en su maestra. Se discute la transmisión del saber y la importancia de guía en el proceso, "confía en tu maestra y no pierdas el rumbo"

De la misma forma en que se combinan el mundo astral y el mundo físico para que el Dr. Strange logre vencer a sus enemigos, también se conjunta la ciencia y la magia para que pueda acceder al saber/poder que requiere. El saber se usa para resolver los problemas, sin importar de dónde provenga, lo que importa es su utilidad. Los saberes se complementan en favor de la necesidad del héroe tal como lo hacen en Wakanda el mundo espiritual y el mundo físico.

La hierba de corazón que otorga poderes a la pantera negra y lo conecta con sus ancestros, se siembra y cultiva con cuidados especiales en una cueva cuya ubicación fue revelada por la diosa pantera Bast al primer pantera negra. El ritual de preparación implica secreto y saberes tradicionales. En la caverna se observa la presencia de niños y niñas, siendo observadores, como parte del proceso de aprendizaje y preservación de la tradición y del saber relacionado con el brebajo que da la fuerza de la pantera. La magia de la hierba de

corazón da acceso al mundo espiritual, que T'Challa usa para cuestionar a su padre sobre las decisiones que debe tomar como rey de Wakanda.

En este encuentro onírico, T'Chaka, padre de T'Challa, le pide que confíe en su entrenamiento y que se rodee de personas de confianza. A través de una tecnomitología, como es la hierba de corazón, Black Panther accede a poderes, pero también al saber. Ya que así establece contacto con sus ancestros, quienes siguen transmitiendo saber a pesar de estar muertos (Coogler, Black Panther, 2018, 0:32:50).

En la película de la Capitana Marvel, Carol Danvers, piloto de pruebas de la tierra fue secuestrada por los Kree, raza alienígena guerrera gobernada por una Inteligencia Artificial, llamada Inteligencia suprema, a través de decisiones racionales que vigilan todo aspecto de la vida de los Kree. En esta cultura el entrenamiento de Marvel es sobre mantener fuera las emociones y dar paso al pensamiento, lo racional es lo más importante en el combate, y aparentemente en la socialidad Kree. La ciudad extraterrestre parece muy parecida a la nuestra, aunque más avanzada tecnológicamente y con un fuerte desprecio por las emociones.

Danvers es entrenada para que logre mantener el control, ya que en un accidente adquirió poderes muy grandes, que los Kree intentan usar para su beneficio. Podemos notar una relación cercana entre maestro y aprendiz, ella va a él cuando se siente confundida, busca en la figura de su maestro a un guía emocional. Como en otras de las películas del UCM, se le pide al aprendiz que olvide el pasado, que se deshaga de las dudas y que renuncie y controle sus emociones "para un guerrero no hay nada más peligroso que las emociones" (Bodden & Fleck, Captain Marvel, 2019, 0:03:13).

La Inteligencia Suprema es el maestro de todos, encarna el saber y el poder. "nadie puede contemplar a la IS en su forma real [...] nuestro subconsciente elige cómo se nos aparece. Es sagrado. Es personal". La cultura Kree es el epítome de la racionalidad tradicional, "controla tus impulsos, deja de usar esto (corazón) y empieza a usar esto (cerebro). Quiero que seas la mejor versión de ti misma" (Bodden & Fleck, Captain Marvel, 2019, 0:04:30)

En la película de Capitán América, el soldado del invierno (1989), Steve Rogers enfrenta una conspiración de agentes de HYDRA infiltrados durante años en SHIELD, por lo que se convierte en fugitivo y enfrenta a muchos de sus compañeros. Finalmente, logra entrar a la sede de SHIELD para enfrentarse a los infiltrados, para ello debe asegurarse de que quienes no son agentes de HYDRA, decidan rebelarse y luchar de su lado. Se cuela hasta un lugar donde tiene a su alcance los micrófonos del lugar y pronuncia un discurso, rebelando la verdad, los incita a desconfiar de sus autoridades y unirse a él para detener a HYDRA. El primero en unirse al Capitán es un agente que está ante un tablero de computadora, se niega a cumplir la orden de lanzamiento del proyecto Insight³⁹. A partir de ahí todos los agentes de HYDRA se descubren y comienza la batalla.

El individuo (a través del superhéroe), cuando está del lado correcto, llega a poseer más que saber, tiene la verdad, pero esta verdad lo es porque él la dice, y porque está del lado correcto: “sé que estoy pidiendo mucho pero el precio de la libertad es alto, siempre lo ha sido, es un precio que estoy dispuesto a pagar, si soy el único, entonces que así sea, pero apuesto a que no lo soy” (Russo & Russo, Captain America: the winter soldier, 2014, 1:35:38).

Los héroes parecen poseer un saber que otros no tienen, certeza para actuar basados en su intuición, aunque esta certeza no siempre está fincada en lo racional, sí implica un juicio de su parte, no es simplemente una intuición, es, como ellos lo dicen “más que saber”. Poseen la capacidad de reconocer el saber legítimo por encima de otros.

El discurso del UCM lo demuestra frecuentemente, en Capitana Marvel, cuya trama está situada en los años ochenta, décadas antes del surgimiento de Iron Man y los vengadores, un joven e inexperto agente Coulson (sin saber exactamente por qué) deja escapar a Nick Fury, quien en ese momento era perseguido por SHIELD. Fury resalta esta acción diciendo que Coulson "tuvo un presentimiento. Instintivamente desobedeció las órdenes. Es algo muy

³⁹ Para más del proyecto Insight ver págs. 128-129 y 148

difícil de hacer, pero es lo que nos hace humanos" (Bodden & Fleck, Captain Marvel, 2019, 0:55:52)

Desde la racionalidad tradicional, el saber y la certeza para actuar debe obedecer a un acto totalmente racional: cálculos, probabilidades, proyecciones, etc. Sin embargo, al colocar la imaginación y el instinto como algo valioso y que nos hace humanos, Fury contradice esta idea. Con ello contradice también la ideología extremista de la raza alienígena Kree, que se supone mucho más avanzada que la nuestra. Finalmente, la Capitana Marvel, que fue adiestrada por los Kree para reprimir sus emociones y su humanidad, logra salir victoriosa al acceder a sus emociones, con lo que obtiene un saber distinto, que libera un gran poder oculto.

Límites y fronteras del saber

La proeza superheroica como forma de acceso al saber/poder

En el capítulo anterior establecimos que, en el Universo Cinematográfico Marvel, la tecnología tiene un fuerte vínculo con el superhéroe (y a través de este, con la humanidad), están destinados a fusionarse. Pero, como también establecimos, esta conexión no se da en automático, sino a través de una proeza superheroica. Antes de que el héroe pudiera utilizar la tecnología, fue necesario comprenderla, entender qué es y cómo funciona. Fue necesario conocerla. En el UCM el saber le permite al humano, representado por el superhéroe, aprovechar la tecnología y hacer uso de ella para acceder a más saber, por lo tanto, a más poder. El saber y sus aplicaciones son parte de los recursos que el héroe tiene para lograr sus objetivos, por eso es importante destacar el rol de la proeza superheroica como acceso al saber/poder.

Es común que, en su búsqueda por el saber/poder, el superhéroe muestre la condición de genio, que en el UCM no es exclusiva del ámbito científico, ya que suelen manifestarse también, genios de la magia, la espiritualidad y/o la mitología. En este universo discursivo, como ya hemos observado, la ciencia, la magia y la mitología, como sistemas de saberes, siguen procesos similares⁴⁰.

En la película de Iron Man 2, podemos observar la representación clásica del genio que supera por sí solo los límites del saber. Tony Stark (Iron Man) revisa una película filmada por su padre Howard Stark, en 1973, en ella encuentra un mensaje específicamente dirigido para él, “Tony, eres muy joven para entender esto... te lo dejo filmado. Yo construí esto para ti -refiriéndose a la maqueta de la Expo Stark- y algún día verás que representa mucho más que sólo invenciones, representa la obra de mi vida. Esta es la clave del futuro. Estoy limitado

⁴⁰ Además de la famosa frase de Arthur C. Clark “La magia es sólo ciencia que aún no entendemos” citada por Jane Foster en la película de Thor (THOR, 1:00:32), hay muchas muestras de ello en el UCM. En la película de Dr. Strange, por ejemplo, cuando Ancestral y Stephen Strange se conocen, tienen un debate interesante, en el que se utilizan analogías como la programación de una célula (DR. STRANGE, 0:24:35), o más adelante cuando le explica que el lenguaje de las artes místicas o hechizos, pueden compararse con un programa, son el “código fuente que da forma a la realidad” (DR. STRANGE, 0:34:25)

por la tecnología de mi tiempo, pero un día lo resolverás. Y cuando lo hagas cambiarás el mundo” (Favreau, Iron Man 2, 2010, 1:15:33). Howard reconoce una limitación en la tecnología de la que dispone en 1973, pero tiene la certeza de que en el futuro, la tecnología mejorará y hará posible lo que hasta ese momento no lo es y como podremos descubrir más adelante en la película, esto es cierto. Aquello que no se sabe, es sólo cuestión de tiempo. Aún no se sabe.

Ya señalamos en el capítulo anterior, que el desarrollo tecnológico en el UCM es inevitable. Sin embargo, en este mensaje, Howard deja ver que la tecnología por sí sola no basta para concretar el saber/poder, hace falta el genio y la proeza del superhéroe (o del humano). Al mismo tiempo, el saber/poder que vendrá después de la proeza, se convertirá en un recurso indispensable para superar los límites del héroe. De esta manera, el héroe (o el humano) trasciende los límites del saber para superar los propios.

Howard Stark, es un brillante científico, cuyas capacidades y acciones lo colocan muy de cerca a las capacidades y acciones de un superhéroe. Desarrolla una serie de saberes y aplicaciones tecnológicas impresionantes durante los eventos de la película Capitán América 1 (Johnston, 2011), que ayudan al ejército de los aliados a ganar la guerra contra la amenaza nazi, comandada por Hitler y sus colaboradores (entre ellos HYDRA).

Al terminar la guerra, Howard es parte del equipo que funda SHIELD, la organización de seguridad y espionaje bajo la cual, más adelante se originaría el proyecto Vengadores. Durante el establecimiento y consolidación de SHIELD, logra avances científico-tecnológicos que revolucionan al mundo (Favreau, Iron man, 2008). Ningún otro científico se le equipararía en ese entonces, pero, en su mayor reto, encontrar una fuente de energía limpia e inagotable, se ve topado por el desarrollo científico-tecnológico de su tiempo. Howard decide esconder y proteger su saber del resto del mundo, en espera de que el mundo esté listo. Esto es común en el discurso del UCM, que solamente los seres especiales, los elegidos, los que son dignos, pueden y deben acceder al saber/poder excepcional.

Años después, su hijo Tony Stark (Iron Man) se encuentra desahuciado debido a una intoxicación de Paladio, elemento del que se compone el reactor Arc, que lleva en su pecho y

que le mantiene con vida. Esta intoxicación, además, se ve acelerada cada vez que usa su armadura. El conocimiento que necesita para salvarse a sí mismo y “cambiar al mundo” está encriptado, Tony logra descifrar las pistas dejadas por su padre y en un momento de inspiración, que en realidad no lleva mucho tiempo⁴¹, encuentra la configuración correcta de un nuevo elemento, antes descubierto por su padre, con el cual puede construir una fuente de energía casi ilimitada, que no lo daña, y con la cual puede, no sólo alimentar su armadura sin riesgos de envenenamiento, sino que además puede traer energía limpia para la ciudad.

Al momento de su éxito, JARVIS lo felicita por redescubrir un nuevo elemento, pero le advierte que es imposible de sintetizar. Aparentemente, Tony Stark se enfrenta a las mismas barreras que su padre, la tecnología existente no le permitirá continuar, es imposible la aplicación de ese saber, ahí es donde se vuelve necesaria la proeza superheroica (además de la genialidad antes descrita). Al escuchar la palabra imposible, Stark sonríe y da la orden de comenzar a trabajar. Sin más ayuda que la asistencia de JARVIS y Dummy, construye máquinas impresionantes, que por su forma recuerdan a un acelerador de partículas en miniatura, y crea un nuevo elemento, logra algo que era imposible para los más avanzados laboratorios, en el improvisado laboratorio en medio de la sala de su casa, ahí la proeza superheroica.

Robert Merton ya señalaba esta noción estereotípica del científico como un individuo solitario, dedicado solamente a su trabajo y alejado de la sociedad. Señalaba Merton que, por el contrario, la investigación científica es una actividad colaborativa y social que necesita la participación de muchas personas. Esta representación va más allá de un estereotipo, es resultado del debate iniciado en los treinta, acerca de la función social de la ciencia, debate del que surgieron las nociones de ciencia pura y ciencia aplicada, división que hoy en día permanece en el imaginario de la sociedad y que alimenta a y se alimenta de la división entre teoría y práctica.

⁴¹ Exactamente, tarda sólo 2 minutos, la escena se desarrolla en tiempo lineal, es decir, sin elipsis temporales ni *flashforwards* (Favreau, Iron Man 2, 2010, 1:23:40 – 1:25:40)

Steven Shapin, citado por Martini (2012), analiza el surgimiento de estas distintas representaciones de la ciencia y las explica como resultado de la lucha dos perspectivas científicas, en plena pugna durante el proceso de institucionalización de la ciencia. Por un lado, la perspectiva *externista*, que considera que el entorno social, político, económico y cultural influyen en la generación del conocimiento científico. Por otro lado, la perspectiva *internista*, que entiende a la ciencia como una actividad intelectual aislada del contexto, cuyo interés se centra en conceptos, métodos y teorías. (Martini, 2012, pág. 21 a 23)

Como resultado de estas pugnas, el sentido de complementariedad de la dicotomía se perdió y se convirtió en el rechazo superlativo de los factores externos, dejando fuera de la ecuación todas las circunstancias sociales, políticas, culturales y económicas en las que el conocimiento se produce. Al mismo tiempo, se confundió el alcance explicativo de la ciencia, que pasó de intentar explicaciones locales a generalizar el uso de categorías y teorías. Con el triunfo de la perspectiva internista, la representación de los científicos aislados que trabajan solos en sus investigaciones, sin colaborar ni interactuar con elementos externos, se solidificó y se perpetuó en la cultura popular debido a la influencia de la literatura y el cine, donde a menudo se representa a los científicos como individuos solitarios e inadaptados que trabajan en aislamiento en sus laboratorios.

Evelyn Fox Keller (1995) señala, por su parte, que la idea del científico aislado se relaciona también con una concepción de la creatividad y la originalidad como atributos individuales, que se construyen en el aislamiento y la independencia, en conflicto con la idea de colectividad y colaboración⁴².

Ahora bien, al analizar el discurso del UCM, se descubre que este aislamiento del científico opera de la misma forma, aunque con algunos matices, en otros sistemas de producción de saberes. La proeza superheroica y el aislamiento, como condición para la producción de

⁴² Lo que además ha impulsado una visión masculina de la ciencia, asociada con lo racional y lo objetivo. La masculinidad del pensamiento científico, dice Fox, se expresa también a través de las metáforas que usamos para describir la ciencia; las ciencias “duras” son más objetivas que las “blandas”. Según Fox Keller, este problema no ha sido tomado en serio por la comunidad científica, entre otras cosas porque se contrapone a la idea que tenemos de la neutralidad emocional y sexual de la ciencia (Keller, 1995)

saber, están instalados en la mitología del UCM. La posibilidad de que el saber nuevo se concrete, se aplique y crezca, depende de la capacidad del humano para realizar grandes proezas.

Ya hemos señalado anteriormente las características que sirven para identificar a un superhéroe clásico (Coogan, 1998), sin embargo, en el discurso del UCM existen ciertos personajes, generalmente relacionados con el saber científico, mágico o mitológico que durante cierto tiempo y en determinadas circunstancias alcanzan el grado extraordinario de genialidad de un superhéroe y son capaces de grandes proezas, en busca del saber.

La Doctora Jane Foster, es una astrónoma y astrofísica que logra encontrar a Thor al investigar perturbaciones y anomalías astronómicas que resultaron ser originadas por los cruces del portal entre Asgard y La Tierra. No hay detrás de ella instituciones, equipos de colaboradores, ni la estructura que rodea a la producción científica moderna. Toda su investigación está en su camioneta y en su diario de campo. Con el apoyo de una becaria, estudiante de Ciencias Políticas y con la asesoría del Dr. Selvig, su antiguo profesor, elaboró y demostró una teoría que explica la confluencia entre los reinos de La Tierra y Asgard.

A pesar de que Foster no está completamente sola, la concreción, el crecimiento y la aplicación del saber que resulta determinante para la resolución de sus problemas y de los enigmas más importantes, se dan de la misma forma que en el proceso de Tony Stark, por su esfuerzo y determinación, pero, sobre todo, gracias a su cualidad de genio, que incluye la capacidad de pensar fuera de las reglas establecidas, como podemos observar en la siguiente discusión:

- ¿Dónde encontraste esto?
- En la sección infantil, para que veas lo ridícula que es esta historia
- Tú eres el que siempre me anima a indagar todas las posibilidades, todas las alternativas
- ¡Estoy hablando de ciencia, no de magia!

- Bueno la magia es sólo ciencia que aún no entendemos, Arthur C. Clarke
- ¡Quien escribe ciencia ficción!
- ¡Precursor de hechos científicos!
- En algunos casos, sí..." (Branagh, Thor, 2011, 1:00:57)

Foster destaca por su gran determinación y curiosidad, características que resultan más importantes que los super poderes para la realización de la proeza super heroica requerida para la concreción del saber. En la segunda película de Thor, Jane Foster entra en contacto con la tecnomitología de Asgard⁴³ y del reino de los Elfos Oscuros⁴⁴, estas experiencias le permiten aplicar un saber concretado mediante su formación científica, al construir tecnología extraordinaria que es capaz de controlar los portales entre los reinos convergentes. Gracias a ello logran derrotar a Malekith, rey de los Elfos Oscuros (Taylor, Thor: a dark world, 2013) quien hasta ese momento había resultado un enemigo formidable incluso para el mismo Thor y su padre Odín.

Mediante la proeza superheroica de la que son capaces los genios en el UCM, la Dra. Jane Foster logra controlar fuerzas mitológicas a través de tecnología, en este caso tecnociencia. Para ello, fue necesario ampliar su visión y torcer algunas de las reglas establecidas por la racionalidad tradicional, a lo cual se vio forzada cuando fue poseída por el Aether, una reliquia del mundo mitológico (tecnomitología).

La enorme dificultad de la proeza necesaria para concretar, aumentar y aplicar el saber extraordinario, es superada por superhéroes, humanos que alcanzan con ciertas limitaciones este estatus y también algunos villanos. Solamente como ejemplo, están los casos de Cráneo Rojo y Armin Zola quienes después de años de búsqueda y estudio logran utilizar el poder del Tesseract, una de las gemas del universo, para energizar armas letales (Russo & Russo, Captain America: the winter soldier, 2014) lo mismo sucede con Kaecilius, quien después de

⁴³ Es tratada en un *Fijador de almas*, que ella insiste en llamar *Generador de campo cuántico*

⁴⁴ Es invadida por el *Aether*, una reliquia en forma de fluido siempre cambiante, que convierte la materia en materia oscura

años de estudio y obediencia a su maestra, optó por sacrificar su alma para obtener y aplicar el saber/poder de la dimensión oscura (Dr. Strange 2012). Quizá el mayor ejemplo de esta proeza sea el que vive el principal villano de la saga: Thanos, quien con grandes sufrimientos y sacrificios (entre ellos perder lo que más amaba), logró reunir las seis gemas del universo y obtener el saber/poder para borrar a la mitad de la vida (Avengers Endgame, 7676).

Cuando la ciencia no alcanza

Como mencionamos antes, no sólo el genio científico es capaz de estas grandes proezas en busca del saber, las genialidades enfocadas en la magia y en la mitología comparten esta característica, como podemos observar en el análisis del caso del Dr. Strange.

Stephen Strange es un brillante cirujano que cuenta con una memoria asombrosa, es exitoso y arrogante al grado de sólo ocuparse de casos médicos vistosos y extraordinarios. En un descuido generado por su arrogancia, su auto se estrella y sufre heridas muy graves, al estar a punto de morir es salvado a través de una operación, pero los nervios de sus manos sufren tal daño que no podrá operar otra vez. Strange gasta todo su dinero tratando de buscar un tratamiento experimental para sanar sus manos, pero nada funciona, al enterarse de un caso milagroso acude a un lugar llamado Kamar-Taj. Una vez ahí, se encuentra con Ancestral, la gran maestra y hechicera suprema, con quien comienza un viaje de conocimiento a través del mundo mágico, para convertirse en el nuevo hechicero supremo.

La historia del Dr. Strange refleja a un hombre de ciencia que no logra encontrar las respuestas a su enfermedad, agotó todas las posibilidades que la ciencia le ofrecía y tuvo entonces que buscar otras formas. Estiró lo más posible los límites de la ciencia al buscar soluciones experimentales, pero finalmente accedió a “ensanchar su propio campo de visión, en formas que no podía imaginar” (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016)

En el UCM el saber/poder que viene de la ciencia tiene límites, pero estos pueden y deben superarse mediante otros saberes, sobre todo cuando la recompensa es valiosa para el sujeto y/o la sociedad. Como vimos antes con Tony Stark, para los superhéroes (símbolo del humano) no está permitido detenerse o rendirse cuando la ciencia no tiene las respuestas

que necesitan. Deben encontrarlas de alguna forma y seguir adelante. Al igual que Tony Stark, Stephen Strange se niega a aceptar esos límites y sigue adelante. Al principio, intenta entender racionalmente lo que Ancestral le dice, trata de asimilar la nueva información, trata de construir su saber, produciendo diversas explicaciones para sucesos inexplicables, pero lo hace desde la racionalidad tradicional.

Para los intereses de Strange, el saber científico encuentra un tope y se vuelve necesario aceptar la posibilidad de otro tipo de saberes, antes rechazados. Pero esto no es fácil, de ahí que se necesite una proeza superheroica para acceder al saber/poder extraordinario. Para el individuo de las sociedades actuales es muy difícil abandonar los preceptos de racionalidad adoptados, sobre todo para alguien que como el Dr. Strange, basó su vida entera en la lógica racional científica. Sin embargo, en el discurso del UCM la lógica del saber utilizado por Ancestral y el saber científico no parecen tan distintas. Aunque parezca absurdo, la razón no parece estar del todo ausente en el discurso de Ancestral.

- Cuando unes un nervio dañado, ¿Eres tú el que hace que se unan, o el cuerpo?

- Son las células

- Y las células sólo están programadas para unirse de formas muy específicas

- Correcto

- ¿Y si te dijera que tu cuerpo puede ser convencido de unirse y sanar de toda clase de formas?

-Estás hablando de regeneración celular, eso es tecnología médica de vanguardia ¿por eso estás aquí, sin una junta de gobierno?" (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016, 0:26:10)

Cuando Ancestral menciona que, reorienta al espíritu para sanar al cuerpo, Strange duda, pero se da cuenta de que ha agotado las respuestas científicas, que debe buscar nuevas formas, "Correcto... ¿Cómo hacemos eso?, ¿Dónde empezamos?" (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016). Ancestral le muestra diferentes esquemas del cuerpo humano,

haciendo referencia a los chakras, la acupuntura y la resonancia magnética, describiéndolos como mapas que fueron dibujados por alguien que podía ver una parte, pero no el todo.

Strange rechaza tajantemente estas posturas no-científicas sobre todo por las menciones a la fe y al espíritu, dos conceptos para los que su paradigma no es capaz de ajustarse, le resultan inconmensurables. Ancestral intenta convencerlo de abrir su visión, "miras el mundo a través de una cerradura, pasaste toda tu vida tratando de expandir esa cerradura para saber más, conocer más, y ahora al oír que tu campo de visión puede ensancharse de formas que no puedes imaginar, rechazas la posibilidad" (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016, 0:27:53) y termina utilizando sus poderes para demostrarle a Strange cuánto desconoce, es decir, cuánto desconoce la ciencia: "¿Crees que sabes cómo funciona el mundo?, ¿Crees que este mundo material es todo lo que hay?, ¿Qué es real?, ¿Qué misterios yacen más allá del alcance de tus sentidos?" (Derrickson, 2016)

A partir de ahí, Strange abre su mente a la posibilidad de explorar nuevos paradigmas de pensamiento. A pesar de que aparentemente los saberes científicos que posee y los saberes mágicos que se dispone a aprender pertenecen a perspectivas totalmente opuestas, en la trama del UCM, estos últimos resultan, de alguna manera compatibles con la racionalidad científica. Utilizando la tecnología como puente⁴⁵ el discurso del UCM coloca estos dos universos en el mismo mundo, "los antiguos hechiceros llamaban al uso de este lenguaje "hechizos", pero si esa palabra ofende tu sensibilidad moderna, puedes llamarla "programa", el código fuente que da forma a la realidad" (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016, 0:34:38). Tomando en cuenta que el saber se concreta en el discurso (van Dijk, 2016), es muy importante el uso de un sistema común de códigos estructurados, para lograr la compatibilidad entre discursos y por lo tanto entre saberes provenientes de diferentes orígenes y con procesos de construcción muy distintos, que parten incluso de perspectivas opuestas. A través de la utilización de metáforas del lenguaje técnico, no sólo se igualan elementos de distinta naturaleza como el cuerpo, la mente y el alma, con objetos tecnológicos, sino que además los dota de propiedades técnicas por las cuáles pueden ser

⁴⁵ Como mencionamos en el capítulo anterior

manipulados, reescritos, reinventados y eliminados con un fin determinado. Es importante recalcar que cuando hacemos mención de la tecnología, no nos referimos solamente a las aplicaciones del saber científico (tecnociencia), nuestras observaciones del discurso del UCM operan igual para la tecnociencia, la tecnomitología y la tecnomagia, como podemos apreciar en las palabras de Mordo⁴⁶, cuando le explica a Strange el uso de las reliquias mágicas, “Hay magia imposible de sustentar, así que la fundimos en objetos, de modo que soporten esa carga por nosotros” (Derrickson, 2016). A través de la tecnomagia, es como los hechiceros logran aplicar los saberes mágicos, canalizar energías.

Si bien los saberes de diferentes orígenes no parecen ser inconmensurables en el UCM, la idea de que el humano se aleje de la tecnología sí resulta inconcebible, como podemos observar en la escena en que Mordo recibe finalmente a Strange para que comience su preparación, le entrega un papel que contiene la clave del wi-fi, aclarando de inmediato ante la duda de Strange, “no somos salvajes” (Derrickson, 2016). La tecnología es el elemento que hace posible el uso de distintos tipos de saberes, porque es lo que los hace útiles.

El superhéroe se mueve entre saberes de diferente origen por necesidad. Cuando se ve limitado, necesita concretar, aumentar y/o aplicar su saber a través de una proeza extraordinaria que le permite acceder al saber excepcional, que bien puede ser científico, mágico o mitológico. Esta complementariedad de saberes en torno a fines, se hace posible gracias a que en el discurso del UCM, la ciencia, la magia y la mitología, comparten una lógica racional en su fundamentación y argumentación. Aunque se mantienen dentro del pensamiento racional, todas transitan de un tipo de racionalidad a otro, con tal de obtener las certezas necesarias para seguir adelante.

De la racionalidad a la razonabilidad.

⁴⁶ Mordo es un hechicero, miembro de los Maestros de las Artes Místicas que ayuda a Ancestral a reclutar y entrenar a nuevos maestros. Mantener el orden natural en el universo al protegerlo de invasiones de otras dimensiones y de hechizos que lo alteren. Sabe que cualquier ruptura de este orden, traerá consecuencias, sin importar si se hacen con buenas o malas intenciones.

Los significados atribuidos a lo racional y/o a lo razonable, son muy amplios y diversos, ya que surgen de los distintos niveles en los que estos conceptos forman parte de nuestra vida. Desde las aproximaciones filosóficas hasta los usos más cotidianos, son palabras que usamos para referirnos a distintos atributos, que designan más que sólo una forma de pensamiento y argumentación.

En capítulos anteriores se señaló que Habermas separa los conceptos de *razón* y *racionalidad*, siendo esta última la que define a las relaciones sociales como el medio para un fin. Desde este punto de vista, las ciencias (positivistas) orientadas a la acción instrumental, generan un saber técnicamente utilizable, que se vincula con el poder sin la necesidad de reflexión (Habermas, 1986). Ahora, ante el surgimiento de este transitar entre racionalidades que hemos identificado en el discurso del UCM, se hace necesario profundizar y complejizar la noción de racionalidad.

Stephen Toulmin (2003) hace un recuento histórico de los posicionamientos y críticas lanzadas al concepto de racionalidad, buscando entender cómo es que han cambiado el uso, el significado y las expectativas que se tienen de este concepto. Toulmin parte de la idea de que la pérdida de confianza en las nociones tradicionales sobre racionalidad es tan grande, que muchos intelectuales se refieren a ella como el fin de la Modernidad, propone el uso complementario de *razonabilidad* para eludir la carga valorativa atribuida a la Razón (Toulmin, 2003, pág. 16)

Desde los años sesenta, nos dice Toulmin, se ha reavivado el interés por algunos valores que durante muchos años se consideraron lejanos a la ciencia e incluso a la filosofía, lo que nos orientaba, ya desde ese entonces, hacia un futuro en el cual, la atención a las exigencias racionales de la técnica científica, se equilibrarán con exigencias de situaciones humanas que ponen en juego capacidades intelectuales o prácticas.

En el establecimiento y consolidación de la modernidad, la promesa de certezas totales llevó a la búsqueda de soluciones totales. Toulmin (2003) señala tres sueños que expresaron el anhelo de racionalidad total de los científicos de la modernidad: un método universal, una lengua perfecta y un sistema unitario de la naturaleza.

En el auge de las ciencias exactas, estos sueños racionales encontraron un espacio ideal para expresarse, no sólo como sueños, sino como proyectos y programas que finalmente encontraron barreras infranqueables, surgidas del choque entre sus anhelos de totalidad y universalidad y un mundo con plena diversidad cultural e ideológica. Concuerdas con que el carácter permanente y universal de la racionalidad sostenido por el programa intelectual de la Modernidad, se expresó plenamente, sólo en el siglo XX. En este sentido, los cambios que hoy estamos viviendo, revierten cosas que fueron colocadas desde 1630 y más adelante, y renuevan compromisos ya asumidos desde el siglo XVI por los humanistas (Toulmin, 2003).

Las críticas y los descontentos ante la racionalidad tradicional de la modernidad han dado paso a lo que Weber llamó racionalidades o “tipos de racionalidad”, expresados en tres dicotomías principales, recuperadas por Nora Rabotnikof (1988).

La primera dicotomía está entre la Racionalidad formal instrumental y la Racionalidad sustantiva. La racionalidad formal instrumental es el rasgo inconfundible de la sociedad moderna. Está orientada hacia el control y el cálculo. La moneda como instrumento y el mercado como escenario privilegiados de lo racional, liberan de restricciones valorativas a las acciones que se orientan a ellos. En esta racionalidad los fines y las consecuencias son totalmente calculables. Del otro lado está la racionalidad sustantiva, que plantea exigencias éticas, políticas, igualitarias o de otra clase, y desde esos ámbitos mide las consecuencias y los fines. Remite a valores que orientan y otorgan significado a la acción.

La segunda dicotomía es la perteneciente a Racionalidad de acuerdo a fines y Racionalidad en torno a valores. La primera está determinada por el comportamiento esperado de sujetos y objetos. Usa esas expectativas como condiciones o medios para el logro de fines racionalmente elegidos y buscados. En cambio, la racionalidad en torno a valores se basa en la creencia del valor de cierta conducta por sí mismo, prescindiendo del resultado y de las consecuencias.

La tercera y última dicotomía presentada por Weber, se da entre la Ética de la responsabilidad y la Ética de la convicción. Por un lado, la ética de la responsabilidad se

vincula directamente con la racionalidad de acuerdo a fines. Sin negar del todo los valores detrás de la acción, prevé cursos posibles y alternativas, calcula los costos y supone riesgos. Bajo esta ética, el actor “asume la responsabilidad” por las consecuencias. Por otro lado, está la ética de la convicción, vinculada con la racionalidad de acuerdo a valores. Es una lógica de valores últimos, se adhiere a los valores que representa y se olvida de las paradojas y consecuencias, si éstas son negativas se atribuyen a la “irracionalidad del mundo” (Rabotnikof, 1988, pág. 100 a 106).

Este análisis nos permite pensar que la racionalidad o irracionalidad de las acciones no puede ser determinada de manera universal ni permanente. Una acción o conducta siempre será racional o irracional dependiendo de la perspectiva. A pesar de ello, tanto en el área académica formal como en la vida cotidiana, la condición de racional o irracional es usada como un rasgo incuestionable que no admite opiniones ni da paso a debates.

Este posible regreso de los diferentes *tipos de racionalidad* se da bajo condiciones sociales muy específicas que comenzaron con el debilitamiento del dominio del paradigma positivista ante la revelación del poder destructivo de la bomba atómica y las interrogantes sobre su alcance explicativo y la validez de su conocimiento. El positivismo no pudo responder adecuadamente a la complejidad de los fenómenos sociales, lo que llevó a la aparición de nuevos paradigmas en la comunidad científica, que ofrecen perspectivas y métodos diversos. A pesar de sus diferencias, estos paradigmas no abandonan los criterios de rigurosidad y sistematización que caracterizan al conocimiento científico.

El alcance y el dominio simbólico de la racionalidad formal-instrumental con que la ciencia moderna construye el conocimiento y lo valida socialmente, se está reconfigurando, el panorama se complica aún más si además de los nuevos paradigmas científicos, consideramos otras formas de conocimiento con exigencias distintas hacia el proceso racional, como el pensamiento mitológico o mágico, que dan cabida a exigencias más humanistas y menos instrumentales para explicar la realidad. Estas posturas no científicas están siendo cada vez más aceptadas en la sociedad, aunque se encuentran en aparente

conflicto directo con los paradigmas científicos a la hora de proporcionar respuestas y soluciones a los problemas cotidianos de la gente.

Durante la pandemia global que vivimos en los últimos años, la desinformación y la posverdad han resurgido como fenómenos sociales importantes. Se han convertido en temas de debate y conflicto por el gran impacto e influencia que ejercen en las decisiones de las personas, debido a la falta de respuestas científicas concretas que brinden certezas en la vida cotidiana. Por lo tanto, es crucial interrogar las nuevas relaciones entre los distintos tipos de saberes, que parecen estar transformando la jerarquía de la racionalidad clásica positivista, y reconfigurando los regímenes de verdad en las sociedades contemporáneas.

Las disputas que plantean la posibilidad de transitar a una racionalidad distinta o incluso la posibilidad de pensar desde distintas racionalidades, son el acontecimiento que parece estar impulsando el surgimiento del dispositivo que se concreta en el UCM, en forma de un aparato simbólico que exhibe la necesidad de nuevas racionalidades y propone formas a través de las cuáles podemos transitar entre ellas, ante lo que hemos llamado, crisis de la modernidad.

No se trata de un cambio de racionalidad o del abandono de la racionalidad moderna, lo que se parece proponerse mediante el discurso del UCM es la posibilidad de resolver (o ignorar) las diferencias entre diversos tipos de racionalidad y con ello, se brinda la posibilidad de navegar entre ellas, reduciendo la parálisis generada por las incertidumbres características de esta etapa de crisis de la modernidad.

Toma fuerza la propuesta de Toulmin (2003, pág. 45), para pasar de la racionalidad, que supone concentrarse restringidamente en asuntos de contenido, a la razonabilidad, que implica ser sensibles a las mil maneras en que una situación puede modificar tanto el contenido como el estilo de los argumentos. La propuesta de Toulmin cambia el eje de una concepción formal a una concepción procedimental de la razón, “amplió el dominio de la lógica, no considerando a la razón como garante última de legitimación, desechando los

procedimientos deductivos y las proposiciones “des-sitiadas” y recurriendo, en cambio, a una instancia social de regulación” (Bitonte & Matienzo, 2010, pág. 15).

Límites éticos y morales (o su ausencia) en la construcción del saber

En la propuesta discursiva del UCM, los límites éticos y/o morales, no son un impedimento para este cambio de pensamiento, por el contrario, parecen ajustarse al tránsito entre distintas racionalidades o como lo nombró Toulmin, a la racionabilidad. En la película del Capitán América: el primer vengador, al ser interrogado por un general del ejército de los Estados Unidos, sobre el loco plan de Schmidt / Calavera roja, Armin Zola responde, “Schmidt piensa que recorre el camino de los dioses [...] la cordura del plan no importa porque puede hacerlo” (Johnston, Captain America: the first avenger, 2011, 1:28:00). El saber, cuando está articulado a la tecnología que le dota de poder para realizar, para materializarse, no parece estar limitado por la lógica ni por la razón. Si “puede”, es decir, si tiene la capacidad. de volverse material y de funcionar, entonces no hay límite, la cordura del plan está separada de su racionalidad. Es racional porque puede hacerse, porque a Schmidt le es útil y puede llevarlo a cabo.

En esta escena existe una disputa entre tipos de racionalidad, el conflicto entre la Ética de la responsabilidad, representada por los Estados Unidos que luchan por la libertad, asumiendo las consecuencias de esta lucha, después de haber medido y proyectado estratégicamente y la Ética de la convicción, encabezada por Schmidt (HYDRA), en cuyos planes aparentemente irracionales o locos, las consecuencias no importan, ya que el mundo necesita orden.

Cuando se llegan a debatir límites morales y/o éticos en el UCM, el saber se representa como un ente separado y desconectado de su aplicación práctica, aún a pesar de que como ya hemos dicho, en el discurso del Universo Marvel todo saber deviene en tecnociencia, tecnomagia o tecnomitología. Los límites o reglas se asumen como algo que se aplicará a la tecnología, no así al saber.

Cuando los Vengadores recuperan el cetro de Loki (Avengers 2, 763873), Stark lo analiza y descubre que contiene algo dentro, que él entiende como una especie de computadora super avanzada, cuya actividad se asemeja a las conexiones neuronales, esta especie de computadora es en realidad, la gema de la mente. Entonces Tony Stark convence a Bruce Banner (Hulk) de ayudarlo a usar el cetro para construir el proyecto de Inteligencia Artificial, que logrará por fin, proteger al mundo de cualquier amenaza espacial.

Tony no desea discutir o debatir sobre si debe, o no, crear inteligencia artificial. Él y Banner debaten ligeramente sobre la necesidad de discutirlo con los otros vengadores. Esa es la cuestión verdadera. En el UCM el límite ético para el saber está puesto en la posibilidad, o no, de debatir sobre poner o no límites al saber:

- [...] ¿Quieres crear inteligencia artificial sin decirle al equipo?
- No hay tiempo para un debate político. No quiero oír el típico, “*El hombre no debería entrometerse*”, veo una armadura alrededor del mundo.
- Suena a un mundo frío,
- Los he visto más fríos. Este mundo azul y vulnerable necesita a Ultrón. Paz en nuestra era, imagina eso. (Whedon, Avengers: age of Ultron, 2015, 0:19:50)

La posibilidad de debate termina ante la existencia de recompensas ilimitadas que superan ampliamente los riesgos de su producción (cualesquiera que estos sean), pero estas recompensas no pueden ser apreciadas y/o aprovechadas por cualquier persona, los genios, ya sea científicos como Stark y Banner, o mágicos como Strange y Ancestral, son quienes pueden hacerlo. Además, existen ciertos estados de excepción que facilitan las decisiones que terminan por posicionar las recompensas por encima de los riesgos, pero estos estados de excepción varían de acuerdo con las prioridades del humano que necesita o desea acceder al saber/poder.

En este caso, Stark es quien necesita acceder al saber/poder. Desde la secuencia inicial de la película, se encuentra con Wanda Maximoff, quien manipula su mente intensificando el

miedo que siente por la invasión y destrucción del planeta. En la mente de Stark, el planeta se encuentra en un estado de excepción desde la invasión de los Cheetauri en *Los Vengadores*, por eso dice que “este mundo azul y vulnerable necesita a Ultrón” y termina por convencer a Banner utilizando la imagen de la recompensa ilimitada, “Paz en nuestra era, imagina eso” (Whedon, *Avengers: age of Ultron*, 2015, 0:20:05)

- Esta podría ser la clave para crear a Ultrón.
- Creí que Ultrón era una fantasía
- Hasta ayer, lo era. Si logramos aprovechar esta energía y unirla al protocolo de mi Legión de hierro...
- Es un “sí” muy ambicioso
- Nuestro trabajo es un “sí” (Whedon, *Avengers: age of Ultron*, 2015, 0:18:50)

A través de la unión tecnológica de saberes científicos y mitológicos, la fantasía se hace realidad, el mundo cambia. A pesar de los riesgos (que nunca se mencionan, pero se dan por sobreentendidos simplemente al mencionar el término Inteligencia Artificial) Stark y Banner se dedican arduamente a crear el proyecto Ultrón sin avisar al resto del equipo ni a nadie más. Esta acción, sin mayores reflexiones, desembocaría en la creación de uno de los villanos más poderosos del UCM: Ultrón.

La ausencia de discusión sobre las implicaciones éticas del saber parece escudarse en la falta de materialidad de este. “Pensé que Ultrón era una fantasía” (Whedon, *Avengers: age of Ultron*, 2015), “pensé que sólo era una teoría” (Black, *Iron Man 3*, 2013). En cierto grado, esta falta de materialidad esconde el proceso de construcción del saber y su conexión con el hacer. No es sólo cuestión de límites, sino de debate y crítica. La ausencia de crítica y debate es la ausencia de límites éticos y morales. El saber, como ya hemos visto, de manera inevitable desemboca en una aplicación material en el discurso del Universo Marvel y lo hace sin crítica ni cuestionamientos que provoquen o permitan la reflexión.

En el UCM, constantemente se separa el saber, de la acción del individuo. El humano es el que hace concesiones y tiene compromisos. Se despoja a la ciencia, a la magia y a la mitología de los riesgos que conlleva la concreción, aumento y aplicación del saber. La producción de saberes es una actividad humana y ello la hace sujeta a riesgos. Sin embargo, durante el proceso de popularización del paradigma positivista, la ciencia se posicionó como una herramienta neutral, desde ahí se le ha desprovisto de toda carga ideológica. La visión moderna del progreso como forma de vida y como fin indiscutible de la ciencia y de la industria, es un paradigma que conlleva altos riesgos, casi nunca discutidos, de los cuales ya hemos comenzado a sufrir las consecuencias. Ese y/o cualquier otro paradigma de producción de saberes, debería ser discutido, debatido y cuestionado.

Ahora bien, lo racional y la moral van de la mano. En el UCM las acciones se fundamentan desde distintos tipos de racionalidad de acuerdo con las necesidades del humano, es la utilidad, la que determina la moralidad y la racionalidad de estas, no el rol de villanos o héroes que los personajes desempeñan dentro de la propia trama. El tipo de racionalidad que es utilizado para justificar el arrojamiento mostrado por Calavera roja al aplicar la energía de la gema del Tesseract a sus armas, a pesar de los riesgos y de las muertes que esto ocasionará (Johnston, 2011), es el mismo tipo de racionalidad que usa Tony Stark para crear a Ultrón⁴⁷. Ambos están pensando y actuando bajo la racionalidad sustantiva, que mide las consecuencias y los fines desde sus propias demandas políticas y éticas. Son los valores los que significan la acción, “sé lo que van a decir, igual ya lo decían. Somos científicos locos, somos monstruos amigo. Debemos aceptarlo” (Whedon, Avengers: age of Ultron, 2015, 1:28:05).

Los vengadores recriminan a Stark por haber creado a Ultrón sin consultarlo con ellos. Thor dice, “Todo esto se habría evitado si no hubieras jugado con cosas que no conoces” Banner intenta calmar los ánimos, pero Stark responde: “¿de verdad?, ¿Te acobardas y callas cada

⁴⁷ Los ejemplos de este tipo están regados por toda la saga del infinito, sólo por colocar algunos, además de los dos citados aquí: Ancestral usando saber/poder de la dimensión oscura para proteger al universo (DR. STRANGE, 188), Mar-Vell usando el saber/poder del Tesseract para ayudar a los Skrulls a huir del Imperio Kree (Capitana Marvel, 1999), los Vengadores usando el saber/poder para viajar en el tiempo y deshacer lo que hizo Thanos (Vengadores 4, 272)

vez que alguien gruñe?” (Whedon, *Avengers: age of Ultron*, 2015, 0:35:11). Al descalificar los cuestionamientos que intentan colocarse a la generación y aplicación del saber, el UCM propone una forma de vivir, aceptando el desarrollo científico, abandonando la medición y prevención de los riesgos por la búsqueda de nuevos saberes.

Cuando llegan las consecuencias negativas (aún y cuando estas ya eran aceptadas como daño colateral o como “necesitas romper muchos huevos para hacer un pastel” (Russo & Russo, *Captain America: Civil War*, 2016, 0:16:00) no es al saber a quién se culpa por ello, sino al hacer. El saber está por encima de los cuestionamientos morales y por encima de las leyes, son las aplicaciones del saber, las que pueden ser reglamentadas y vigiladas, “Empiezas con algo puro, algo emocionante. Luego vienen los errores, las concesiones. Creamos nuestros propios demonios [...] Claro que hay gente que dice que el progreso es peligroso, pero ninguno de esos idiotas tuvo que vivir con metralla de acero en el corazón, y ahora yo tampoco. Les diré algo, no había dormido así en años” (Black, *Iron Man 3*, 2013, 1:56:18)

De hecho, en el discurso del UCM se considera que eventualmente toda aplicación del saber será reglamentada y vigilada, haciendo innecesarias las acciones de los personajes para reglamentarlas. En el UCM, el héroe (símbolo del humano) no hace nada por reglamentar o vigilar las aplicaciones del nuevo saber, ya que eventualmente esto sucederá, sin necesidad de acción alguna de su parte.

Conforme avanza la saga de las Gemas del infinito, los personajes se van desarrollando y el discurso se complejiza. El debate sobre los límites éticos y/o morales para el saber, cobra importancia especialmente en torno a las figuras de Ultrón y Thanos, cuyos objetivos son completamente racionales, si los miramos desde la racionalidad tradicional, el principal motivo de Ultrón es “paz en esta era” y Thanos hace todo lo que hace para “traer equilibrio al universo”. Por supuesto que el ajuste entre los distintos tipos de racionalidad de los que ya hablábamos tiene que ver con los métodos, los procesos y los resultados. Esa complejidad es la que se hace visible en el debate, conforme las proezas que los villanos necesitan para conseguir sus objetivos y las que necesitan los héroes para detenerlos se

vuelven más difíciles, las líneas que es necesario cruzar para la producción de saber/poder llegan cada vez más lejos.

Después de que Thanos finalmente borró de la existencia a la mitad de la vida en el universo (Russo & Russo, *Avengers: Endgame*, 2019) los héroes que sobrevivieron se enfrentan a un mundo totalmente diferente. Cinco años después, la humanidad intenta reinventarse y seguir adelante, hay algunas muestras del equilibrio natural del que Thanos hablaba, sin embargo, todos los humanos están tristes. Un mundo lastimado, que no logra comprender ni adaptarse a lo sucedido, que parece haber entrado en una larga crisis, un muy largo estado de excepción que se extiende hasta que un saber nuevo, aún incipiente, lo cambia todo.

Scott Lang (Ant-Man) regresa del reino cuántico para descubrir que toda la gente que amaba desapareció en la batalla final con Thanos. Lang no vivió cinco años de adaptación como todos los demás. En el reino cuántico donde quedó atrapado el tiempo funciona diferente, por ello, lo que para todos fueron cinco años, para él fueron sólo cinco horas. Su esperanza en el nuevo saber/poder, parece estar intacta y busca por todos los medios una manera de arreglar las cosas⁴⁸. Es así como llega a los vengadores con la propuesta de viajar hacia el pasado, a través del reino cuántico. El estado de excepción en el que se vive provoca que los héroes estén dispuestos a intentar cualquier cosa, sin importar el riesgo.

Deciden buscar a Tony Stark (Iron Man), quien se encuentra retirado en una cabaña apartada en el bosque, viviendo con su esposa Pepper y su pequeña hija. Ahí discuten sobre la posibilidad de viajar en el tiempo. La discusión se da en términos científicos al principio, pero rápidamente abandona esa área y se pasa al terreno de lo moral. Esta vez, Stark se niega a buscar la solución, se niega a acceder al saber.

En el pasado, Tony nunca detuvo el avance del saber por la dificultad de la tarea, ni por lo improbable o peligrosa que esta pudiera ser. Sin embargo, esta vez, es la posibilidad de

⁴⁸ Después de todo, Ant-man es el personaje científico más aventurero del UCM, las tramas de sus películas en solitario siempre tratan sobre la necesidad de encontrar, descubrir o inventar la solución a un problema a través del desarrollo científico/tecnológico

perder a su familia lo que lo lleva a negarse. Ese es el dilema moral más importante de esta decisión, ¿Qué sucederá con todo lo que pasó durante esos cinco años? La gente que nació, la gente que rehízo su vida ¿Qué pasará con su hija si deciden regresar en el tiempo a deshacer lo que hizo Thanos?

Colocando en pausa ese debate, Stark vuelve a separar el saber, de sus aplicaciones "no ayudará tener grandes ilusiones si no hay forma lógica y tangible de ejecutar dicho atraco en el tiempo. Lo más probable es que muramos todos [...] la física cuántica no funciona así" (Russo & Russo, Avengers: Endgame, 2019, 0:35:15). Las dudas expresadas en esta escena y el debate previo giran alrededor de las implicaciones de usar el saber, en este caso, las consecuencias de cambiar la historia. Esas son las implicaciones éticas y morales que se muestran en el UCM, implicaciones para el uso del saber, nunca para su construcción. Es importante en su discurso, mostrar esa separación en todo momento.

Después de rechazar a los Vengadores, Stark decide pensar en ello, emprender la misión de resolver, desde el conocimiento (teóricamente), el problema del viaje en el tiempo. Una vez más, encuentra la solución casi de inmediato, su capacidad de genio logra que la posibilidad casi inexistente se convierta en realidad, esto lleva la discusión a otro nivel. Separar el saber de su aplicación, ya no es una opción, aunque Tony aún quiere hacerlo ver así.

Habla con Pepper sobre la posibilidad real de que las cosas cambien:

- Lo resolví... viajar en el tiempo, lo resolví.
- Eso es sorprendente y terrorífico [...]
- No puedo ayudarlos a todos
- Suena como que sí puedes
- No, si me detengo. Puedo dejarlo en suspenso justo aquí y detenerme
- Tony, tratar de detenerte fue uno de los pocos fracasos de toda mi vida
- Algo me dice que debería ponerlo en una caja, tirarlo al fondo del lago e ir a dormir

- Pero, ¿podrías descansar? (Russo & Russo, Avengers: Endgame, 2019, 0:41:35)

En el UCM a aplicación del saber no puede detenerse. Ahora que el saber existe, debe usarse, ese es su fin, ser útil. Aunque Stark quisiera "ponerlo en una caja y tirarlo al fondo del lago", no podría hacerlo. Esta escena, por su peso en la trama de la saga, termina destruyendo el mito, también presente en el discurso, de la colocación de límites a la aplicación de un saber ya construido.

“Ningún saber está prohibido en Kamar-Taj, sólo algunas prácticas” (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016, 00:37:05). La liberación de la producción de saber, frente a la prohibición de algunas de sus aplicaciones, es un elemento discursivo importante que se suma al análisis de los límites del saber en el UCM. En las acciones, tanto los héroes como los villanos ignoran esta y otras prohibiciones respecto a la aplicación de los saberes. Sin embargo, el hecho de que todo saber se aplique a pesar de las prohibiciones, no significa que el discurso del UCM no proponga un marco para regular las aplicaciones extraordinarias o irregulares del saber.

El espacio exterior es un laboratorio perfecto para proyectar regulaciones a aplicaciones de saberes que en nuestra sociedad son tabú. En el Universo Cinematográfico Marvel, cuando se está fuera del planeta tierra⁴⁹, es muy común el uso de la tecnología en la alteración de cuerpos para mejorarlos, Los guardianes de la galaxia, equipo de superhéroes intergalácticos, tiene en sus propias filas, un par de miembros que han sido alterados. Gamora, sobreviviente del planeta Zen-Whoberi, adoptada por Thanos cuando éste mató a sus padres y a la mitad de la población, posee “esqueleto cibernético, implantes oculares y respiratorios, sistema neurológico mejorado e implantes de regeneración” Rocket, un ser modificado genéticamente, parecido a un mapache de la tierra, experto en la creación y uso de armas, posee "esqueleto cibernético falange y metacarpo mejorados, corteza cerebral genéticamente aumentada". Rocket es "resultado de experimentos genéticos y cibernéticos

⁴⁹ En esta investigación se contempla la saga de las gemas del infinito, narrada en las tres primeras fases del UCM. En ella, cuatro películas desarrollan su trama en el espacio exterior. Guardianes de la Galaxia Vol. 1 (1999) Guardianes de la galaxia Vol. 2 (2001), Capitana Marvel (2011) y Thor: Ragnarok (2017)

ilegales en una forma de vida inferior" (Gunn, Guardians of the Galaxy Vol. 1, 2014, 0:22:00). Hacemos notar el uso de la palabra *ilegales*, para señalar que la alta presencia de seres visiblemente modificados en las representaciones de los planetas no terrestres del UCM, no significa que la alteración genética y/o cibernética de los cuerpos, sea una práctica totalmente aceptada o libre de regulaciones.



Experimentos genéticos y cibernéticos ilegales (Guardians of the Galaxy Vol. 1, 2014)

El manejo de estas situaciones por parte del cuerpo policíaco intergaláctico NOVA Corps, al escanear a los individuos y describirlos desde las intervenciones genéticas y cibernéticas, nos deja ver un fenómeno cotidiano, tipificado y regulado. Aun si tomamos en cuenta la descripción que el propio Marvel Comics hace del universo 1,999,999 como un universo muy parecido al nuestro, pero con tecnología más avanzada, los alienígenas se refieren a la tierra como “una verdadera pocilga” (Bodden & Fleck, Captain Marvel, 2019, 0:27:20), en varias ocasiones podemos observar su desesperación ante el pobre desarrollo tecnológico de nuestro planeta.

La idea que se maneja en el UCM, es que nuestro planeta aún no llega a lo que otros llegaron ya, no solamente en el aspecto tecnológico, sino en otros como el aspecto emocional o espiritual. Es frecuente encontrar actitudes que refieren al atraso de la tierra, respecto al resto de los planetas. Desde la propuesta discursiva del UCM, la actualidad de los otros planetas es en cierto sentido, el futuro de nuestro mundo, en el que estas mejoras están normadas, son parte de la norma. Prueba de ello es el hecho de que es ilegal hacerlas en “formas de vida inferiores”. Parece haber un determinismo insertado en la idea de que la mejora de seres vivos mediante la tecnología, será regulada (casi de manera automática)

cuando sea un hecho su aplicación, no es visible en el discurso, un límite para el saber. Sólo para algunas de sus aplicaciones.

Ante esta serie de modificaciones y el avance del desarrollo tecnocientífico, se vuelve difusa la frontera entre lo humano y lo cibernético. Nébula, segunda hija adoptiva de Thanos, es más una máquina viviente, que un ser vivo con tecnología, pero queda claro que tiene emociones; siente dolor, envidia, admiración y amor. En *Vengadores: Endgame* (Russo & Russo, 2019, pág. 00:45:45), Nébula explica que Thanos, a quien considera su padre, pasó mucho tiempo tratando de perfeccionarla (en otros momentos sabemos que estas "mejoras" son una tortura terrible para ella y es así como las utiliza Thanos. Si bien, el saber ha transformado, la frontera entra las máquinas y lo humano, llegando a la creación de máquinas con sentimientos, las consecuencias de esta aplicación de un nuevo saber no han sido reguladas, ni tomadas en cuenta por la sociedad. En el espacio, por ejemplo se hace visible la discriminación que existe hacia los robots, pero en la Tierra tampoco hay leyes, reglas o conductas sociales que consideren cómo se sienten las máquinas. Igual que en el caso de Nébula, se observa en las burlas y humillación constantes a las que Tony Stark somete a Dummy, su robot asistente⁵⁰, a pesar de que este demuestra en varias ocasiones reacciones que indican sentimientos. No son sólo las máquinas quienes se ven apabulladas por la necesidad de aumentar y/o concretar el saber, sino todo aquello que este transforma, no hay lugar para los sentimientos cuando se trata del saber.

Límites territoriales para el saber

El uso de analogías entre cosas inanimadas y seres vivos o partes del cuerpo, es estratégico en el UCM, recordemos aquella que compara a la tecnología con el corazón del héroe. Igual de importantes son las analogías que establecen una relación de similitud entre el software o código de programación y el código genético de seres vivos, incluso se plantea la existencia de un código fuente que moldea la realidad y que se explica en todo momento como el código de un software. Estas analogías desvanecen los límites éticos y morales que pudieran colocarse al saber, en tanto como sociedad, somos más propensos a poner límites

⁵⁰ En la película Iron Man 3 (Black, 2013, 0:05:30) le coloca un gorro que dice burro y lo manda al rincón.

cuando se trata de cuerpos humanos y seres vivos, que cuando hablamos de máquinas o de programas de computadora. La posibilidad de alterar el código de una computadora y la posibilidad de alterar el ADN de una persona se plantean como alteraciones de la misma naturaleza, sujetas a los mismos niveles de cuestionamiento. Ése es el riesgo de las analogías entre ser humano y máquina, la fusión que entre ellos plantea el UCM, adquiere mayor relevancia en esos términos,

- Si estoy en lo correcto, podemos acceder al área del cerebro que domina la reparación y recodificarla químicamente
- Es increíble, en esencia estás entrando al sistema operativo genético de un ser vivo (Black, Iron Man 3, 2013, 0:02:50)

Otra consecuencia de estas analogías es la declaración de que el cuerpo humano, los seres vivos y la realidad misma, son territorio del saber/poder y por lo tanto están sujetos a la exploración, intervención y explotación. El cerebro, como una especie de programador de las acciones del individuo, se ha convertido en un territorio a explorar y a explotar por el saber mágico, científico o mitológico, con espacios y recursos desconocidos, aparentemente infinitos, como insinúa Aldrich Killian, al mostrarle a Pepper Potts, cómo funciona la reprogramación del código genético humano, a través de una proyección holográfica de su propio cerebro,

“Ah no, espera, ese es el espacio... ¡Ese es el cerebro!, extrañamente miméticos ¿no te parece? Es mío, estás dentro de mi mente, es una transmisión en vivo [...] esto es lo que quiero mostrarte [...] Extremis, aprovecha todo nuestro potencial bioeléctrico”. Killian señala un lugar "esencialmente vacío" en la proyección de la actividad eléctrica de su cerebro, lo que según dice, significa que nuestra mente y todo nuestro ADN está destinado a ser mejorado, “imagina que pudieras entrar al disco duro de cualquier organismo y recodificar su ADN...” (Black, Iron Man 3, 2013, 0:14:50)

Recordemos una vez más que, en el UCM, la tecnología (aplicación del saber) es inevitable y llegará de alguna u otra manera, por lo tanto, saber es hacer. El aumento sistemático del

saber, anclado a su aplicación tecnológica, es parte de la visión positivista de la ciencia que se estableció en la modernidad y que dio forma a la idea del progreso, como una meta a la que los seres humanos estamos destinados.

En una celebración de la ciencia, del progreso y del futuro, Steve Rogers (Capitán América) y Bucky (Soldado del invierno) visitan la expo Stark que se lleva a cabo en Nueva York., recordemos que la trama de Capitán América: el primer vengador, se desarrolla durante la segunda guerra mundial. Este evento, que hace referencia a las exposiciones universales, muestra en la recepción, encerrado en un tubo de cristal, una figura llamada *The synthetic man*. Esta figura humanoide, que recuerda a un superhéroe por el nombre clave y el traje en que está enfundado⁵¹, es el fondo de la escena en que nos presentan el pabellón mundial.



Mientras lo vemos, el sonido de la expo anuncia "Bienvenidos al pabellón de las maravillas modernas y al mundo del mañana... un mundo más grande, un mundo mejor" (Johnston, *Captain America: the first avenger* 2011, 0:11:35). La aparición de nuevos territorios es parte importante en el origen de las sociedades modernas, el surgimiento de comunicaciones y transportes además de la inclusión de nuevos territorios en el orden mundial, hace emerger un mundo mucho más grande (Thompson, 1998). En el discurso del UCM un mundo más grande es también un mundo mejor. Ante esta idea de progreso infinito

⁵¹ Peter Coogan (2006) señala el nombre clave y el traje, como parte de la identidad que define la existencia de un superhéroe. La inclusión de El Hombre sintético en la película es un *Huevo de pascua* (Véase Pág. 38) que representa al primer superhéroe de Marvel Comics, *La antorcha humana*, un androide de metal cuyo cuerpo se encendía en llamas al entrar en contacto con el oxígeno.

no hay límite para lo que la ciencia puede lograr, sólo es cuestión de tiempo para que lo logre todo. La noción del progreso en su punto cúspide.

En la escena post-créditos de *Capitán América 2*, el Barón Strucker, líder de la organización criminal HYDRA, define la era contemporánea como la era de los milagros, “este ya no es un mundo de espías, ni siquiera es un mundo de héroes. Es la era de los milagros, doctor. Y no hay nada más horroroso que un milagro” (Russo & Russo, 2014), refiriéndose a los sobrevivientes de Sokovia, la región que Ultrón destruyó en la película de los *Vengadores: era de Ultrón*. Erick y Wanda Maximoff, fueron sometidos a experimentos con el cetro de Loki (la gema de la mente), de los cuales resultaron con mutación y adquirieron poderes.

De la misma forma, una y otra vez en el UCM se justifica la eliminación de los límites para el saber desde la perspectiva progresista de la evolución: “estamos destinados a ser mejorados [...] solían ser inadaptados, lisiados... ahora son la nueva versión de la evolución humana” (Black, *Iron Man 3*, 2013) “eres una mujer brillante Helen, pero todos tenemos espacio para la mejora [...] la forma humana es biológicamente ineficaz, anticuada [...] la gente no necesita protección, necesita evolucionar” (Whedon, *Avengers: age of Ultron*, 2015). En todos estos diálogos, lo evolucionado es superior, más que lo anterior, supera los límites impuestos.

Al eliminar los límites del saber se amplían los límites de la existencia, el descubrimiento de nuevos territorios amplía los límites del saber. El reino cuántico descubierto en *Ant-Man y la Avispa* y el multiverso del que se habla en *Dr. Strange*, son de inmediato territorios por explorar y conquistar, como se demuestra en *Ant-Man: the quantum mania* y por supuesto en *Vengadores: Endgame*. Los cambios en la concepción del espacio y del tiempo que implicaría en nuestra sociedad el descubrimiento del reino cuántico y la existencia de multiversos, serían sin duda gigantescos, comparables apenas con la explosión demográfica y el cambio en la comprensión de las dimensiones, *tiempo y espacio*, resultado de la exploración y el “descubrimiento” de nuevos territorios y poblaciones en el siglo XV (Hall, 1992) que dieron inicio a un nuevo modelo de organización social, la modernidad. Si en ese contexto se requirieron nuevas explicaciones que las sociedades tradicionales no podían

satisfacer, sin ninguna duda, cambios como los que se observan en el UCM requerirían nuevas formas de entender el universo.

Tal como sucedió en el surgimiento de las sociedades modernas, los límites del saber en el UCM se amplían ante los nuevos descubrimientos. Ante la complementariedad de saberes y el tránsito entre racionalidades que el UCM propone en su discurso, el territorio del saber incluye por completo a lo humano. Alma, cuerpo y mente son o serán territorio de conquista para el saber/poder, incluso la realidad es territorio del saber. Todo lo real es o será conocido, todo lo que es real, lo que fue y lo que será, así como lo que nunca fue, todo es territorio del saber/poder. Para eso se necesita la complementariedad del saber, sin importar cuál es su origen; el pasado, el presente, el futuro, lo humano, lo inhumano, lo real y lo irreal, todo ello puede y debe ser explorado, conocido, intervenido y explotado mediante la tecnociencia, la tecnomagia y la tecnomitología (aplicación del saber).

Recordemos que las enormes recompensas que ofrece crear, aumentar y/o concretar (aplicar) el saber, superan cualquier riesgo presente, así esté en riesgo la existencia o la realidad misma. Los riesgos deben correrse "les prometo que nada será tan amargo como el recuerdo de ese glorioso riesgo que no quisieron correr" (Black, Iron Man 3, 2013).

Esta omnipresencia y omnipotencia del saber en el UCM, no es cualidad de uno de los bandos. Villanos y héroes trabajan en proyectos que buscan, por ejemplo, controlar y modificar el cerebro humano. Tony Stark, presenta su invento BARF (Binary augmented Retro-Framing) como "un método extraordinariamente costoso para eliminar recuerdos traumáticos [...] seiscientos once millones de dólares por mi pequeño experimento terapéutico, nadie en su sano juicio habría financiado eso" (Russo & Russo, Captain America: Civil War, 2016, 0:15:20).

Si bien, la intención se manifiesta como benéfica, "eliminar recuerdos traumáticos" significa invadir la memoria, es una de las intromisiones más simbólicas del cerebro, que ha sido constantemente socorrida por la ficción, es un lavado de cerebro. Exactamente lo mismo que HYDRA realiza con Bucky, compañero del Capitán América, quién debido a esta

intervención, se convierte en el soldado del invierno, supervillano que terminaría uniéndose al bando de los héroes (Russo & Russo, Captain America: Civil War, 2016).



BARF (Binary augmented Retro-Framing)

La presentación del invento de Stark, se lleva a cabo en una conferencia impartida en su alma mater, el Instituto Tecnológico de Massachusets (MIT), famoso por tener a los mejores egresados del mundo occidental en el área de ingeniería y tecnología. Stark anuncia la entrega de una beca sin restricciones para promover proyectos científicos, "vayan y rompan muchos huevos", refiriéndose al dicho *para hacer un pastel hay que romper muchos huevos*. El costo económico de los avances científicos no es equiparable con los beneficios, como se demostró con el BARF, pero tampoco lo es ningún otro costo, para hacer un pastel es necesario romper muchos huevos.

En ciertos estados de excepción como la guerra, las amenazas externas o internas, o las crisis, se facilitan las decisiones y promueven las recompensas por encima de los riesgos. El espionaje y la vigilancia extrema ocurren casi sin cuestionamientos debido a la potencial amenaza terrorista (Russo & Russo, Captain America: Civil War, 2016), romper las leyes naturales como la del tiempo es una solución correcta ante la posible conquista de nuestra dimensión por parte de Dormammu (Derrickson, Dr. Strange: supreme sorcerer, 2016), la crisis total sufrida al perder a la mitad de la población permite poner en riesgo la realidad al viajar en el tiempo (Russo & Russo, Avengers: Endgame, 2019).

La tecnovigilancia extrema y el espionaje, no son objeto de críticas o cuestionamientos en el discurso del UCM. Desde que el equipo de héroes se reúne por primera ocasión, en el portaaviones de SHIELD para buscar el Tesseract robado por Loki, la tecnovigilancia y

espionaje realizado a los ciudadanos estadounidenses y de todo el mundo se revela con orgullo “Estamos accediendo a todas las cámaras inalámbricas del planeta. Celulares, computadoras personales. Si están conectadas a un satélite nos sirven de ojos y oídos” dice el agente Coulson, con orgullo (Whedon, *The Avengers*, 2012, 0:35:20). La trama completa de *Capitán América: Civil War* (2016), gira alrededor de la infiltración de agentes de HYDRA en SHIELD. Sin darse cuenta, SHIELD fue construyendo poco a poco un aparato de vigilancia tecnológica que sería finalmente utilizado por HYDRA para acabar con sus enemigos.

La tecnología de vigilancia (o espía) no se cuestiona nunca en la película, a pesar de estos niveles de intromisión. El respeto a la privacidad definitivamente no es un límite para el saber, cuando es de utilidad. Ni siquiera en *Capitán América: el soldado del invierno* se cuestiona la existencia de la tecnología de vigilancia, aun cuando se sabe que podría ser usada para matar a miles de personas (enemigos de Estados Unidos), lo que se cuestiona es su posible uso, si este se diera en contra de los Estados Unidos.

Insight es un proyecto secreto de SHIELD, que consiste en un gran equipo de tecnología de vigilancia y armamento sincronizados a una red de satélites, diseñado para "eliminar miles de enemigos por minuto [...] neutralizaremos muchas amenazas, antes de que lo sean" (Russo & Russo, *Captain America: Civil War*, 2016). A pesar de lo invasivo de este proyecto, en toda la organización de inteligencia, el único que parece oponerse o dudar de si debiera desarrollarse es el Capitán América, que especialmente en esta película enarbola los valores del pasado. Recordemos que Steve Rogers (Capitán América) nació en 1918, pero quedó congelado por setenta años. Esta característica marcó a su personaje que constantemente lucha para adaptarse a un mundo con valores muy distintos a los del suyo. El poder que proviene del proyecto *Insight* es enorme, cuando surge la crítica no sólo es tarde para debatir sobre la construcción del saber, que hace posible este proyecto, el arma ya está construida cuando comienza a debatirse su uso.

Ya en otro momento establecimos que la posibilidad de regular el uso o aplicación de los saberes, genera cierto debate en el discurso del UCM, sin embargo, la regulación a la

producción del saber es una situación mal vista en todo momento. En la segunda película de Thor, la Doctora Jane Foster y Marcy, su asistente, descubren la convergencia entre los reinos, al observar una serie de anomalías físicas extraordinarias; un camión de bomberos suspendido en el aire, cosas que desaparecen en el aire y vuelven aparecer, entre otras cosas de naturaleza parecida. En cierto momento de su proceso de investigación de la escena, Jane recrimina a Marcy, “llamas a la policía, ellos llaman a los federales, y de pronto tienes a SHIELD husmeando y asegurando el lugar [...] teníamos acceso irrestricto” (Taylor, Thor: a dark world, 2013, 0:25:16). Los productores de saber, sobre todo aquellos considerados genios, expresan siempre su incomodidad hacia las leyes o hacia cualquier regulación que limite su acceso al saber, leyes como la propiedad privada, legislación sobre biotecnología, o simplemente reglas de no acceso a ciertos libros de hechizos, no deberían limitar el saber.

Darren Cross, científico y empresario implacable en su avance tecno-científico y económico, presenta la invención de un traje que es capaz de alterar el tamaño de quien lo use, el discurso de presentación que utiliza habla de la necesidad de “volver a tiempos más simples, en los que los poderes de la libertad puedan volver a operar abiertamente para proteger sus intereses [...] en un futuro cercano, un ejército de *Yellow jackets* creará un ambiente sustentable de bienestar en todo el mundo” (Reed, Ant-Man, 2015, 0:13:05). Ante esta declaración intervencionista, que promete la capacidad de violar las leyes, solamente uno de los invitados (aparentemente contratistas de gobiernos y empresas privadas) menciona su preocupación acerca de los riesgos que implica desarrollar esa tecnología, “si esa fórmula cayera en otras manos, estaríamos en problemas”, Darren reacciona de inmediato y aunque promete dialogar, es obvio que no le importa. Más tarde, ambos se cruzan,

- “Lamento que tengas tantas dudas acerca del Yellow jacket, Frank
- Bueno, lamentablemente no podemos solo hacer todo lo que queremos, eso sería genial ¿No? Pero existen leyes

- ¿Cuáles leyes, las del hombre? Las leyes de la naturaleza superan a las del hombre y yo superé las leyes de la naturaleza” (Reed, Ant-Man, 2015, 0:18:01).

Sin dejar que el agente exprese su argumento, Darren simplemente lo mata. Una vez más, el único debate posible sobre el saber se refiere a su aplicación.

Como decíamos antes, esta ausencia de límites no es característica solamente de los villanos, como podría pensarse. Scott Lang (Ant-Man) hackeó las cuentas de una empresa multimillonaria para regresar el dinero a personas que habían sido estafadas, pero que perdieron sus demandas. Utiliza su conocimiento en ingeniería y tecnología para violar la ley, de la misma forma que Darren (Yellow jacket) desea usar el conocimiento de la partícula PYM para venderlo y sacar provecho de él. A pesar de que las acciones de Scott Lang fueron impulsadas por buenas intenciones, fue a dar a la cárcel. Por el contrario, lo que Darren está haciendo es legal, la diferencia estriba en que las acciones de Darren Cross promueven el desarrollo del sistema y las de Scott atacan lo máspreciado de la sociedad capitalista, la propiedad privada. En general, el discurso del UCM coloca al saber, más allá de las leyes, pero el ataque contra la propiedad privada sí recibe castigo en cualquier situación. Ya Martín Barbero (2017) hablaba de la incapacidad que el superhéroe tiene para cambiar el mundo, pues a pesar de sus grandes poderes terminan combatiendo solamente los ataques a la propiedad privada.

La trama de fondo en Ant-Man, consiste en si el saber debe o no ser usado, por encima de los riesgos que conlleva. Howard Stark, padre de Tony Stark lo deja muy claro cuando reclama a Hank Pym, creador de la partícula PYM que permite reducir el tamaño de cosas y personas, "entonces actúe como uno (como un científico). La partícula Pym es el avance científico más revolucionario, ayúdenos a usarlo para el bien" (Reed, Ant-Man, 2015, 0:00:45). El saber existe para usarse. La discusión no se trata de hacer privado o público el conocimiento, sino de que se aplique, que se use. Tener la posibilidad de usar el saber y no hacerlo, no es digno de un científico, como lo hemos visto antes con Tony Stark y Bruce Banner. Incluso Banner (Hulk) expresa menor resistencia a usar el saber que Hank Pym,

aunque por esa causa, él mismo haya sufrido una mutación que resulta en gran peligro para todos.

La precaución y el cuidado no tienen lugar cuando se trata de saber excepcional. Cuando está al alcance y logra reconocérsele, debe obtenerse a costa de lo que sea. Durante la 2a guerra mundial Schmidt busca un objeto místico de gran poder, su búsqueda lo lleva a investigar la mitología Nórdica (Asgard). Finalmente encuentra un templo en el que está escondido el Tesseract, que en realidad es la gema del espacio. Schmidt habla con quien lo custodiaba: "Usted es un hombre de gran visión, en ese sentido nos parecemos [...] lo que otros consideran superstición, usted y yo sabemos que es ciencia" (Johnston, *Captain America: the first avenger*, 2011, 0:05:22). Se habla de una gran visión, por encima de la del hombre normal, que les permite ver donde otros no. El Tesseract "no es para la mirada del hombre común", hay una separación entre hombres extraordinarios (buscadores del saber) y hombres normales, pero esa separación se da en cuanto se permiten traspasar las fronteras de la racionalidad, cuando el humano logra transitar de un saber a otro de distinto tipo, a ese individuo se le reconoce como genio. Tal es el caso de Calavera Roja, Dr. Strange o Tony Stark.

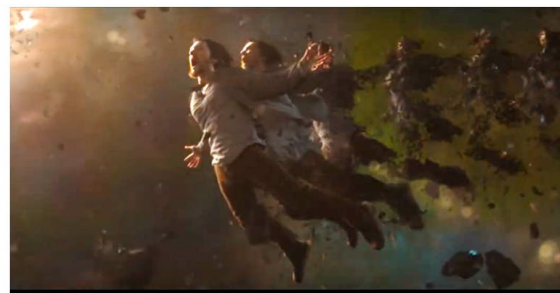
En *Ant-man 2*, luego de haber sido desacreditado, el científico Elihas Starr sufre un accidente, "desesperado por recuperar su buen nombre, corrió riesgos, demasiados" (Reed, *Ant-Man*, 2015, 0:45:20). La culpa del accidente recae en el individuo, que corrió riesgos por la desesperación. La ciencia está libre de culpas. Cuando se construye el saber, deben conocerse los riesgos. De esa manera, la acción de ir más allá de la seguridad es voluntaria.

Lo anterior es cierto, tanto para la ciencia como para la mitología o la magia, quienes se arriesgan a "tomar energía de otras dimensiones, sin conocer los riesgos" como Kaecilius pueden sufrir las consecuencias. No así Ancestral, quien conociendo los riesgos tomó el mismo poder, y lo usó para un bien mayor. El traje que le permite a Ant-Man reducir su tamaño, tiene un regulador que evita que la reducción llegue a nivel subatómico, un campo cuántico en el que los conceptos de tiempo y espacio son irrelevantes. Esta precaución, está diseñada para proteger la vida de quien lo usa, para no ir más allá de lo razonablemente

seguro, pero la restricción deberá ser ignorada en situaciones especiales, por seres extraordinarios.

Janet van Dyne (Avispa) ignora los límites para salvar a muchas personas, cuando quita el seguro de su traje y se reduce a nivel subatómico para desactivar una bomba que se dirige a los Estados Unidos, pero queda atrapada en el reino cuántico (Reed, *Ant-Man*, 2015, 0:58:58). Años después, Scott Lang (*Ant-Man*) lo hace también, para salvar a su hija. Es él quien por primera ocasión logra regresar del reino cuántico. A partir de ahí, sabiendo que es posible regresar, la recompensa se torna mucho más grande, han descubierto un nuevo territorio para la ciencia, lo que después haría posible que los vengadores viajaran en el tiempo y deshicieran los actos del villano Thanos.

Los reinos desconocidos, aún no conquistados por el saber, son objeto de posibilidades infinitas, la física cuántica se presenta como una posibilidad, donde el saber disponible ya no es suficiente. El reino cuántico es un reino por conquistar, conocimiento y recursos por explotar: "Las reglas ahí no son iguales que aquí, todo es impredecible. El tiempo transcurre diferente" (Reed, *Ant-Man and the Wasp*, 2018), todo es posible mediante el saber. Es por ello que merece todos los riesgos, porque las recompensas pueden ser infinitas.



Representaciones de otras dimensiones en *Ant-Man* y *Dr. Strange*

Ahora bien, cuando se trata de ignorar o traspasar los límites, los superhéroes juegan un papel muy importante. Históricamente su papel ha sido el de defender el universo, la realidad, el país, la vida de la gente. En primera instancia esto no es diferente en el UCM, "No alteramos las leyes naturales, las defendemos" (Derrickson, *Dr. Strange: supreme*

sorcerer, 2016, 0:51:25), pero en un análisis más profundo, lo que defienden en realidad, es el *Status quo*. Ultron, Inteligencia Artificial creada por Tony Stark, después convertida en enemigo de los vengadores, hace una clara mención de la contradicción que subyace a la razón de ser, del equipo de superhéroes. “Quieren salvar al mundo, pero no quieren que cambie” (Whedon, Avengers: age of Ultron, 2015, 0:32:02).

Por otro lado, los saberes científicos, mágicos y/o místicos son usados para transformar personas y sociedades, la capacidad que muestran la ciencia, la magia y la mitología para transformar las leyes naturales, no se pone en cuestionamiento. En el UCM el saber y su práctica tiene límites sólo para algunos.

Saber interior, “es más que conocimiento, es la verdad”

Es una generalidad del discurso del UCM, que el saber está conectado a la razón, aun cuando esta conexión se produzca desde diferentes tipos de racionalidad. Sin embargo, en algunas ocasiones, el superhéroe logra conectar el saber con la emoción. Cuando esto sucede, es frecuente que se hable de un saber que se siente, que está en el interior. Este saber no racional, suele surgir cuando la razón no es suficiente. Es un saber más poderoso, el saber y el poder que devienen de ahí son más fuertes, más certeros y seguros, tanto que alcanzan el nombre de *verdad*. La verdad es más que saber, se acepta, se lleva dentro, no se cuestiona.

“Yo no debería estar vivo, a menos de que hubiera una razón... no estoy loco Pepper, es que al fin sé lo que tengo que hacer, y sé en mi corazón que es lo correcto” (Favreau, Iron man, 2008, 1:29:47). Con esta frase, Tony Stark convence a su asistente Pepper de arriesgarse al ayudarlo a actuar en contra de su propia empresa y en contra de los beneficios que esta genera para sus accionistas. Superhéroes y supervillanos parecen poseer un saber que otros no tienen, que al estar en su interior es inalcanzable para otros, este sentimiento de certeza es suficiente para que actúen basados en su intuición que, como ya dijimos, no está fincada en lo racional, pero sí implica un juicio de su parte, para ellos no es simplemente una intuición, es como ellos lo dicen, es más que saber.

En la escena introductoria de *Thor*, Odín⁵², su padre, o como se le llama frecuentemente, *padre de todo*, nos cuenta la historia de Midgard (nuestra tierra): "Hace mucho, el ser humano aceptó una simple verdad: que no estaban solos en el universo [...] Asgard defendió a los humanos [...] y después se retiró a su reino, y aquí permanecemos como un faro de esperanza, brillando a través de las estrellas y aunque estamos relegados a mitos y leyendas, fueron Asgard y sus guerreros quienes trajeron paz al universo" (Branagh, *Thor*, 2011, 0:3:32).

En su discurso, Odín coloca por encima de todo a la verdad. Una "simple verdad" que no se cuestiona cuando se presenta como tal, debe aceptarse y se acepta. Esa es la importancia del saber verdadero y no podría presentarse de tal forma, si no lo hiciera alguien con tal autoridad⁵³. Establece claramente la forma en que se acepta el saber mitológico o religioso, a diferencia del saber mágico que impacta desde su poder y del saber científico que transparenta sus métodos y comprueba sus hallazgos.

Esta *verdad*, así nombrada, aparece también en *Vengadores* en la escena en que el Dr. Selvig (bajo el poder del cetro de Loki), dirige a un equipo que trabaja para abrir el portal que permita la invasión del ejército Cheetauri, "El Tesseract me ha enseñado mucho, es más que conocimiento, es la verdad" (Whedon, *The Avengers*, 2012, 0:36:20). Podemos apreciar, el mismo proceso de imposición de la verdad como algo que no se discute, se acepta, al igual que en el discurso de Odín. La verdad, como un saber más allá del conocimiento. Esta ausencia de discusión y de pensamiento crítico desvincula completamente este saber de la racionalidad tradicional, llevándola como ya decíamos al terreno de la emoción. En este último caso, el Dr. Selvig, no posee por sí mismo la autoridad de Odín, para dar fuerza a su afirmación. Sin embargo, se apoya del Tesseract (gema del espacio) que no es solamente un

⁵² Odín es un personaje que como otros en el universo narrativo del UCM, debe entenderse desde la transfictionalidad (Jeffries, 2017). Aparece en múltiples mundos de historias incompatibles que sólo se relacionan por su presencia. Sin embargo, cada texto y cada aparición, independientemente del autor o medio, influye en la imagen o identidad transfictional más amplia. Antes de formar parte del universo de Marvel Comics (y luego del UCM) formó parte de múltiples historias mitológicas en varias culturas.

⁵³ Más adelante profundizaremos sobre las formas de veridicción utilizadas en el UCM.

objeto, sino que posee características muy especiales que en esta ocasión le brindan la autoridad necesaria.

Las gemas del infinito son las piezas de tecnología⁵⁴ más valiosas y poderosas del UCM. Su naturaleza es polivalente, poseen elementos científicos, mágicos y mitológicos, en ocasiones pueden ser entendidas y hasta cierto punto manipuladas por la tecnociencia⁵⁵ pero en su origen podemos distinguir elementos mitológicos y mágicos, “Antes de la creación misma, había seis singularidades. Entonces el universo nació en explosión y los remanentes de estos sistemas fueron forjados y concentrados en lingotes. Las gemas del infinito” (Gunn, *Guardians of the Galaxy Vol. 1*, 2014, 0:57:14). Por otro lado, “En el amanecer del universo no había nada, el Big Bang lanzó seis cristales elementales volando por el universo virgen. Cada gema del infinito controla un aspecto esencial de la existencia: espacio, realidad, poder, alma, mente y tiempo” (Russo & Russo, *Avengers: Infinity war*, 2018, 0:13:19)

Tener orígenes complementarios vuelve muy poderosas a las gemas. Aunque sabemos que son tecnología porque “fueron forjadas”, como se menciona en la escena antes descrita, no son solamente una herramienta, sino que además tienen voluntad. El saber/poder que proporcionan a quien las usa, héroes o villanos, los convierte en poseedores de la verdad. Les provee de certezas que van más allá del saber, más que conocimiento.

La capacidad para transitar entre racionalidades y entre sistemas de saberes, pensar fuera de la caja, seguir tus instintos, eso es lo que está detrás de las proezas más grandes en el UCM. Así mismo, la capacidad de sentir lo que es correcto y de sentir la verdad, le otorga a quien la ejerce, una mayor determinación que la que se obtiene del saber. Ambas condiciones, tanto la capacidad de transitar entre saberes y racionalidades, como la

⁵⁴ Tecnología en el sentido amplio, ya descrito

⁵⁵ Por ejemplo, el Tesseract, que resulta ser la gema del espacio, es manipulada a través de tecnociencia, primero por Calavera roja para dar energía a las armas de HYDRA (Johnston, *Captain America: the first avenger*, 2011), y después por la Dra. Wendy Lawson (una renegada científica Kree, de nombre Mar-Vell) para desbloquear el viaje a la velocidad de la luz (Bodden & Fleck, *Captain Marvel*, 2019). Lo mismo con la gema de la mente manipulada a través de tecnociencia por Ultrón y los vengadores para crear a Visión.

capacidad de sentir la verdad en su interior, otorga a los individuos determinación y voluntad, les da el poder para lograr lo imposible y de ese modo, a través de hacer posible lo imposible, logran que aquello que sienten verdad, sea verdad. Es por esa razón que tanto el saber interior como el saber complementario, identificados en su discurso, se vuelven muy importantes. La figura del superhéroe nos representa en este discurso y a través de sus acciones moldeamos nuestra forma de ser y actuar. El poder del tránsito entre saberes y del saber interior es otro de los principales imperativos del modelo propuesto por el UCM, que parece trascender las estructuras de su creación, impactando la cotidianeidad de nuestras acciones y decisiones.

Capítulo 6

Los Juegos de veridicción

Durante su trayectoria investigativa Foucault trasladó el foco principal de sus análisis, pasó “del conocimiento al saber y del saber a las prácticas discursivas y las reglas de veridicción” (Foucault, 2017, pág. 14). Estas reglas de veridicción se ponen en juego a través de lo que Foucault llama juegos de veridicción o *aleturgias*, es decir, el conjunto de procedimientos posibles, verbales o no, por los cuales se saca a la luz lo que se postula como verdadero en oposición a lo falso, a lo oculto, a lo indecible, lo imprevisible, al olvido (Foucault, 1979, pág. 19). “Lo que finalmente está en juego en el ethos moderno son las relaciones entre la verdad y la vida, en las que toman fuerza las figuras de la gubernamentalidad y de la subjetividad” (Castro, Modernidad y veridicción, 2014)

Cuando el individuo se adscribe a los juegos de veridicción y acepta o crea dichos juegos, se construye a sí mismo, construye una forma de estar en el mundo, mediante la cual se constituye como sujeto. Los juegos de veridicción o *aleturgias*, trazan el camino hacia los distintos modos de constitución de la subjetividad y nos sitúan en posición de comprender las relaciones entre verdad, poder y sujeto, (Gálvez Aguirre, 2020, pág. 549)

Para realizar un análisis de las formas de veridicción coherente con esta perspectiva, debemos primero asumir que todos los discursos de verdad son una práctica, que toda verdad, lo es, a través de un juego de veridicción y que toda ontología (todo lo que es) debe analizarse como una ficción (Gálvez Aguirre, 2020).

En concordancia con el diseño helicoidal que desde el inicio ha seguido esta investigación, se observaron una vez más, los veinte largometrajes que conforman nuestro universo de investigación. En esta ocasión la mirada se dirigió hacia los juegos de postulación de lo verdadero en oposición a lo falso. Este es un paso complejo, ya que estas postulaciones no siempre se encuentran a simple vista, no siempre se les postula a través de elementos verbales, sino a través de un conjunto de herramientas ancladas en los elementos simbólicos de los personajes y de las instituciones representadas. Cuando el poder se

ejerce, es frecuente que se acompañe de decires verdaderos, discursos de verdad que toman diversas formas y se posicionan unos frente a otros conformando enredados entre juegos de veridicción.

La solución propuesta para solventar estas dificultades y encontrar los discursos de verdad, fue hacer uso de dos conceptos: los procesos de legitimación de Theo van Leeuwen (2008) y las formas de veridicción de Michel Foucault (2010). Haciendo uso de ellos, identificamos un total de sesenta y ocho escenas en cuyo contenido principal se dan los juegos de veridicción referentes al saber⁵⁶. Sin embargo, en cuatro de ellas no se logró determinar el origen del saber posicionado, ni se identificó con claridad la estrategia de legitimación utilizada, por lo que decidimos dejarlas como parte de los datos encontrados, pero no forman parte del Análisis de frecuencias que realizamos. Finalmente tomamos en cuenta un total de sesenta y cuatro escenas identificadas en dieciséis de las veinte películas que conforman nuestro universo.

Para responder a ello realizamos el *Análisis de frecuencias de las formas de veridicción y del tránsito entre racionalidades en la postulación de lo verdadero*, que nos llevó a hallazgos de distintos niveles para analizar y comprender cómo se da la disputa por la verdad sobre el saber en el discurso del UCM. El Análisis de frecuencias de las formas de veridicción, os llevó a conocer la regularidad con la que los sujetos que dicen la verdad adoptan una forma de veridicción en especial y se adscriben mayormente a un tipo de racionalidad en lugar de otras posibles. Al cruzar estos datos con el origen del saber que está detrás de cada uno de estos discursos de verdad, conseguimos trazar relaciones entre los saberes científico, mágico, mitológico, complementario e interior, con las diferentes formas de veridicción y los diferentes tipos de racionalidad.

⁵⁶ Ver Anexos 8 (Tabla Formas de veridicción y tipos de racionalidad) y 9 (Tabla Frecuencias V y L)

Aunque no es parte íntegra de la redacción de estos hallazgos, es importante mencionar que para realizar el Análisis de frecuencias, se tomaron en cuenta las estrategias de legitimación utilizadas y las siguientes interrogantes⁵⁷:

¿Cómo es el discurso cuando está diciendo la verdad del saber?

¿Cómo es la realidad del saber descrita por dicho discurso?

¿Cómo es el sujeto, al decir este discurso de verdad?

Análisis de frecuencias de las formas de veridicción y del tránsito entre racionalidades en la postulación de lo verdadero

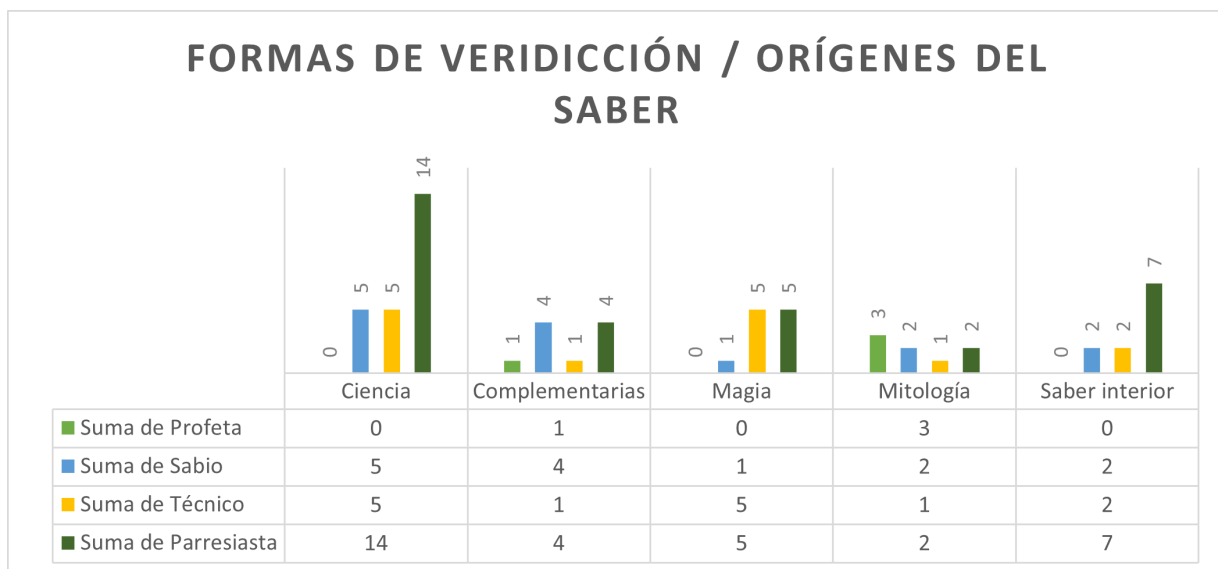
El primer hallazgo en esta observación es muy significativo porque reafirma algunas de las interpretaciones surgidas en el análisis de las categorías anteriores. La búsqueda de formas de veridicción, estrategias de legitimación y tipos de racionalidad, nos permitió identificar claramente la existencia de dos tipos de saber que no habíamos detectado. Por un lado, el *Saber compuesto o complementario*, que se forma ante la apropiación racional de saberes que provienen de la unión de al menos dos orígenes diferentes, por lo regular para que este saber se produzca, el individuo necesita transitar entre distintos tipos de racionalidad. Por otro lado, el *Saber interior* que, a diferencia de los demás tipos de saber identificados, no está conectado con la razón, sino con la emoción. Se siente y se lleva dentro. A partir de este descubrimiento podemos decir que los orígenes del saber, que participan de los juegos de veridicción sobre el saber en el discurso del UCM, son: Saber científico, saber mágico, saber mitológico, saber compuesto o complementario, y saber interior.

Ya señalamos algunos apuntes de Foucault sobre las cuatro formas de veridicción utilizadas en la época de la Grecia clásica, ahora las utilizaremos para analizar los discursos de verdad en las sociedades contemporáneas. Aunque se abordó con mayor profundidad en el marco teórico⁵⁸, sirva aquí un muy breve resumen para recordarlas. La forma de veridicción del

⁵⁷ En el Anexo 8 (Tabla de formas de veridicción y tipos de racionalidad) encontrarán estos y otros datos obtenidos al cuestionar las sesenta y cuatro escenas identificadas.

⁵⁸ Ver páginas 54 a 57

profeta lo coloca como un mediador, dice una verdad que no es la de él, revela lo que puede ser y es intermediario también entre el presente y el futuro, por lo mismo su verdad nunca es clara. El *sabio*, por otro lado, dice lo que son las cosas, cómo son, habla por sí mismo, pero no está obligado a hacerlo. El *profesor (o técnico)*, está forzado a hablar, debe enseñar lo que sabe para que el saber prevalezca, tal como él lo aprendió de otro. Finalmente, el *parresiasta* es el especialista de la verdad, esta le pertenece y está de acuerdo con ella, y a diferencia del sabio está obligado a decir siempre toda la verdad. (Foucault, 2010). La identificación de estas cuatro figuras o formas de veridicción fue crucial para identificar postulaciones de verdad en el discurso del UCM.



Gráfica 1 - Formas de veridicción por Origen de los saberes

Como se muestra en la tabla, en el universo cinematográfico Marvel, la forma de veridicción más utilizada para decir discursos de verdad, es la del parresiasta. Solamente cuando el saber que postula una verdad es de origen mitológico, la parresia es superada por la forma de veridicción del profeta. A pesar de que la parresia fue una forma de veridicción usada en la Grecia clásica y que en nuestras sociedades no tenemos una palabra para referirnos a ella, en esta época se da una intensa competencia por postular verdades desde esa forma, la del parresiasta. “Hay una competencia entre los movimientos religiosos, los partidos

políticos, la universidad, los medios- en cierta forma pretenden hacer su propio trabajo y jugar el juego parrésico” (Foucault, 2017, pág. 107).

Formas de veridicción del Saber científico

Hablando exclusivamente del saber científico, la diferencia fue grande, ya que del total de los juegos de veridicción de las escenas analizadas, este se posicionó desde la parresia en un 58% de ocasiones, seguido por un 21% desde el lugar del sabio y 21% como técnico o profesor, dejando vacía la casilla correspondiente a la forma de veridicción del profeta.

A pesar de que el positivismo (paradigma científico que goza de mayor credibilidad en las sociedades modernas) tiene como una de sus características más reconocidas, la elaboración de proyecciones a futuro o predicciones con base en la experimentación de condiciones controladas, la forma profética no se hace presente en su veridicción. Esto se debe principalmente a que el profeta dice una verdad que no es de él, es el intermediario de una verdad (muchas veces divina) que no le corresponde. Por el contrario, las proyecciones de futuro del saber científico son fruto de sus propios procesos. Esta condición, sin duda está lejos del papel del profeta, la ciencia genera certezas basándose principalmente en argumentos y en evidencia, esas son sus principales herramientas para postular una verdad en oposición a lo falso o incorrecto, lo cual es imposible de realizar desde la forma de veridicción profética, por lo que en el discurso del UCM, cuando las postulaciones son acerca de la verdad sobre el saber, la veridicción del profeta no es usada por quienes ostentan el saber científico. Lo contrario ocurre con la parresia, la más utilizada por la ciencia.

La parresia es más que sinceridad y más que sólo valentía. El parresiasta “dice lo que es verdadero porque cree que lo es, y cree que es verdadero porque lo es realmente [...] Dice lo que sabe verdadero” (Foucault, 2017, pág. 81). Es necesario recordar que las cuatro formas de veridicción señaladas por Foucault son utilizadas en la Grecia clásica, nuestra labor consiste en averiguar si funcionan hoy en día, o cómo han debido adaptarse ante el surgimiento de la ciencia y de la modernidad, para así entender las transformaciones a las

que estas se han sometido, y las relaciones que se tejen entre ellas. El saber científico se basa en el pensamiento racional que se estableció y consolidó junto con la modernidad. A partir de Descartes el individuo une la creencia con la verdad a través de una experiencia mental generada por la evidencia, pero en los tiempos de la Grecia clásica, la unión entre creencia y verdad se producía a través de la actividad verbal contenida en la parresia. La fiabilidad en que el parresiasta dice lo que es verdad y no sólo lo que cree verdad está colocada en la condición de riesgo que asume, recordemos que el parresiasta es alguien que corre un riesgo al decir la verdad y que este riesgo no siempre tiene que ser mortal. Quien ostenta el saber científico y decide hablar desde la parresia, corre el riesgo de represalias por parte de las instituciones ya sea políticas o de otra índole, ya que le vemos constantemente cuestionar la realidad social y cuestionar, sobre todo, las condiciones que limitan el desarrollo científico tecnológico. Una y otra vez en el discurso del UCM la ciencia cuestiona los límites y al hacerlo se arriesga a sufrir consecuencias políticas, económicas y sociales:

“ya sé lo que van a decir, pero igual ya lo decían. Somos científicos locos amigo, somos monstruos, debemos aceptarlo”, “lo siento sé que tienen buenas intenciones, sólo que no lo pensaron bien. Quieren proteger al mundo pero no quieren que cambie ¿cómo salvar a a la humanidad si no la dejan evolucionar?” (Whedon, Avengers: age of Ultron, 2015, 0:29:20; 1:28:06).

Otra de las posiciones o formas de veridicción adoptadas por el saber científico al postular lo verdadero ante lo falso, es la del sabio. Aunque la usa en menor frecuencia que la parresia, no es difícil imaginar al científico en las sociedades contemporáneas como la que se retrata en el discurso del UCM, ocupando el papel del sabio. Por supuesto que hay elementos muy similares en la forma del sabio y del parresiasta, que además reconocemos en los postulantes de la verdad desde el saber científico. Ambos son consultados por la sociedad para conocer la verdad, para obtener guía de cómo actuar ante determinadas situaciones. Ofrecen explicaciones sobre situaciones que son desconocidas o confusas para la sociedad y lo hacen desde su conocimiento de la verdad. Pero es en sus diferencias donde

encontramos la explicación a la mayor presencia de la parresia, por encima de la sabiduría en el discurso veraz de quien hace valer el saber científico en el UCM.

En sus análisis de las formas de veridicción, Foucault habla de la forma en que Sócrates vive la parresia:

...como una misión, una misión a la que él se aferra, que nunca abandonará, que va a ejercer de manera permanente y hasta el final. Se darán cuenta de que, desde este punto de vista, no va a actuar como el sabio [...] El sabio interviene cuando la urgencia lo exige. Y al margen de esos momentos, se retira en el silencio de su propia sabiduría. Sócrates, por su parte, es alguien que tiene una misión, casi podríamos decir un oficio; en todo caso, carga con una responsabilidad (Foucault, 2010, pág. 101)

Sobre el parresiasta recae un deber y una obligación que el sabio no tiene. Es su deber hablar, decir la verdad y persuadir a los otros de ello para que mejoren (Foucault, 2017). El del científico es uno de los discursos de verdad de nuestras sociedades en el que recae esta responsabilidad, la ciencia tiene tras de sí una importante carga social de utilidad. La idea de progreso que tanta relevancia le dio en sus años de institucionalización, también la dotó de una gran responsabilidad, por lo que, pocas veces puede colocarse en el papel del sabio y cuando lo hace suele ser de forma temporal, tarde o temprano se ve obligado, ya sea por la presión externa o por su propia necesidad, a decir la verdad y buscar que se actúe en consecuencia, como muestra de esto en el discurso del UCM, el siguiente diálogo entre Tony Stark y Pepper al debatir sobre la posibilidad de regresar en el tiempo para revivir a la mitad de la población mundial que fue asesinada por Thanos,

- Lo resolví [...] El viaje en el tiempo
- ¡Wow! Es maravilloso y aterrador
- Así es

- Tuvimos mucha suerte
- Sí, lo sé
- Mucha gente no la tuvo
- No, y no puedo ayudarlos a todos
- Suena como a que sí puedes
- No, si me detengo, puedo dejarlo en suspenso justo aquí y detenerme
- Tony, tratar de detenerte fue uno de los pocos fracasos de mi vida
- Algo me dice que debería ponerlo en una caja, tirarlo al fondo del lago e ir a dormir
- Pero ¿Podrías descansar? (Russo & Russo, Avengers: Endgame, 2019, 0:42:38)

Es prudente señalar que las formas de veridicción no son puras, por lo general un individuo puede decir la verdad, con rasgos de una y otra forma al mismo tiempo. Suelen estar mezcladas y los individuos pasan de un lado a otro. En los científicos, por ejemplo, observamos mezclas de parresia con la sabiduría, tal como en la siguiente escena de Ant – Man. El científico Hank Pym, quien desarrolló la partícula Pym que permite reducir el tamaño de objetos e individuos, postula la verdad desde la mezcla entre parresia y sabiduría para evitar que su invento sea usado por el gobierno de su país.

- ...es un intento pobre de copiar mi trabajo. Eso es descarado hasta para ustedes
- Se le ordenó ir a Rusia, déjeme recordarle Dr. Pym que usted es un soldado
- Soy un científico
- Entonces compórtese como tal. La partícula Pym es el avance científico más revolucionario, ayúdenos a usarlo para el bien

- Deje que me convirtieran en un simple mensajero ¿Y ahora intenta robar mi investigación? [...]
- Hank, te necesitamos. La partícula Pym es un milagro. Por favor, no dejes que tu pasado determine tu futuro
- Mientras siga vivo nadie obtendrá la fórmula. (Reed, Ant-Man, 2015, 0:01:05)

Hank Pym decide ocultar su saber a pesar de la responsabilidad que la ciencia carga sobre sus hombros. Sin embargo, al ocultar su saber y amenazar con no decirlo mientras viva, está actuando también con parresia ante la presión de uno de su propio gobierno que podría encarcelarlo.

De forma similar a la mezcla entre parresia y sabiduría, la parresia se ha mezclado también con la figura del profesor, tal como sucede en las universidades. Además de su papel en la preservación y difusión del saber, las universidades en las sociedades modernas forman parte muy importante del proceso de racionalización a través de la institucionalización de la ciencia, que ayudó a la consolidación del proyecto moderno, institucionalizando la innovación, que nutre a la actitud crítica que está tan arraigada en nuestras sociedades. y que según Foucault (2017) proviene directamente de la parresia. La forma de veridicción propia del parresiasta y la del profesor se relacionan fuertemente, pero no solo cuando provienen del saber científico, como veremos en el siguiente apartado.

Formas de veridicción del Saber mágico

El saber mágico postula verdades, desde la forma del parresiasta y del técnico o profesor por igual, ambas poseen el primer lugar con un porcentaje de 45.5% cada una, dejando a la forma del sabio y del profeta con porcentajes irrelevantes. Ya hemos visto como en el discurso del UCM, el saber mágico comparte muchas características con el saber científico. En varias ocasiones, la magia del UCM demuestra estar tan institucionalizada como su

ciencia. El camino a los sueños universales de la racionalidad⁵⁹, que encarnan las metas más grandes de la modernidad racional instrumental, implicó organizar el saber científico en sistemas lógicos, institucionales y culturales. Lo que llevó al nacimiento de las disciplinas y a la departamentalización del conocimiento.

De la misma forma que la ciencia, la magia en el UCM posee una estructura institucional que implica un sistema de jerarquías basado en la meritocracia⁶⁰, en reglas y privilegios. Está tan institucionalizada como la ciencia.

Esta sección es solo para maestros, pero con mi permiso puedes usarla, debes empezar con el manual de reglas básicas [...] No se permite alterar las probabilidades del continuo [...] No alteramos las leyes naturales, las defendemos (Derrickson, Doctor Strange: the sorcerer supreme, 0:51:30)

En su discurso, constantemente se mencionan estas similitudes,

- Los hechiceros de la antigüedad llamaban al uso de este lenguaje "hechizos". Pero si esa palabra no te parece hiere tus modernas sensibilidades puedes llamarlo un programa. El código fuente que da forma a la realidad, [...]
- Pero ¿cómo llego de aquí hasta allá?
- ¿Cómo lograste volver a unir nervios dañados y poner una médula espinal hueso con hueso?
- Con años de estudio y práctica, (Derrickson, Doctor Strange: the sorcerer supreme, 0:36:44)

Para el saber mágico lo más importante es transmitir el saber para que prevalezca, así como ellos lo obtuvieron de otros. Recordemos que la razón de ser de los hechiceros es mantener

⁵⁹ Un método único, una lengua y un sistema universal

⁶⁰ hechicero supremo, maestros de las artes místicas y aprendices

el estado de las cosas, no alterarlo. En el discurso del UCM la magia se posiciona como una explicación más amplia que la ciencia, pero intenta mantener la racionalidad en su discurso,

Estás mirando el mundo por el ojo de una cerradura, pasaste toda tu vida tratando de agrandar ese agujero, para ver más, para saber más, y ahora, al saber que tu campo de visión puede ensancharse de maneras que ni te imaginas, rechazas la posibilidad (Derrickson, Doctor Strange: the sorcerer supreme, 2016, pág. 0:27:46)

El hechicero sabe una verdad que la sociedad desconoce. La existencia de dimensiones mágicas y seres extraordinarios no es del dominio público. De hecho, a este saber se le niega, se le descarta tal como lo hizo Strange antes de tener evidencias. Pero el hechicero tiene el deber de proteger el estado de las cosas, como tal, tiene la obligación de actuar, de ahí la presencia de la parresia en su discurso de verdad. El saber mágico posee una verdad que debe decirse a pesar de lo que esto signifique, corre el riesgo de ser desacreditado.

Formas de veridicción del Saber mitológico

El saber mitológico, por otro lado, distribuye las formas de veridicción que utiliza, de una manera mucho más equilibrada, con un 37.5% para la veridicción del profeta, 25% para la del parresiasta, 25% para la del sabio y 12.5% para la del técnico/profesor.

La forma de veridicción del profeta es especial para el saber mitológico. Es el único de los saberes identificados que puede hablar desde la divinidad y que hace a otros hablar en su nombre. En el UCM se expresa a través de leyendas (Brannagh, Thor, 2011), de sueños (Coogler, Black Panther, 2018), o de los dioses mismos (Gunn, Guardians of the Galaxy Vol. 2, 2017). Aun así, utiliza muy diversas formas de veridicción, debido a su intención de racionalizarse. En varias ocasiones el discurso de los dioses, en sus diferentes expresiones, busca colocar sus saberes en la misma línea que la ciencia y la magia, con ello hace posible que el individuo pase de un saber a otro de acuerdo con sus propias necesidades.

Los dioses en el discurso del UCM, se definen como seres con grandes poderes que provienen de otros mundos confusamente ubicados en lo que parece ser el espacio exterior

y que son, o parecen ser inmortales, ya que viven muchos años más que el humano ordinario pero que tienen un pasado común con ellos. Es frecuente la utilización del discurso para compararse y posicionarse como seres que son parte del mismo dominio⁶¹, de la misma naturaleza. En la película de Pantera Negra, por ejemplo, los antiguos reyes, al morir comparten el paraíso con sus dioses, pero al mismo tiempo, siguen en contacto con el rey actual. En Thor, las referencias entre la ciencia y la magia como la misma cosa, son constantes y van desde la tecnomitología hasta la definición de los asgardianos como una raza entre muchas otras que existen en el universo, pero con mucha fuerza y longevidad.

El posicionamiento de reinos y seres mitológicos y mágicos en la misma realidad y combatiendo los mismos problemas que los seres humanos, prepara un escenario en el que los individuos pueden recurrir a los saberes que provienen de estos sistemas con el fin de resolver los problemas que comparten. En las observaciones del discurso del UCM identificamos un Saber compuesto o complementario, que es aquél que proviene al mismo tiempo de distintos orígenes.

Formas de veridicción del Saber compuesto o complementario

Este saber opta con mayor frecuencia por utilizar las formas de veridicción del parresiasta y del sabio en un 40% cada una de ellas y deja a la veridicción profética y del técnico/profesor con un 10% cada una. En el capítulo que trata la relación entre el humano y la tecnología, mencionamos que Marvel encontró en la tecnología un puente poderoso entre el mundo real y la fantasía. A través de su presencia y uso cotidiano en nuestra realidad, podemos ubicarnos en el terreno de la posibilidad de un mundo como el del UCM, muy parecido al nuestro, pero con un nivel tecnológico mucho más avanzado.

No es casualidad entonces, que sea principalmente a través de Visión y Ultrón, seres tecnológico/humanos y a través de Thanos, quien también posee una naturaleza complementaria, que tome forma el discurso de verdad postulado por este saber

⁶¹ De hecho, tanto en el universo de los comics como en el UCM, Odín envía a su hijo Thor a la tierra para que aprenda de los humanos

compuesto. Thanos nació como miembro de los Titanes, una raza de seres super poderosos y divinos habitantes del planeta Titán. Perteneció a la familia real y era considerado un científico en su planeta. Ante la amenaza inminente de la sobrepoblación y escasez de recursos, Thanos propuso la idea de eliminar aleatoria y objetivamente a la mitad de los habitantes, como única forma de asegurar la supervivencia de la civilización. Fue marcado como el Titán loco y exiliado por esa propuesta. Poco después, efectivamente el planeta cayó en guerras y hambrunas hasta que la civilización desapareció y Thanos se convirtió en el único sobreviviente. De ahí su determinación en aplicar el plan del sacrificio aleatorio a toda la vida en el universo.

La figura del parresiasta se concreta en su forma más pura en el discurso de Thanos. Como lo demuestra su exilio, la verdad que dice, lo pone en riesgo. Sin embargo, él se siente obligado a decirla y a actuar en consecuencia,

- Tu planeta estaba por colapsar, yo fui quien lo detuvo ¿Sabes qué pasó desde entonces? Los niños que nacen tienen estómagos llenos y cielos limpios, es un paraíso
- porque mataste a medio planeta.
- Un costo bajo a pagar por la salvación
- estás loco
- Pequeña, es un cálculo fácil. El universo y sus recursos son finitos, si la vida no se controla dejará de existir, debe corregirse
- ¡Eso no lo sabes!
- Soy el único que lo sabe. Al menos soy el único con la voluntad para actuar en consecuencia (Russo & Russo, Avengers: Infinity war, 2018, 1:06:30)

Thanos sabe que lo que dice es verdad, no sólo lo cree. Los cálculos y la evidencia de lo que pasó en su propio planeta le hacen saber que lo que piensa y dice es verdad, “sé lo que es perder. Sentirse tan desesperado que, aun teniendo razón, igual fracasas, es aterrador” (Russo & Russo, Avengers: Infinity war, 2018, 0:02:50)

En el discurso del UCM, el saber de origen complementario, utiliza con la misma frecuencia las formas de veridicción del sabio y del parresiasta cuando se trata de postular la verdad. Ya en el reino de lo humano, Schmidt (Calavera roja) el enemigo del Capitán América también ha logrado unir saberes de diferentes orígenes para conseguir sus fines, como se hace patente en este diálogo sostenido con quien resguardaba el Tesseract:

- Me llevó mucho tiempo encontrar este lugar, lo felicito... creo que usted es un hombre con mucha visión, en ese sentido somos muy similares.
- Yo no soy como usted
- por supuesto, pero lo que otros creen superstición, nosotros sabemos que es ciencia
- Lo que busca es sólo una legenda
- Entonces ¿porqué tanto esfuerzo por protegerla? [...] Yggdrasil, árbol del mundo, guardián de la sabiduría y del destino... (toca un boton escondido, se abre un compartimento secreto y saca de ahí una caja, la abre y vemos el brillo inmenso de lo que hay adentro) ¿nunca habías visto esto antes verdad?
- no es para los ojos del hombre ordinario
- exactamente

El saber compuesto o complementario también se sostiene principalmente en las figuras del sabio y del parresiasta. De forma muy similar a lo observado con Thanos, Schmidt utiliza una mezcla de parresia y de sabiduría para colocar la verdad. Necesita decir una verdad que lo coloca en riesgo, pero es cauteloso con ello. Aunque no por miedo a lo que le pueda

ocurrir, sino por estrategia. Sus fines consisten en actuar para transformar la realidad con base en una verdad que él conoce, pero para que esto suceda es necesario que, por el momento, no todos sepan esta verdad.

Formas de veridicción del Saber interior

Hasta ahora, ha sido posible rastrear algunas relaciones entre los orígenes de los saberes identificados en el discurso del UCM y determinadas formas de veridicción. También, hasta cierto punto, hemos podido identificar algunos procesos por los cuales, los sujetos de estos discursos llegan a la certeza, basándonos en los orígenes de su saber y en las formas que utilizan para manifestarlos como discursos de verdad. Sin embargo, para hablar sobre las formas de veridicción que postulan verdades obtenidas a través de lo que hemos llamado, el *Saber interior*, necesitaremos mirar más lejos, más hacia adentro. Por lo que respecta al saber interior, los personajes del UCM prefieren usar la veridicción del parresiasta en un 63% de las veces, y las del técnico o profesor y del sabio en un 18% cada una. Dejando sin utilizar, una vez más, la forma de veridicción del profeta.

Comencemos por este último. El profeta es entre todas las formas de veridicción, la más arcaica, la que menos se acopla al proyecto de la modernidad. La empiria, la argumentación y la evidencia, todos ellos, procesos implicados en las distintas formas de conocer reconocidas en la modernidad, pierden fuerza cuando se habla desde el papel del profeta. Incluso en la fe cristiana, la necesidad de un intermediario se diluye cada vez más. El portavoz se ha convertido poco a poco en un intérprete de lo que ya está escrito, la forma de veridicción del profeta en nuestras sociedades es cada vez menos socorrida. En el discurso del UCM, como hemos podido darnos cuenta, es también una de las menos importantes. A pesar de que, en este universo cinematográfico, la convivencia con seres mitológicos es una cuestión casi común, solamente se le requiere en contadas ocasiones y casi siempre desde el saber mitológico, e incluso ahí, la falta de claridad del saber profético es un gran problema. La conexión del saber interior con el papel del profeta es extremadamente difícil pues este siempre dice una verdad que no es suya, todo lo contrario a la verdad que surge del saber interior.

Ahora bien, cuando analizamos la relación entre el saber interior y las formas de veridicción del sabio y del profesor, ambas empatadas en segundo lugar, y distantes del primer lugar de la parresia. Tenemos que observar que las dos pueden tener cierto crédito, cuando se trata de postular la verdad. El sabio posee y expresa su propia verdad, el sujeto que toma el papel de sabio debe sostener este papel con su modo de ser personal, es su modo de “ser sabio” es lo que soporta su verdad, y no es un modo de ser que en nuestras sociedades pueda adquirirse o mantenerse fácilmente. El sabio debe demostrar que lo es durante un tiempo prudente y a través de diversas pruebas, no se puede ser sabio de pronto, ni dejar de serlo solo por un tiempo. Como decíamos, estas características dificultan la adopción de esta forma de veridicción en nuestras sociedades, y aunque en el universo Marvel tampoco resulta fácil de colocar, sí que es posible decir la verdad desde el papel del sabio, aunque esta verdad provenga del saber interior.

Nick Fury, por ejemplo, es constante en su actitud de sabio. Sabe cosas que otros no conocen y no está obligado a decirlas. Habla solamente cuando así le conviene y calla cuando así lo desea. Este silencio le otorga además mayor credibilidad. Lo que dice es verdad porque actúa con sabiduría. En el siguiente diálogo intenta convencer al Capitán América de la verdad. Sin embargo, el Capitán América quien también tiene una cierta actitud de sabiduría, pero que en el análisis completo se inclina más hacia la parresia, tiene su propia verdad. Es significativo observar su interacción:

- (Fury) Los satélites leen el ADN terrorista antes de que salga de su escondite. Neutralizaremos muchas amenazas antes de que sucedan
- (CA) Pensé que el castigo venía después del crimen
- No podemos permitirnos esperar tanto [...] luego del asunto de Nueva York convencí al consejo mundial de seguridad de que necesitábamos un gran avance en el análisis de amenazas, esta vez estamos por delante

- sosteniendo un arma a todos en el planeta y llamándolo protección, pero eso es miedo
- [...] SHIELD entiende al mundo como es, no como nos gustaría que fuera. Ya va siendo hora de que te introduzcas a ese programa capitán
- no te emociones tanto (Russo & Russo, Captain America: the winter soldier, 2014, 0:17:00)

Observamos en el diálogo dos posturas basadas en una plena convicción y reflexión personal, apoyadas en una forma de ser consistente. En ambas, el saber que origina la verdad proviene del interior.

En el discurso del UCM, el saber interior encuentra en el papel del sabio una forma posible para decir verdad. Lo mismo hace con el papel del profesor que, a diferencia del sabio, está forzado a hablar, necesita que el saber prevalezca y para ello debe enseñar lo que sabe, transmitir su saber, tal como le fue transmitido de alguien más. Aunque su saber viene de otro, es él quien lo ha aprendido, no es otorgado o revelado como el caso del profeta. No podría aprenderse sin toda una práctica (Foucault, 2010).

Desde esta apropiación, el saber interior logra conectarse con la forma de veridicción del profesor y encuentra en la experiencia de la práctica una forma adecuada para construir certeza y saber la verdad que debe enseñar a otros, como podemos observar en la siguiente escena de la cuarta película de los vengadores, cuando después del genocidio realizado por Thanos, Steve Rogers intenta continuar con la vida y ayudar a otros a hacerlo.

- Hiciste lo más difícil, probar algo nuevo. No sabías cómo iba a resultar, y eso es todo. Esos pequeños y valientes primeros pasos que debemos dar para tratar de recomponernos, para tratar de hallar un propósito. Me congelaron en 1945, justo luego de conocer al amor de mi vida, desperté 70 años después. Debes seguir adelante, seguir en movimiento. El mundo está en nuestras manos, nos queda a

nosotros chicos, y debemos hacer algo con él... de lo contrario Thanos debería habernos matado a todos (Russo & Russo, *Avengers: Endgame*, 2019, 0:21:17)

El saber interior, ya lo hemos mencionado, está conectado con la emoción, más que con la razón. Se sabe, porque se lleva dentro. En este otro diálogo de la película *Guardianes de la Galaxia Vol. 2*, Yondu utiliza la forma de veridicción del profesor para posicionar su saber como verdadero y con ello, también posiciona esta forma de saber desde el interior.

- ¿Por qué Ego te necesita?
- Necesita mi conexión genética con la luz para ayudarlo a destruir el universo. Trató de enseñarme a controlar el poder
- ¿Pudiste?
- Un poco, hice una bola... pensé tan fuerte como pude. Eso fue todo lo que pude producir
- ¿Pensaste?, ¿Tú crees que cuando controlo esta flecha uso la mente? [...] ¡No uso la mente para lanzar la flecha, muchacho, uso mi corazón! (Gunn, *Guardians of the Galaxy Vol. 2*, 2017, 1:36:32)

La emoción, como ya hemos dicho, brinda al saber interior un poder más grande “el Tesseract me ha enseñado muchísimo. Es más que conocimiento, es la verdad” (Whedon, *The Avengers*, 2012, 0:36:23).

En *Capitán América: el soldado del invierno*, Steve Rogers, demanda de los agentes de SHIELD que lo escuchan a través de un micrófono, un compromiso mayor que aquél que surge de saber la verdad a través de procesos verbales o mentales, un compromiso más emocional:

Agentes de SHIELD, les habla Steve Rogers. Escucharon hablar mucho de mí en los últimos días. A algunos de ustedes se les ordenó perseguirme, pero creo que es hora

de que sepan la verdad. SHIELD no es lo que creíamos, HYDRA tomó control de él, Alexander Pierce es su líder, Strike e Insight son de HYDRA, no sé cuántos más lo sean, pero sé que están en este edificio, podrían estar parados junto a ustedes. Casi obtienen lo que quieren, absoluto control, le dispararon a Nick Fury y no terminará ahí. Si lanzan los Helicarriers, HYDRA podrá matar a quien se interponga en su camino a menos que los detengamos. Sé que estoy pidiendo mucho, pero el precio de la libertad es alto y siempre lo ha sido, es un precio que estoy dispuesto a pagar. Si soy el único que así sea, pero apuesto a que no lo seré (Russo & Russo, Captain America: the winter soldier, 2014, 1:35:09)

Este saber, que se siente y se lleva dentro, genera certezas más poderosas, que llevan a quien lo posee a actuar en consecuencia.

Ante el desarrollo de las sociedades modernas, la parresia y su función de decir veraz, entran en una crisis formada por dos cuestiones principales. La primera de ellas consiste en la duda sobre quién tiene derecho a valerse de la parresia en una sociedad igualitaria como la nuestra, en la que se persigue la igualdad de derechos ¿Cualquier ciudadano puede usar la parresia cuando y cómo quiera?, ¿Se estará en todos los casos diciendo la verdad?. Para poder asegurarnos de que quien utiliza la parresia es capaz de usarla para el bien de la sociedad surge la necesidad de determinar de alguna manera, quiénes dentro de los ciudadanos están preparados para utilizarla para el bien social.

El segundo problema tiene que ver con el cambio en la forma de establecer la unión entre creencia y verdad que ya mencionábamos. Pasamos de una operación verbal a una mental y probablemente a una emocional. La parresia ya no se considera como una actividad que por sí misma sea capaz de revelar la verdad.

Las respuestas a estas interrogantes tal vez las encontremos en una nueva forma de parresia más conectada al saber interior del que ya hemos hablado, la parresia filosófica. (Foucault, Conferencia del 14 de noviembre de 1983, 2017, 210-212) Esta parresia tiene tres características importantes:

- 1) Es una práctica (una actividad) que busca aclarar la relación que los individuos tienen consigo mismos. Busca que el individuo pueda estar en armonía entre sus acciones y su pensamiento.
- 2) Su objetivo es que el individuo comprenda que debe cuidar de sí mismo y cambiar de estilo de vida.
- 3) Repone una vez más la relación entre la verdad y la creencia. En este nuevo proceso la parresia sirve para identificar lo que se es, y en virtud de ese saber se puede llegar a la verdad. (Foucault, Conferencia del 14 de noviembre de 1983, 2017)

Ante la pregunta ¿Cómo puede el individuo o sujeto conocerse a sí mismo, y gracias a ese conocimiento acceder a la verdad y al saber? Conviene recordar que según el análisis del discurso del UCM, es en el interior en donde se encuentra el saber, por lo que es a través del conocimiento de sí mismo, que el individuo puede acceder a un saber que “es más que conocimiento, es verdad”. Mencionamos anteriormente, que la parresia en la Grecia clásica era la operación a través de la cual se lograba unir la creencia con la verdad. Una operación verbal, que surgía de decir la verdad con franqueza y coraje total, a diferencia de los que sucede en las sociedades modernas, donde la unión entre creencia y verdad es más una operación mental que surge de la evidencia (Foucault, 2017). Pues bien, el surgimiento de este saber interior en el discurso del UCM sugiere que, en la reconfiguración de los regímenes de verdad representado en el universo Marvel, podría estar emergiendo una nueva forma para unir creencia y verdad. Esta no es verbal ni mental, sino emocional. Esto podría proyectarse como uno de los imperativos estratégicos que trasciende el discurso de Marvel y probablemente constituirse como un dispositivo. Sería importante, más adelante, como continuación de esta investigación, retomar esta pista para su análisis.

Tránsito entre racionalidades para la postulación de lo verdadero

La naturaleza perdurable y generalizada de la racionalidad alcanzó su plenitud solamente en el Siglo XX respaldada por la agenda intelectual de la Modernidad. Los sueños racionales

representados por el método universal; la lengua perfecta y el sistema natural y único, se toparon después con una realidad muy diversa, llena de múltiples culturas e ideologías.

En este contexto, los cuestionamientos a la racionalidad formal instrumental, arraigada a la modernidad y al auge del paradigma positivista, renuevan la búsqueda que los humanistas ya habían asumido desde el siglo XVI y, que como ya citábamos antes, dieron paso a los tipos de racionalidad que Max Weber expresó en tres dicotomías principales:

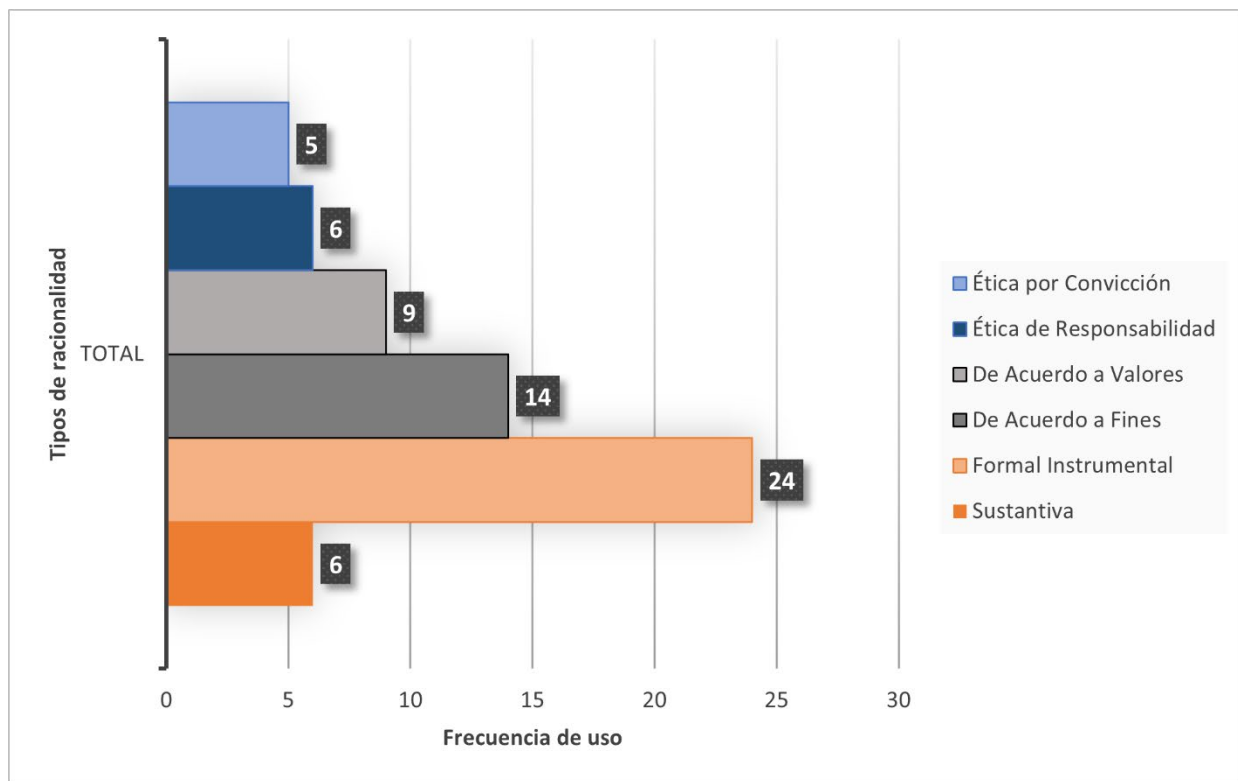
- 1) Racionalidad Formal Instrumental (RFI) / Racionalidad Sustantiva (RS)
- 2) Racionalidad de acuerdo a fines (RAF) / Racionalidad de acuerdo a valores (RAV)
- 3) Ética de la responsabilidad (ER) / Ética de la convicción (EC)

La Racionalidad Formal Instrumental es la racionalidad clásica de la sociedad moderna. Orientada al control y al cálculo. No restringe emotiva ni valorativamente las acciones que se orientan a la moneda como el instrumento y el mercado como el escenario de privilegio. Desde esta racionalidad los fines y las consecuencias son totalmente calculables (Rabotnikof, 1988). Del otro lado de la moneda (o de la dicotomía) se encuentra la Racionalidad Sustantiva, que plantea exigencias éticas, políticas, igualitarias y de otras clases, desde las cuales mide las consecuencias y los fines. Remite a valores que le otorgan significado a las acciones. Ambas recorren caminos diferentes y son, por lo general, imposibles de coexistir en un mismo discurso (Rabotnikof, 1988, pág. 101 y 102).

La segunda dicotomía está formada por la Racionalidad de acuerdo a fines, esta se basa en el comportamiento de sujetos y objetos, el cual genera expectativas que después se utilizan para el logro de fines que, al ser resultado de estas expectativas, resultan racionalmente elegidos y calculados. En cambio, la Racionalidad de acuerdo a Valores se basa en el valor de cierta conducta por sí mismo, sin importar el resultado y las consecuencias de las acciones o conductas. Para cada una, la otra es irracional, por el hecho de que una subordina los fines a los medios y los relativiza, o porque la otra relega los costos, los medios y las consecuencias (Rabotnikof, 1988, pág. 103).

Por último, la tercera dicotomía se compone de la Ética de la responsabilidad que sin negar que las acciones poseen valores, proyecta caminos posibles y opciones, calculando los costos y admitiendo riesgos. Bajo esta ética racional, el individuo asume la responsabilidad por las acciones tomadas y sus consecuencias. En contraparte, está la Ética de la convicción, que posee una lógica total de valores, adhiriéndose a lo que representa y desechando los contrasentidos. Cuando las consecuencias llegan, si son negativas se atribuyen a la irracionalidad del mundo (Rabotnikof, 1988, pág. 106).

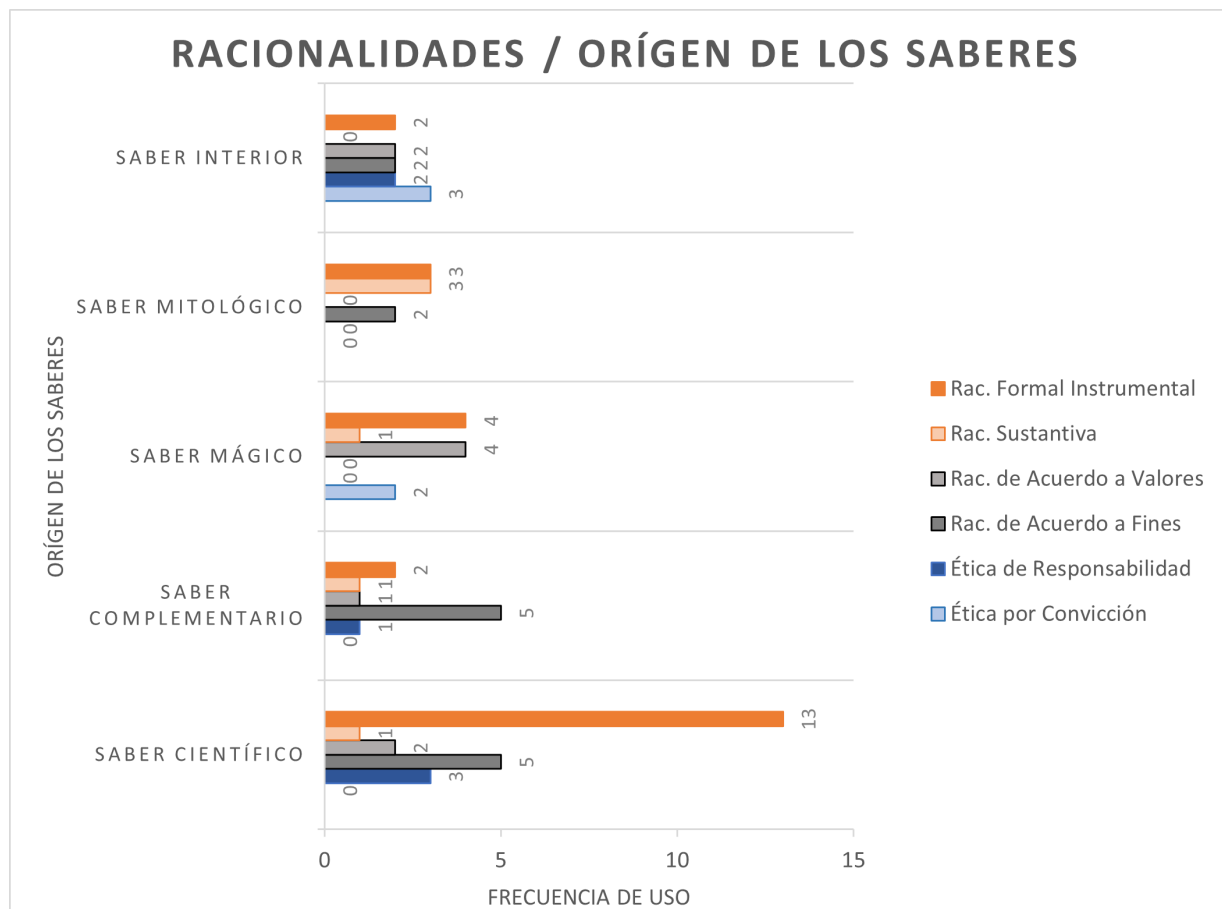
Para comenzar este análisis comparamos la frecuencia en que los discursos de verdad adoptaron un tipo de racionalidad frente al otro. Lo haremos en la misma clave de las dicotomías propuestas por Max Weber señaladas anteriormente (Rabotnikof, 1988).



Gráfica 2 - Tipos de racionalidad

Si tomamos en cuenta el total de las escenas identificadas y analizadas en cuyo contenido principal se dan los juegos de veridicción referentes al saber (64), en la primera de las dicotomías la preferencia se inclina fuertemente hacia el uso de la Racionalidad Formal

Instrumental que es utilizada en veinticuatro ocasiones (37.5 %), contra sólo seis (9.3 %) en que se adoptó la Racionalidad Sustantiva para postular lo verdadero en oposición a lo falso. Las dos dicotomías restantes obtuvieron diferencias mucho menos significativas, mostrando una mayor apertura al tránsito entre ellas. Catorce veridicciones (21.9 %), adoptaron la Racionalidad de Acuerdo a Fines y nueve (14%) lo hicieron con la Racionalidad de Acuerdo a Valores. Por último la Ética de Responsabilidad, fue utilizada un total de seis veces (9.3 %) contra cinco de la Ética por Convicción (7.8 %).



Gráfica 3 - Tipos de racionalidad por origen de los saberes

En suma, podemos observar en el discurso del UCM, que la ciencia, el sistema de producción de conocimiento fundamental de la modernidad, no ha perdido su enfoque Racional Formal Instrumental. En las escenas cuyo contenido principal consistió en postulaciones de lo verdadero ante lo falso realizadas desde el saber científico, la Racionalidad Formal

Instrumental sigue siendo la más adoptada, con una gran diferencia sobre todas las demás, pero sobre todo ante su opuesto, la Racionalidad Sustantiva. Las otras dos dicotomías también se resolvieron de forma clara, estas hacia la Racionalidad de acuerdo a Fines y la Ética por responsabilidad.

Las tres dicotomías propuestas por Weber, incorporan entre otras cosas, los componentes de la dicotomía internista/externista⁶² surgida en los años treinta. En general, el enfoque externista partía de la idea de que las circunstancias sociales culturales, económicas y políticas influyen la producción del saber científico, mientras que, para el enfoque internista, la ciencia es una actividad intelectual aislada de lo social, político y económico (Martini, 2012). Durante el proceso de debate y de aplicación de ambas perspectivas, surgió una fuerte desconexión del contenido mismo de la dicotomía, que concluyó eliminando lo externo (político, económico, cultural y social) a través del estudio profundo de los marcos conceptuales, procedimientos metodológicos y las fórmulas teóricas, cuidando que garanticen la eliminación de lo externo (cultural, social, político y económico) cuyos remanentes fueron marcados con un rechazo sistemático que se extendió a todo lo que implicaba una carga subjetiva y valorativa.

En los resultados del análisis de frecuencia de uso de tipos de racionalidad, la ciencia muestra un dominio casi absoluto del uso de racionalidades que excluyen lo valorativo, congruentes con esta idea internista de la producción de conocimiento científico. La resolución de sus dicotomías de manera tan categórica y la ausencia de la racionalidad sustantiva, la racionalidad en torno a valores y la ética por convicción nos habla de una representación tradicional del saber científico en el discurso del UCM, muy cercana a la idea de ciencia positivista que no dista mucho de la de los productos a través de los que se estableció el paradigma positivista y se extendió la ciencia y el progreso como la vía a la felicidad⁶³. Para muestra, estas son algunas de las escenas en que lo anterior queda de

⁶² Esta dicotomía se construyó ante la necesidad de cada uno de los lados, de presentarse como una característica definida, lo que llevó a cada perspectiva a “presentar a sus adversarios como un conjunto homogéneo, a pesar de la diversidad de las narrativas que se embarcaron en ese debate” (Martini, 2012, pág. 21)

⁶³ Ver (Disney, Donald en el país de las matemáticas, 1959) y (Disney, La espada en la piedra, 1963)

manifiesto. Primero, Darren Cross científico creador del Yellow Jacket, traje que encoge a sus portadores:

- Lamento que tengas tantas dudas sobre el Yellow Jacket, Frank.
- Si, bueno, lamentablemente no podemos hacer todo lo que queremos, eso sería genial ¿no? Pero existen leyes
- ¿Qué leyes, las del hombre? Las leyes de la naturaleza son superiores y yo superé las leyes de la naturaleza
- Darren, creo que no comprendes... (mata a Frank) (Reed, Ant-Man, 2015, 0:17:50)

De la misma forma, Tony Stark reflexiona al final de Iron Man 3:

Empiezas con algo puro, algo que te entusiasma. Luego vienen los errores, los compromisos. Creamos nuestros propios demonios. Como lo prometí, arreglé el problema de Pepper y luego pensé ¿Por qué detenerse? Claro que hay gente que piensa que el progreso es peligroso, pero ninguno de esos idiotas vive con una metralla en el pecho, y ahora yo tampoco. Les diré algo, no había dormido así en años (Black, Iron Man 3, 2013, 1:56:45)

En el análisis de frecuencia de los juegos de veridicción del saber mágico, la Racionalidad Formal Instrumental fue usada en un porcentaje del 37%, al igual que la Racionalidad de Acuerdo a Valores (37%) seguidos de la ética por convicción en un 18%. A diferencia de lo que sucede con el saber científico, en el saber mágico los valores y la convicción personales toman fuerza, pero sin abandonar la racionalidad tradicional de la modernidad, tan característica de la ciencia. A través de su discurso, el saber mágico retoma los valores y la convicción como elementos importantes y complementarios en la construcción del saber. La magia se posiciona como un saber más completo que el que proviene de la ciencia, un saber que alcanza a ver cosas que la ciencia no puede ver, como en la siguiente escena en que Ancestral le enseña a Strange una ilustración en un viejo libro que contiene un mapa de los chakras del cuerpo:

- ¿No te gusta ese mapa?
- Oh, no. Es muy bueno, es sólo que ya lo vi antes en tiendas de regalos
- ¿Qué tal este otro?
- Acupuntura, sí
- ¿Y este otro?
- Una resonancia magnética, no lo puedo creer...
- Cada uno de esos mapas fue dibujado por alguien que podía ver una parte, pero no el todo [...] Estás mirando el mundo a través del ojo de una cerradura. Pasaste toda tu vida tratando de agrandar ese agujero, para ver más, conocer más. Ahora, al oír que tu campo de visión puede ensancharse de maneras en que no imaginas, rechazas la posibilidad (Derrickson, Dr. Strange: the sorcerer supreme, 2016, 0:26:40)

El saber mitológico, por otro lado, desecha por completo la primera dicotomía propuesta adoptando por igual la Racionalidad Formal Instrumental y la Racionalidad Sustantiva, acudiendo a ambas en igual número de ocasiones con un porcentaje de 37.5% cada una, y adoptando el 25% de sus postulados de verdad desde la Racionalidad de Acuerdo a Fines. Ninguno de los demás tipos de racionalidad fue utilizado por el saber mitológico. El saber mitológico rechaza la dicotomía entre forma y sustancia, tanto como la que se forma entre convicciones y responsabilidad, pero acepta y adopta la racionalidad de acuerdo a fines por encima de la racionalidad de acuerdo a valores.

El saber mitológico proviene de seres superiores de origen divino que saben lo que es mejor para la humanidad y están en posición de premiar y castigar comportamientos. Dicen lo que debe hacerse sin necesidad de decir porqué y son capaces de observar y saber más que la humanidad, por eso no dialogan, ni explican sus razones. Cuando el saber mitológico se expresa, hace énfasis en los fines, ya que esa es la única cuestión que importa. Los humanos y sus vidas son consecuencias sin importancia en la búsqueda por conseguir lo que quieren.

¡Arrodíllense! ¿No es más sencillo así? ¿No es este su estado natural? Es la verdad no dicha de la humanidad, que anhelan la subyugación. El señuelo brillante de la libertad disminuye su felicidad, a una loca búsqueda de poder, de identidad. Ustedes fueron hechos para ser gobernados (Whedon, The Avengers, 2012, 0:40:06)

Escúchenme y regocíjense, tuvieron el privilegio de ser salvados por el Gran Titán. Quizá crean que esto es sufrimiento. No: es salvación. Las balanzas universales se equilibran gracias a su sacrificio. Sonrían, incluso en la muerte, se convirtieron en hijos de Thanos (Russo & Russo, Avengers: Infinity war, 2018, 0:01:08)

No es ninguna sorpresa el hecho de que, de todos los saberes analizados, el más diverso en cuanto a los tipos de racionalidad a los que recurre para postular la verdad, sea aquél que hemos identificado y nombrado, saber interior. Las frecuencias de uso de los diferentes tipos de racionalidad son muy equilibradas, utilizando en el mismo porcentaje (18.2%) cuatro tipos de racionalidad; formal instrumental, de acuerdo a valores, de acuerdo a fines, y la ética por responsabilidad. La ética por convicción obtuvo un porcentaje ligeramente superior (27.2 %) y la racionalidad sustantiva obtuvo una frecuencia de cero.

Este saber, como ya dijimos, obtiene su confirmación del conocimiento de sí mismo y las formas para demostrar su veracidad hacia el exterior pueden ser muy variadas ya que no depende de la valoración externa. El individuo sabe la verdad porque se conoce a sí mismo y otorga certezas más poderosas que se sienten en el interior y desde ahí se revelan. Estas certezas son más poderosas porque el compromiso que se genera con uno mismo es el compromiso más fuerte. De ahí la fuerza de este saber, y de ahí también su facilidad para transitar entre racionalidades.

... le pregunté cómo hacía para dominar la diplomacia y el espionaje en un mundo en el que nadie quería ver a una mujer teniendo éxito en esos campos, me contestó: comprometiéndote donde puedas, pero donde no puedas, no. Aunque todos te digan que algo malo es bueno. Aunque el mundo entero te diga que te muevas, es tu deber

plantarte como un árbol, mirarlos a los ojos y decirles: No, muévete tú (Russo & Russo, Captain America: Civil War, 2016, pág. 0:33:15)

Yo estuve sólo desde que tenía 18 años. Nunca encajé en ninguna parte, ni en el ejército. Mi fe está en la gente, creo en los individuos y felizmente puedo decir que, en mayor medida, no me han decepcionado. Por eso es que yo no puedo defraudarlos [...] Deseo que estuviéramos de acuerdo sobre los acuerdos. En serio. Sé que haces lo que crees conveniente, y eso es todo lo que podemos hacer, es lo que todos deberíamos hacer (Russo & Russo, Captain America: Civil War, 2016, 1:30:21)

El análisis de las frecuencias de tipos de racionalidad, formas de veridicción y orígenes del saber brinda un interesante panorama que permite tejer algunas relaciones entre estos ámbitos. Nos permitió confirmar que en el discurso del UCM, existen cinco distintos tipos de saber, dependiendo del origen del que provienen, el científico, el mágico, el mitológico, el compuesto o complementario y el saber interior.

Además, nos mostró el predominio de la forma de veridicción correspondiente a la parresia, surgida en la Grecia clásica pero adaptada en ciertas características a las sociedades actuales. Por supuesto notamos también, la existencia de un nuevo tipo de parresia (filosófica) ya señalado por Foucault, que aplica especialmente para el saber interior. Al mismo tiempo advertimos, como era de esperarse, la decadencia de la forma de veridicción del profeta en una sociedad como la del UCM, que se muestra como ya hemos dicho, parecida a la nuestra, pero con un desarrollo científico-tecnológico mayor, que parece haber accedido al descubrimiento y conocimiento de mundos distintos al nuestro, ya sea en el ámbito planetario, dimensional o incluso místico, pero que a la vez son mundos que se rigen, en esencia bajo los mismos preceptos fundamentales, al menos a aquellos en los que se desarrolla la trama.

Pudimos también mostrar que en los juegos de veridicción, se postula lo verdadero en oposición a lo falso, mediante procedimientos que se construyen desde distintos tipos de

racionalidad. Sin importar el origen del cuál procede el saber, los discursos de verdad que los sostienen, transitan entre racionalidades distintas.

Es importante señalar que no se trata de un cambio de racionalidad o del abandono de la racionalidad tradicional moderna, lo que se propone mediante el discurso del UCM es la posibilidad de resolver (o ignorar) las diferencias entre diversos tipos de racionalidad, permitiendo así el tránsito entre racionalidades para seguir operando sin detenerse ante la falta de certezas en la crisis de la modernidad. Con lo que se refuerza la validez de la propuesta que Stephen Toulmin (2003, pág. 45) hace para movernos de la racionalidad a la razonabilidad. De la restricción del contenido a la flexibilidad y sensibilidad de las diferentes formas en que la realidad puede modificar o adaptar contenido y forma (estilo) de los argumentos, cambiando el eje de una concepción formal a una concepción procedimental de la razón.

Además, en el discurso del UCM y en el análisis mencionado hemos podido dar cuenta de la coexistencia simultánea de distintas formas de veridicción, distintas racionalidades y distintos tipos de saberes que confluyen y toman parte de los juegos de veridicción en los que se configuran los regímenes de verdad sobre el saber. Podemos adelantar que no hay una configuración que tome el lugar de la anterior y que las formas en que hemos validado el saber verdadero durante la modernidad, así como las articulaciones que estas formas tienen con el poder, no han dejado de existir ni han sido reemplazadas por otras. Más precisamente, se han complejizado. Algunas de las fuerzas han decaído, otras se han fortalecido y han surgido nuevas, que se suman al escenario.

Capítulo 7

Conclusiones

Durante el desarrollo de este proyecto, pasé por un proceso intenso de cuestionamiento y confrontación a los presupuestos metodológicos, teóricos y epistemológicos con los que inicié. Todo el proyecto de investigación y formación doctoral partió de la necesidad de conocer más acerca de las formas en que los individuos estamos construyendo saberes y los procesos sociales que operan para convertir las creencias en verdad. Principalmente buscaba respuestas sobre el lugar que ocupa la ciencia como sistema de producción de saberes, dentro del entramado de caminos, veredas y atajos que los individuos de las sociedades actuales tenemos para construir certezas.

Desde el principio, mi interés como investigador estuvo en los procesos de producción social de sentido que realizamos cotidianamente y sus formas de validación, me pareció clave encontrar un escenario simbólico que permitiera interrogar el papel de la ciencia y de otros sistemas de producción de saberes, en condiciones medianamente equilibradas. Era importante, para este fin, sacar la investigación del ámbito académico formal, cuya estructura protege y privilegia las condiciones para el posicionamiento del saber científico por encima de cualquier otro. La búsqueda de un objeto distinto me llevó al concepto de historicidad mediática (Thompson, 1998) y al escenario de los productos culturales mediáticos. En el Universo cinematográfico Marvel, encontré un espacio simbólico en el que coinciden el cine como productor de significados y como industria cultural, con el superhéroe como vehículo de valores culturales y simbólicos.

Sobre el Proceso de investigación

Las primeras conclusiones son sobre el proceso y el método construido. Un diseño helicoidal de ida y vuelta entre la teoría y el objeto, solamente detenido por la imperiosa y ya urgente necesidad de cerrar el proceso y poner punto final al documento dentro de los tiempos pactados con la institución, que me guió por un camino muy complejo de observación, análisis y contrastación. Un proceso altamente reflexivo y crítico compartido

con la investigadora y los investigadores que desde diferentes disciplinas formaron parte de mi comité tutorial, con mis compañeros y con los profesores de cada asignatura.

Seguramente el lector habrá notado, con cierta curiosidad, el uso de la primera persona del plural durante la redacción de esta tesis. Esto no es solamente a una necesidad de mi parte, se debe a la convicción plena de que lo que está en este documento es resultado de las charlas, la orientación, las recomendaciones, la discusión y la reflexión compartida con la comunidad del doctorado, principalmente con quienes al ser asignados a acompañar el proceso, decidieron acompañarme a mí. Es un *nosotros* que siempre incluye a mi comité tutorial y a quienes comentaron el proyecto durante estos años, pero principalmente es un *nosotros* que proviene de la seguridad de que el conocimiento se construye colectivamente. Para estas conclusiones he decidido dejar atrás el uso del *nosotros*, debido al compromiso y la responsabilidad personal con aquello que he concluido.

Este proceso cuestionó mi propia formación y los presupuestos con los que encaré en un inicio esta investigación. Llegué totalmente convencido de que la ciencia es la única forma de construir conocimiento verdadero. Convencido de que los métodos y procedimientos de vigilancia y verificación que la ciencia diseñó y perfeccionó desde su surgimiento y hasta el día de hoy, garantizaban la condición de verdad del saber que produce. Además estaba extrañado y sorprendido de que no todas las personas pensarán de la misma manera. Si bien al externar los motivos para llevar a cabo esta investigación, hablé siempre de la necesidad de saber cómo se construye la verdad sobre el saber en las sociedades actuales, mi motivación más profunda era entender cómo es que algunas personas pueden creer que los saberes mágicos, místicos, religiosos, entre otros de orígenes diversos, son saberes verdaderos y cómo es que pueden decidir y actuar con base en las certezas que estos saberes les brindan. La elección de una propuesta teórica base para este proyecto fue fundamental en el cuestionamiento y la transformación de esta perspectiva.

Aunque había leído algunos de sus textos previamente, fue al momento de elaborar el avance de protocolo que presenté para buscar mi entrada en el programa del Doctorado en Estudios Científicos Sociales del ITESO, cuando tuve mi primer encuentro frente a frente

con Michel Foucault. Buscando cómo conceptualizar y describir en términos académicos la pregunta por cómo otros podían considerar verdaderos saberes distintos al científico, me encontré (por supuesto por alguna recomendación) con el concepto, nuevo para mí, de los *Discursos de verdad*.

Este encuentro marcó una pauta que seguiría mi investigación durante todo su desarrollo, el cuestionamiento constante sobre lo que considero *saber* y sobre lo que considero *verdad*. Por un lado, la necesidad de corroborar empíricamente mis interpretaciones bajo métodos y procedimientos científicos que aseguraran su rigurosidad y certeza. Por el otro lado, la seguridad de que estas nunca podrían ser completamente corroboradas y el riesgo, siempre latente, de que esta búsqueda de científicidad no se convirtiera en científicismo, es decir, que no descalificara de principio y para siempre el diálogo con saberes no legitimados, llevándonos a un saber único, absoluto y totalitario.

La trayectoria de Michel Foucault tuvo al menos dos importantes giros que fueron resultado de sus propios hallazgos y del devenir de su pensamiento. En la construcción del saber sobre el saber, intentó siempre escapar de las estructuras que lo limitaban, a través de la conciencia de estos límites y del esclarecimiento de su *modus operandi*. Armado de un modo de proceder sistemático, reflexivo y exhaustivo, construyó una caja de herramientas metodológicas articuladas alrededor del análisis del discurso que permitió el cuestionamiento de los saberes legitimados, condición indispensable para este proyecto que se pregunta por la verdad sobre el saber. Comprender que el giro de Foucault hacia la genealogía no busca una ciencia más exacta, sino liberar y subir al ruedo a los saberes locales, descalificados y no legitimados para resistir los efectos de un saber totalitario, fue lo que me llevó a un cambio en la mirada, que finalmente hizo posible culminar esta investigación.

Las transformaciones de la estrategia metodológica en las que se concretó este cambio de mirada, de las cuáles ya he dado cuenta en el apartado designado para ello, fueron fruto de la reflexión sistemática y del diseño de ida y vuelta entre teoría y objeto, ya referido. El Análisis de discurso crea una posibilidad de lectura que antes no existía, una lectura que

busca escapar en cierta medida de los códigos de lectura instalados en las convenciones genéricas del lenguaje y en los formatos y circuitos de distribución de los discursos. A través de la lectura crítica del discurso del UCM busco destapar estos códigos y proponer lecturas más complejas que cuestionen las representaciones del conocimiento y de las formas de conocer que circulan a través de los productos culturales con alcance masivo como este.

El método construido fue resultado directo del andamiaje teórico que acompañó mi comprensión del objeto de investigación y del objeto empírico. De la enorme baraja de autores y técnicas disponibles para realizar el análisis de discurso, decidí conscientemente construir un camino propio, que se nutrió en gran medida, de la caja de herramientas proporcionada por Foucault. La pregunta sobre la verdad y sobre el saber, requirió desde el principio una reflexividad casi obsesiva que pudiera acercarme a la cientificidad, al mismo tiempo que me permitiera alejarme del cientificismo. El umbral entre estas dos condiciones, especialmente cuando se busca entender cómo se construye la verdad sobre el saber, sólo se puede observar con una extrema auto vigilancia inserta en los métodos de búsqueda y de análisis.

La construcción de un método de investigación que por sistema prioriza la reflexividad y el cuestionamiento de cada decisión tomada en la observación y análisis de los discursos que estudia, se consolidó como uno de los mayores aportes de esta investigación. Brinda la posibilidad de ser utilizado en distintos universos discursivos, que pueden ser tan amplios, diversos, interconectados, transmediales y transficcionales como el mismo UCM. Esta propuesta metodológica me permitió configurar un objeto de estudio complejo que se encuentra encubierto en un entramado de estrategias y prácticas que lo disimulan, sobre todo cuando gravita detrás del rebuscado universo simbólico del superhéroe.

Sobre el objeto empírico

El mundo mítico y fantástico de los superhéroes tiene un peso simbólico muy importante. Aparentemente encasillado en un territorio infantil, carga una trama de significados muy importantes que explotan ante la irrupción de esta figura y sus historias a los cines y

plataformas de distribución. Es muy importante ponerle atención al superhéroe, estudiar sus narrativas y discursos. El análisis del Universo Cinematográfico Marvel como universo narrativo y como objeto de investigación, implicó una enorme dificultad y complejidad.

El crecimiento del fenómeno transmedia y la interconexión de múltiples plataformas y productos de entretenimiento ha sido capitalizado por el género de los superhéroes, específicamente por el universo de Marvel Comics que se convirtió en uno de los productos simbólicos y culturales más impactantes de la actualidad. Esto se traduce en un gran conjunto de narrativas presentes en diversas plataformas y formatos, y por supuesto en enormes ganancias económicas. Entre todas estas expresiones, destaca la narrativa cinematográfica, la cual merece una atención especial por su capacidad de penetración en la sociedad. El UCM es un universo narrativo compuesto por 33 películas en un lapso de 15 años (y creciendo), todas ellas entrelazadas en una trama con elementos compartidos y un único meta relato dividido en 5 fases, estando la quinta fase en construcción. Independientemente del gusto, el UCM logró penetrar hasta las capas más profundas de la popularidad. Todos hemos escuchado hablar sobre Iron Man, el Capitán América y los Avengers.

Múltiples tramas se construyen a través del conjunto de películas y series. Así como a través de escenas post-créditos, cortos cinematográficos, e incluso a través de historias escritas hace tiempo en los comics. Su discurso, fragmentado de origen y vuelto a unir en la producción de sentido, no concede selecciones ni muestras representativas. En este proyecto trabajé con muestras significativas, es decir, cambié la representatividad por la significatividad del dato. Una de las características especiales de este producto simbólico es que su universo discursivo, se construye y se cohesiona a través de estrategias narrativas y comerciales bien delimitadas, contenidas en un modelo único-flexible de producción vigilado desde la figura del productor y bajo el amparo de Marvel Studios que cuida que los encargados de dar vida a las historias, desarrollen los puntos mínimos de la gran trama y como en todo modelo, que sus aportes creativos no provoquen grandes diferencias entre uno y otro producto, en aquello que los unifica.

Ciertamente el UCM tiene películas que pertenecen a distintos géneros, el modelo implica la contratación de directores que saben contar historias, y no se les exige que se salgan del terreno que dominan. Así hemos podido ver películas que bien pueden considerarse como parte del género de terror, comedia o del cine de acción. Esas diferencias son permitidas y hasta deseables. Sirven para no encasillar las películas como películas de superhéroes, cuestión que ya provocó el fracaso en la taquilla de algunos filmes anteriores al UCM. Lo que el modelo cuida hasta el mínimo detalle, no es aquello que salta, sino lo que se mantiene. Toda película del UCM debe abonar mediante el tratamiento de los personajes a la construcción de estos y su papel en la gran trama de la saga. Además de contar sus propias historias con el desarrollo de sus propios personajes, cada película cumple una función para que la gran trama avance, ya sea la presentación de un personaje importante, su identificación con las audiencias, el planteamiento o desarrollo de la intriga o cualquier otra necesidad que nos lleve a la gran culminación de la obra. Esa articulación de pequeños y grandes elementos narrativos que en algunas ocasiones tuvieron que ser colocados como elementos extra a las películas (en escenas post-créditos) llevada a los niveles ya mencionados de tiempo transcurrido, número y frecuencia de películas y de ganancias obtenidas, convierten al UCM (cuando menos a la saga del infinito) en un fenómeno mediático, simbólico y cultural sin precedentes.

De ahí que la decisión de elegir el UCM como objeto empírico, constituyó uno de los principales aciertos de este recorrido, pero al mismo tiempo uno de sus mayores retos, ya que, si bien no podemos hablar de obstáculos, la elección del UCM sí significó frecuentes observaciones, suspicacias y suposiciones que cuestionaban la pertinencia de buscar *la verdad sobre el saber* en un producto de ficción. Poco a poco las dudas se fueron despejando, ya sea por el reconocimiento de la construcción de un objeto de estudio potente, o por un voto de confianza ante mi firme convicción y ante el proceso y estructura del programa doctoral, que en uno u otro momento terminaría por desbaratar un proyecto mal construido o reafirmar un proyecto congruente. Respecto a esta discusión sobre los territorios que habita el saber, Jesús Martín Barbero y Martín Rey, ya desde 1999 se

posicionaban frente a esta aparente separación entre la construcción de saberes y las pantallas:

No es extraño que el imaginario de la televisión sea asociado a los antípodas de los valores que definen la escuela; larga temporalidad, sistematicidad, trabajo intelectual, valor cultural, esfuerzo, disciplina. Pero al ser acusada por la escuela, de todos los males y vicios que acechan a la juventud, la televisión devela lo que ésta cataliza de cambios en la sociedad: desde el desplazamiento de las fronteras entre razón e imaginación, entre saber e información, naturaleza y artificio, arte y ciencia, saber experto y experiencia profana, a la conexión de las nuevas condiciones del saber con las nuevas formas de sentir y las nuevas figuras de socialidad (Martín-Barbero & Rey, Los ejercicios del ver. Hegemonía audiovisual y ficción televisiva, 1999)

Aunque complejo, amplio, diverso y heterogéneo, la elección del UCM como objeto empírico fue estratégica e invaluable y permitió acercarnos a la manera en que la unión discursiva de tres industrias emblemáticas de la modernidad, representan el juego de verdades de nuestras sociedades y la reconfiguración de los regímenes de verdad sobre el saber, ante la crisis del proyecto moderno.

Una de las aportaciones más útiles de esta tesis, es sin duda, la creación de una original propuesta teórica metodológica, que hizo posible que el análisis de discurso adquiriera profundidad y densidad suficiente para interrogar un discurso popular, de manufactura casi industrial producido para su consumo masivo y vinculado puramente al entretenimiento, y lo hizo hablar sobre los proceso de validación de los distintos saberes en la crisis de la modernidad. Demostrando que en los productos simbólicos y culturales de consumo masivo, como el UCM, se ponen en juego representaciones y modelos de constitución de los sujetos ante conceptos tan trascendentales como la construcción del saber verdadero

Desde mi punto de vista, gracias a este proyecto, se abre la posibilidad de dar forma a una línea de investigación enfocada en la construcción de saber verdadero a través del análisis

de productos de la cultura popular, retomando la tradición de estudios de comunicación de lo popular, bien afianzada en América Latina desde la escuela de Jesús Martín-Barbero, y cruzándola con el análisis de los juegos de veridicción a través de los cuáles se construye el saber verdadero. En este ámbito los estudios que existen, están más orientados al campo de la filosofía y no suelen abordar productos de la cultura popular, ni procesos comunicativos.

Sobre el saber en el UCM

La construcción simbólica de la relación humano/tecnología es una parte importante de las conclusiones que refieren a los usos y aplicaciones del saber.

El universo discursivo construido por Marvel se basa en reglas racionales que norman la coexistencia de ciencia, magia y mitología. A pesar de la naturaleza contraria de estos sistemas de producción de saberes, en realidad obedecen la misma lógica con que pensamos el mundo moderno; la razón. Sin embargo, la razón o lo racional no es un concepto unívoco, ni fijo, a pesar de la noción de rigidez que socialmente se construye sobre lo racional, existen diferentes tipos de racionalidad a los cuales el sujeto acude en busca de certezas (Toulmin, 2003).

En este universo de coexistencia de saberes, la tecnología supera la clásica concepción moderna que la concibe como aplicación práctica de la ciencia. Apelando a un concepto de tecnología más amplio⁶⁴, el UCM propone la coexistencia de materialidades surgidas de la aplicación de saberes científicos, mágicos y/o mitológicos, con el fin de manipular energías y fuerzas naturales, mágicas y/o mitológicas, que el humano necesita para conseguir sus objetivos. La tecnociencia, la tecnomagia y la tecnomitología organizan un modo de hacer, orientado a un fin. Todo el saber, sin importar su origen, como recurso para el alcance de los fines.

La tecnología invade el cuerpo, mente, o alma y se interna en el ser humano para transformarlo. Es el superhéroe, símbolo del humano en el UCM quien necesita adaptarse

⁶⁴ Ver páginas 90 y 91

a ella para entenderla. No cuestiona la invasión tecnológica ni busca eliminarla, esto no es opción, ya sea por las consecuencias o porque es imposible. Finalmente, el humano saca provecho de la tecnología, que mejora visiblemente sus capacidades. Ya en armonía, la nueva tecnología y el humano, poco a poco se fusionan y forman un ser. El humano, a través del superhéroe, precisa ser uno con la tecnología que lo transforma.

El UCM utiliza la tecnología como el vínculo que conecta la fantasía con el mundo real, aprovechando su presencia y asimilación en todas las facetas de la actividad humana y ampliando el concepto popular que la entiende como aplicación del saber científico hacia otros ámbitos de producción de saberes, específicamente mágicos y mitológicos.

El individuo de las sociedades modernas habita un mundo rodeado de tecnologías de todo tipo, inmersas en cada acto cotidiano, ha aprendido a utilizarlas, comercializarlas y valorarlas como parte fundamental de su realidad y como un recurso indispensable para el logro de sus objetivos. Puede encontrar en el uso de tecnomagias y tecnomitologías un ancla para dotar de sentido un mundo en el que es común la existencia de seres super poderosos, hechiceros y los seres divinos. Sobre todo, cuando el UCM posee elementos de nuestra realidad, pero se coloca como un mundo con un desarrollo científico tecnológico mucho más avanzado. Después de todo, dice Umberto Eco que los medios comunican la ciencia como magia, cuando desaparecen los procesos y espectacularizan los resultados llevando a que el respeto y la admiración que la ciencia y el científico poseen en nuestra sociedad proviene de la posibilidad de que la ciencia y los científicos hacen magia (Eco, *El mago y el científico*, 2002).

Pero concretamente, es a través del cuerpo que se hace evidente el contacto con lo humano, la tecnología utilizó al cuerpo como punto de entrada al humano en la modernidad, ya que en esta se concibe al individuo separado de la colectividad, a través de esta invasión al cuerpo, se desacraliza la naturaleza y se declara al cuerpo y a lo humano como territorio de la exploración y del saber. Así entonces, la relación que se establece entre cuerpo y tecnología y la forma en que este se adapta o resiste a la tecnología, modela la relación entre esta y el individuo. Al proponer la fusión entre individuo y tecnología, el UCM niega los

cuestionamientos hacia el desarrollo tecnológico y la reflexión de sus consecuencias, riesgos y transformaciones. El proceso es claro: La tecnología invade al humano que sufre y soporta la invasión, lo humano lucha por adaptarse y comprender la tecnología que lo invadió, en la lucha, la tecnología daña al humano, que después de un sufrimiento superheróico, logra comprenderla y comienza a controlarla. La tecnología mejora las capacidades humanas, lo humano comprende por completo la tecnología y poco a poco se vuelven uno.

En el discurso del UCM se hace presente en varias ocasiones la noción de un saber acumulativo, resultado de un proceso colaborativo e institucionalizado generado por unos y culminado por otros individuos, separados en tiempo y espacio. La institucionalización de la ciencia en su máxima expresión, aunque a diferencia de lo enunciado por Robert Merton, la institucionalización de la ciencia en el UCM no busca el crecimiento y la preservación del conocimiento científico para la construcción de una base común, ni es conseguida a través de los métodos estandarizados, enunciados de regularidades empíricamente confirmados, en los que las características del sujeto quedan deliberadamente fuera del sistema. En el UCM, por el contrario, este saber acumulativo se logra finalmente gracias a la genialidad del individuo. El proceso de construcción de saber acumulativo queda en manos de personas especiales. Queda claro que sólo ellos pueden alcanzarlo y además lo hacen en situaciones de encierro. A pesar de que, en ocasiones se habla de reunir corporaciones y compartir una visión colectiva para un futuro mejor, la solución para resolver los problemas a los conflictos más fuertes que enfrentan, se da después de trabajar encerrados en un laboratorio, tras momentos espontáneos de genialidad o descifrando pistas y mensajes dejados en clave que sólo estos individuos especiales logran descifrar.

Lo mismo sucede con el saber que se transmite a través de un proceso de enseñanza aprendizaje en una relación de maestro-aprendiz. Los aspirantes a obtener el saber, deben superar una prueba (proeza superheróica) o ser aceptados por el maestro, que es capaz de ver a través de ellos su potencial extraordinario. Aun aceptados, el saber se transmite

acompañado de un conjunto de reglas claras, que están encaminadas en mayor medida a proteger y no usar el saber, o a usarlo solo en condiciones muy especiales.

El alumno tiene el deber y la necesidad de confiar, casi ciegamente en su maestro para acceder al saber, pero sólo cuando es capaz de desafiarlo, obtendrá el saber más valioso. Debe actuar bajo el marco normativo para avanzar en el marco institucionalizado del sistema de saber al que pertenece⁶⁵, pero para ir más allá es necesario pensar y actuar distinto. Recordemos que en el UCM el saber especial lo construyen individuos especiales. Justo en esa diferencia entre los saberes cotidianos o regulares y el saber más valioso, se vuelve necesario deshacerse de lo que se sabe, renunciar incluso al conocimiento sobre lo que es el saber y las formas de obtenerlo. El saber especial, solo puede ser obtenido por hombres y mujeres de gran visión, que son capaces de identificarlo, conseguirlo y sacarle provecho “no es para la mirada del hombre común” (Johnston, *Captain America: the first avenger*, 2011).

Incluso estos seres especiales deben olvidar todo lo que saben, dejar atrás las reglas y limitaciones de su propio sistema de saberes, estar dispuestos y ser capaces de transitar entre distintos tipos de racionalidad, en pos del saber especial.

En el Universo Cinematográfico Marvel, el saber se concreta, aumenta y se aplica a través de la proeza superheroica. Los límites y fronteras del saber se han colocado de tal forma que la producción y aplicación de saber son al mismo tiempo límite y objetivo.

Uno de los límites más visibles para la producción y aplicación del saber es la razón. En las sociedades modernas, es por la razón que se accede al saber, así también en el discurso del UCM. Sin embargo, cuando la razón tradicional moderna falla, el UCM propone la búsqueda del saber a través de otros sistemas (magia, mitología) que ante distintas perspectivas activan también la búsqueda de distintos tipos de racionalidad para superar las contradicciones y volverlas útiles. En palabras de Toulmin, se pasa de la racionalidad a la

⁶⁵ Ya hemos dicho que las mismas reglas y estructura funciona para el saber científico, mágico y mitológico en el UCM,

razonabilidad que, a diferencia de la primera, inflexible y rígida, toma en cuenta una multiplicidad de factores, en ella caben otros tipos de racionalidad.

El tránsito entre tipos de racionalidad propuesto en el UCM no encuentra límites ni obstáculos en la crítica ni el debate morales o éticos. De hecho, su discurso refleja la ausencia de debates en este sentido. Una ausencia de debate que se sostiene por una aparente falta de materialidad del saber y la aparente inevitabilidad de la regulación de sus aplicaciones. Ante la ausencia de debate ético y moral, los límites para el saber y sus aplicaciones se expanden tanto, que las fronteras del saber son también fronteras de la realidad, los límites de la existencia son los límites del saber. El ser humano (mente, cuerpo, alma) y su realidad (conceptual y práctica) son territorio del saber, si comprendemos sus códigos, podemos (y debemos) alterarlos.

Esto se explica mediante las extraordinarias e inconmensurables recompensas que el nuevo saber ofrece, sobre todo el saber que proviene de rebasar los límites. Los riesgos de su producción, que no son pequeños, palidecen ante las posibilidades que brinda el saber.

El mayor límite o frontera por traspasar es el de la razón. Aunque se pueda transitar entre racionalidades, el saber en el UCM está mayormente vinculado a la razón, tal como lo está en las sociedades modernas. Pero hay ocasiones especiales en el discurso del UCM, en que el individuo accede a un saber no racional, conectado a la emoción. Este saber y el poder que de ahí emana, son más fuertes que el saber racional, llegando en algunas ocasiones a ocupar el lugar de *Verdad*.

La racionalidad o irracionalidad de nuestras acciones no es permanente ni universal. Desde que la modernidad se estableció, existen posturas que demandan una mirada más humanista hacia el conocimiento. El UCM, se conforma como un aparato simbólico que exhibe la necesidad de nuevas (o viejas) racionalidades y modela el tránsito entre ellas, ante la crisis de certezas. No es un abandono de la racionalidad moderna, es abrir la posibilidad de superar (o ignorar) las contradicciones surgidas entre los distintos tipos de racionalidad para disminuir las situaciones en que las incertidumbres características de la

modernidad en crisis provocan conflictos que retardan y dañan la asimilación social del individuo.

Las gemas del infinito son herramientas multi origen (tecnocientíficas, tecnomágicas y tecnomitológicas), que proveen de un poder extraordinario a su dueño. Brindando la posibilidad de romper toda ley física o metafísica, para obtener lo que se busca. Convierten a quien las usa en poseedores de la verdad, les provee de certezas que van más allá del saber, y del poder para hacer realidad cualquier idea, sin preocuparse por las consecuencias.

El Universo Cinematográfico Marvel propone la complementariedad de saberes que pueden o no provenir de distintas perspectivas y ser resultado de procesos de distinta naturaleza, articulados siempre alrededor de la necesidad del individuo. A través de un lenguaje de naturaleza técnico y de la adopción exacerbada de la tecnología, desde un concepto amplio que incluye tecnociencia, tecnomagia y tecnomitología, modelando en el individuo, las formas para ignorar las contradicciones entre saberes de distinto origen, principalmente mediante el tránsito entre distintos tipos de racionalidad, que le permiten al individuo, en aras de la utilidad y del pensamiento en torno a fines, continuar funcionando a pesar de las incertidumbre e incongruencias planteadas por el sistema de desarrollo actual.

Los usos y aplicaciones del saber, sus límites y fronteras, así como sus formas de transmisión y difusión, reafirman modelos de transición, compatibilidad y complementariedad de saberes en torno a fines, que demandan del individuo la capacidad de adaptarse y ser flexible ante las incertidumbres de la crisis de la modernidad, pero especialmente demandan que ignore las contradicciones que surgen. Si el constitutivo de la modernidad es la crisis, el sistema de saberes complementarios y multi origen es la respuesta. Así lo demuestra el juego de verdades que se ejecuta en su discurso.

Sobre los juegos de veridicción

Poco a poco llegamos hasta el proceso por el cual las reglas de veridicción se ponen en juego. Las *aleurgias*, o *juegos de veridicción* se forman por el conjunto de procedimientos posibles, verbales o no, por los cuales se postulan como verdaderos en oposición a lo falso, los discursos de verdad.

Pero estos procedimientos son más que las formas de determinar lo que es válido y verdadero en una sociedad. Cuando se participa de ellos, mediante la elección de diferentes formas de veridicción, racionalidades y estrategias de legitimación, el sujeto se construye a sí mismo, monta a través de ellos una forma de estar en el mundo. Trazan la ruta hacia los distintos modos de constitución de la subjetividad. Revelan las relaciones entre verdad, saber y sujeto que son las relaciones que están reconfigurándose en el ethos de la modernidad. A través del análisis final conseguimos identificar la frecuencia con la que los sujetos que adoptan una forma de veridicción y se adscriben a un tipo de racionalidad, construyendo y ejerciendo su subjetividad.

Fue muy útil para reafirmar algunas de las interpretaciones surgidas en el análisis de las categorías sobre usos, límites y transmisión del saber. Entrecruzar información sobre las formas de veridicción, estrategias de legitimación y tipos de racionalidad, que los sujetos usan para constituirse como tal, nos permitió identificar claramente la existencia de dos tipos de saberes que se suman a los saberes científico, mágico y mitológico.

El *Saber compuesto o complementario*, que consiste en la apropiación racional de saberes cuyo origen es la unión de dos sistemas, para ello el individuo necesita transitar entre distintos tipos de racionalidad y el *Saber interior* que es el único que no está conectado con ninguna racionalidad ni razonabilidad, sino con la emoción. Este saber se siente y se lleva dentro, de ahí su fuerza.

Podemos constatar que en el discurso del UCM, la ciencia como sistema de producción de conocimiento fundamental de la modernidad, no ha perdido su enfoque Racional Formal Instrumental. Por lo contrario, en los resultados del análisis de frecuencia de tipos de racionalidad, la ciencia muestra una preferencia casi total de las racionalidades que

excluyen lo valorativo, que son congruentes con la idea internista de la producción de conocimiento científico. La resolución de sus dicotomías racionales en la ausencia de la racionalidad sustantiva, la racionalidad en torno a valores y la ética por convicción, nos habla de que el discurso del UCM ha construido una representación tradicional del saber científico, cercana a la idea de ciencia positivista.

Por otro lado, en el saber mágico los valores y la convicción personales toman fuerza, pero tampoco abandonan la racionalidad formal instrumental, tan característica de la ciencia. A través de su discurso, el saber mágico retoma los valores y la convicción de las racionalidades desechadas por la ciencia, como elementos importantes y complementarios en la construcción del saber.

La magia se posiciona como un saber más completo que el científico, que pretende ver cosas que la ciencia no puede, apoyado en una estructura e institucionalización de la magia, que incluye jerarquías, reglas, funciones y estrategias de acción para el saber mágico.

De todos los saberes analizados, el más diverso en formas de veridicción y en los tipos de racionalidad a los que recurre, es el saber interior. Es un saber que surge como respuesta a las necesidades de la crisis de la modernidad. Obtiene su confirmación de validez y verdad, del conocimiento del propio sujeto. Las formas para demostrar su veracidad hacia el exterior pueden ser muy variadas ya que no depende de la valoración externa. El individuo que postula un saber interior, sabe la verdad porque se conoce a sí mismo, lo que le otorga certezas más poderosas, que se sienten en el interior y desde ahí se revelan. Son certezas más poderosas porque el compromiso que se genera con uno mismo es el compromiso más fuerte.

En cuanto a las Formas de veridicción, se concluye que la parresia es la forma de veridicción más usada en el discurso del UCM para postular la verdad sobre el saber en las sociedades actuales. Esto, a pesar de que la figura del parresiasta, tal como Foucault la analizó en la Grecia clásica ha desaparecido ante el surgimiento y consolidación de la modernidad.

Existen dos situaciones que dificultan la existencia del parresiasta como tal, en las sociedades actuales.

La primera es la pregunta sobre quién tiene derecho a ser parresiasta en una sociedad igualitaria como las sociedades modernas, que buscan la extensión general de derechos, y la segunda está en la forma de establecer la unión entre creencia y verdad que utilizaba la parresia en las sociedades clásicas. Lo hacía a través de una operación verbal en la que el parresiasta unía la creencia con la verdad a través de la palabra, diciendo la verdad a pesar de que en ello se corriera un riesgo. Ante el surgimiento y consolidación de la modernidad y el triunfo de la razón, la operación para unir creencia y verdad pasó de una verbal a una mental, que se vale de la evidencia. La parresia ya no se considera como una actividad que por sí misma sea capaz de revelar la verdad. Sin embargo, el surgimiento del Saber Interior mencionado antes, nos muestra, al menos en el discurso del UCM, un naciente cambio en la actividad que une la creencia con la verdad. Si el saber, la verdad es una verdad que se siente y se encuentra en el interior, entonces la operación para acceder a ella es una operación emocional.

Ya Foucault había señalado el surgimiento de un nuevo tipo de parresia (filosófica), que encaja a la perfección con las necesidades de este nuevo saber interior. Foucault destaca sobre esta parresia filosófica, que es una práctica que busca que el individuo pueda estar en armonía entre su bio y su logos, es decir, sus acciones y su pensamiento. Su objetivo es convencer al sujeto que debe cuidar de sí mismo y cambiar su vida. Repone una vez más la relación entre la verdad y la creencia. A través de ella uno identifica lo que se es, y con ese saber se llega a la verdad. (Foucault, Conferencia del 14 de noviembre de 1983, 2017)

Pues bien, el surgimiento de este saber interior en el discurso del UCM sugiere que, en la reconfiguración de los regímenes de verdad representado en el discurso del Universo Cinematográfico Marvel, podría estar emergiendo una nueva forma para unir creencia y verdad a través de la emoción. Esto podría proyectarse como uno de los imperativos estratégicos que trasciende el discurso de Marvel y probablemente puede constituirse como parte de un dispositivo de producción de sujetos. Es deseable que más adelante, otra

investigación pueda retomar esta pista para un análisis más completo sobre las formas de constitución del sujeto en la crisis de la modernidad.

Finalmente, la reconfiguración de los regímenes de verdad sobre el saber

En los Juegos de veridicción sobre el saber del discurso del UCM, las postulaciones de lo verdadero se construyen desde distintos tipos de racionalidad. Sin importar el origen del cuál proceden los saberes, los discursos de verdad que los sostienen, transitan entre racionalidades distintas. Lo que se propone no es un cambio de racionalidad ni el abandono de la Racionalidad Formal Instrumental (la más arraigada en las sociedades modernas), esta, sin duda sigue siendo la más utilizada desde las diferentes formas de veridicción y desde los diferentes orígenes del saber.

Lo que surge del análisis del discurso del UCM está mucho más cerca de la noción propuesta por Stephen Toulmin (2003, págs. 43-45), que consiste en la posibilidad de construir el sentido de una declaración y juzgarla o entenderla en términos de una razonabilidad equilibrada, es decir, dejar de lado la restricción del contenido para pasar a la flexibilidad y sensibilidad de las diferentes formas en que la realidad puede modificar o adaptar contenido y forma de los argumentos, cambiando el eje de una concepción formal a una concepción procedimental de la razón. En el discurso del UCM se plantean formas distintas de resolver (o ignorar) las diferencias entre los diversos tipos de racionalidad, permitiendo así el tránsito entre ellas para seguir adelante ante la falta de certezas en la crisis de la modernidad.

También hemos podido dar cuenta de la coexistencia simultánea de distintas formas de veridicción, distintas racionalidades y distintos tipos de saberes que confluyen y toman parte de los juegos de veridicción que configuran los regímenes de verdad sobre el saber.

Para terminar de responder a la pregunta principal de esta investigación, sobre las formas en que se reconfiguran los regímenes que regulan la verdad sobre el saber, podemos adelantar que no hay una configuración que tome el lugar de la anterior, ya que las formas

de validación del saber verdadero surgidas y consolidadas en el proyecto de la modernidad, y los vínculos que tienen con el poder, no han dejado de existir ni han sido reemplazadas por otras.

Por otro lado, sí se han complejizado. Algunas de las formas de veridicción han decaído, como la que corresponde al profeta, otras se han fortalecido como la del parresiasta y han sufrido modificaciones, encarnadas, por ejemplo, en la figura de la parresia filosófica, que está íntimamente ligada al Saber que construye su validación al interior del individuo. El Saber interior se suma al escenario y posiciona también una nueva forma de validación emocional del saber; que una la creencia con la verdad a través del conocimiento de sí mismo y en contacto con las emociones, más que con la razón.

La conexión del saber verdadero con la emoción, es sin duda uno de los mayores hallazgos de esta investigación. Al recapitular mi posición frente al objeto al inicio de mi proceso de formación doctoral, mencioné que uno de los motivos más fuertes para emprender este proyecto, era el de comprender la forma en que algunas personas obtienen certezas suficientes para decidir y actuar (saberes), que provienen de ámbitos distintos al saber científico, terminé este proceso con una luz que lleva a más dudas y a preguntas más profundas al respecto, pero que me permite a mí y al lector de este documento, vislumbrar un camino por el cual transitar hacia el esclarecimiento de la pregunta inicial.

Lo que termina, lo que se abre y lo que queda por explorar

Además de las líneas que abre este proyecto como posibilidad para producir conocimiento en las áreas de los estudios de comunicación y el análisis de discurso, se abre también, un ámbito de conocimiento muy pertinente dentro del campo de Comunicación Pública de la Ciencia, el cual se nutriría enormemente de la comprensión de las transformaciones de las formas de validación del saber científico, en relación con otros tipos de saberes, que se están llevando a cabo en las sociedades contemporáneas al enfrentar la crisis de sentido de la modernidad tardía.

Parte importante del proceso, es el dar cuenta de aquello que por distintas razones, no se pudo realizar en los tiempos determinados para este proyecto, pero que valdría la pena retomar en el futuro. En este sentido, dos tareas son las que considero más importante destacar.

La primera de ellas, que quedó pendiente por falta de tiempo y de herramientas metodológicas, consiste en configurar la figura del superhéroe y/o el UCM como un *dispositivo* que surge para modelar la producción de sujetos ante la crisis de certezas de la modernidad. Aunque hubo avances y fuimos capaces de lanzar algunas hipótesis en ese sentido, no fue posible construir al superhéroe de Marvel como un dispositivo, entendido desde la óptica de Foucault. Queda para otros investigadores ampliar el alcance del análisis, algo que sin duda constituiría un paso importante en la develación de los procesos de construcción de sujetos sociales.

La segunda tarea pendiente, es la posibilidad de pasar del análisis de discurso al análisis de las técnicas del cuidado de sí, propuestas por Foucault, mediante las cuales los sujetos se constituyen a sí mismos como tales y se configuran ante la transformación que exige la crisis del sistema moderno. Lo anterior cobra importancia fundamental ante el descubrimiento del ya mencionado saber interior, que le permite al individuo construir en sí mismo las certezas necesarias para validar sus saberes y sentimientos, como verdaderos y legítimos.

Fue todo un reto hacer frente a una pregunta como la de esta investigación desde una perspectiva interdisciplinaria, pero al mismo tiempo, sin esa mirada no habríamos llegado hasta aquí. Los métodos, las técnicas, las formas de construcción, validación y comunicación del conocimiento provenientes de la filosofía, sin duda enriquecieron el camino de este proyecto desde el día uno hasta el día de hoy. Aprovecho este espacio para reconocer, en el método y la estructura planteada por este programa doctoral, una riqueza a la que difícilmente se podría acceder de otra manera. El comité tutorial interdisciplinario, los coloquios abiertos a la comunidad ampliada de la universidad, la lectura y comentarios por

parte de estudiantes y profesores en cada fase del proyecto en un contexto de apertura y discusión académica, nutrieron en todo momento el desarrollo de esta investigación.

La disciplina formada al encarar la construcción de competencias y habilidades para la investigación a través de asignaturas, que no siempre estaban directamente vinculadas con la tesis, rindió frutos en cada etapa del proyecto. Transitar por este doctorado fue un ejercicio extraordinario de disciplina, resistencia y creatividad.

Disciplina que implicó la capacidad de renunciar a muchas aspiraciones, búsquedas, preferencias y causas, ante la necesidad de construir un proyecto robusto, congruente, consistente y viable. Resistencia para mantener el ímpetu a pesar de frecuentes desencuentros, dudas, errores y reconfiguraciones, casi siempre con uno mismo, pero también con otros. Creatividad para encontrar una y otra vez formas distintas de abordar el objeto, cuestionarlo y analizarlo, pero sobre todo, disciplina, resistencia y creatividad para inventar, colocar y mantener distintas formas para que la vida continuara a mi alrededor sin perder por completo el enfoque en un proyecto de tan largo alcance.

Hoy culmino satisfecho con lo logrado, no sólo por la posibilidad de nuevas preguntas, como ya lo he dicho, sino satisfecho con el proceso que me llevó hasta aquí y que me coloca en el sendero de la investigación académica, como una vía fundamental para dar sentido al mundo en que vivo.

Índice de Gráficos

Gráfico 1 – Formas de veridicción por origen de los saberes -----	165
Gráfico 2 – Tipos de racionalidad -----	183
Gráfico 3 – Tipos de racionalidad por origen de los saberes -----	184

Índice de Esquemas

Esquema 1 – Representaciones sociales de la ciencia -----	37
Esquema 2 – Mapa del Marco teórico -----	42
Esquema 3 – Relación entre Discurso, Saber y Conocimiento -----	52
Esquema 4 – Proceso helicoidal de investigación -----	73
Esquema 5 – Proceso de Análisis -----	77

Índice de Tablas

Tabla 1 – Observación y análisis descriptivo primera inmersión-----	68
Tabla 2 – Construcción de categorías (primer paso) -----	75
Tabla 3 – Construcción de categorías (segundo paso) -----	76

Lista de Anexos:

Anexo 1- Tabla de observación Ejercicio exploratorio

Anexo 2- Tabla de observación primera inmersión en campo

Anexo 3- Matriz temática discursiva de películas

Anexo 4- Tablas completas de enunciados

Anexo 5- Tablas de Estructura del relato

Anexo 6- Matriz de tratamiento de personajes Comics / UCM

Anexo 7- Tablas de formas de veridicción y tipos de racionalidad

Anexo 8- Tablas de frecuencias V y L

Bibliografía

- Agamben, G. (2006). *¿Qué es un dispositivo?* Roma: Edizione Nottetempo.
- Andersen, N. A. (2003). *Discursive analytical strategies*. Gran Bretaña: Policy Press.
- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica Argentina.
- Atarama-Rojas, T., & Menacho-Girón, N. (2018). Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War. *Revista de Comunicación*, 17(1), 34-56.
- Avery-Natale, E. (2013). An Analysis of Embodiment among Six Superheroes in DC Comics. *Social Thought & Research*, 32, 71-106.
- Bahlmann, A. (2016). *The mythology of the superhero*.
- Beaty, B. (2016). Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster. *Information Society*, 32(5), 318-325.
- Berman, M. (1988). *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Madrid: Siglo XXI.
- Bitonte, M. E., & Matienzo, T. (2010). La razonabilidad como garantía en la teoría de Stephen Toulmin. En R. Marafioti, & S. Y. Cristian, *La teoría de la argumentación 50 años después de Perelman y Toulmin*. Buenos Aires: Biblos.
- Black, S. (Dirección). (2013). *Iron Man 3* [Película]. Walt Disney Studios.
- Bodden, A., & Fleck, R. (Dirección). (2019). *Captain Marvel* [Película]. Walt Disney Studios.
- Branagh, K. (Dirección). (2011). *Thor* [Película]. Estados Unidos: Paramount pictures.
- Busiek, K., & Ross, A. (1994). *Martians*. Nueva York: Marvel Comics.

- Carney, S. (2005). The function of the superhero at the present time. *Iowa Journal of Cultural Studies*(6), 100-116.
- Castelfranchi, Y. (2003). Imaginando una paleontología da cultura científica. *ComCiência*.
Obtenido de <https://www.comciencia.br/dossies-1-72/reportagens/cultura/cultura17.shtml>
- Castro, E. (2018). *Diccionario Foucault: temas, conceptos y autores*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.
- Castro, E. (2014). Modernidad y veridicción. *El banquete de los dioses. Revista de filosofía y teoría política contemporáneas*, 10 - 21.. Obtenido de:
http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/ligguba/20140702063344/06_castro.pdf
- Castro-Gómez, S. (2000). Ciencias sociales, violencia epistémica y el problema de la invención del otro. *Sur - Sur*, 88 - 97.
- Chinchilla Pawling, P. (2014). Las "formas discursivas". Una propuesta metodológica. *Historia y grafía*, 15-40.
- Coogan, P. (2006). *The secret origin of a genre*. Texas: Monkey brain books.
- Coogler, R. (Dirección). (2018). *Black Panther* [Película]. Disney.
- Cortassa, C. (2012). *La ciencia ante el público*. Buenos Aires: Universitaria de Buenos Aires.
- Cuevas Romo, J. (2018). La ciencia, la tecnología y el rol de los científicos en el discurso político de los vengadores. En J. (. Cuevas Romo, *Las ciencias en el cine* (págs. 47 - 99). Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.
- Deligiaouri, A. (2018). Discursive construction of truth, ideology and the emergence of post-truth narratives in contemporary political communication. *Interational Journal of Media & Cultural Politics*, 14(3), 301-315.
- Derrickson, S. (Dirección). (2016). *Doctor Strange: the sorcerer supreme* [Película]. Walt

Disney Studios.

DiPaolo, M. (2012). War, politics and superheroes.

Disney, W. (Productor), & Luske, H. (Dirección). (1959). *Donald en el país de las matemáticas* [Película].

Disney, W. (Productor), & Reitherman, W. (Dirección). (1963). *La espada en la piedra* [Película].

Dittmer, J. (2011). Captain Britain and the narration of nation. *American Geographical society, 101*(1), 71-87.

Eco, U. (1968). El mito de Superman. En U. Eco, *Apocalípticos e integrados* (págs. 249 - 312). Madrid: Ed. Valentino Bompiani.

Eco, U. (15 de Diciembre de 2002). El mago y el científico. *El país*.

Encinas, A. (2016). Introducción. En A. E. (coord.), *El antifaz transparente. Antropología en el cine de superhéroes* (págs. 5 - 47). Madrid: Ediciones Encuentro.

Favreau, J. (Dirección). (2008). *Iron man* [Película]. Walt Disney Studios.

Favreau, J. (Dirección). (2010). *Iron Man 2* [Película].

Feenberg, A. (2017). A Critical theory of technology. En U. Felt, R. Fouché, C. A. Miller, & L. Smith-Doerr, *Handbook of science and technology studies* (págs. 635-663). Oxford: Oxford University Press.

Feige, K. (Productor), Coogler, R., Cole, J. R. (Escritores), & Coogler, R. (Dirección). (2018). *Black Panther* [Película]. Estados Unidos: Disney pictures.

Fleming, V. (Dirección). (1939). *Lo que le viento se llevó* [Película].

Foucault, M. (1969). *La arqueología del saber*. México: Editorial Andrómeda.

Foucault, M. (1975). *El orden del discurso*. Tusquets.

Foucault, M. (1979). *Microfísica del poder*. Madrid: Ediciones La piqueta.

Foucault, M. (2017). Conferencia del 14 de noviembre de 1983. En M. Foucault, *Discurso y verdad. Conferencias sobre el coraje de decirlo todo* (págs. 209-243) Buenos Aires: Siglo XXI

Foucault, M. (1984). El juego de Michel Foucault. En M. Foucault, *Saber y verdad* (págs. 127 - 162). Madrid: Ediciones La Piqueta.

Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. *Revista mexicana de sociología*, 50(3), 3 - 20.

Foucault, M. (2001). Clase del 17 de marzo de 1976. En M. Foucault, *Defender la sociedad* (págs. 217-237). Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Foucault, M. (2010). Clase del 1° de febrero de 1984. En M. Foucault, *El coraje de la verdad: el gobierno de sí y de los otros II*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Foucault, M. (2017). Clase del 24 de octubre de 1983. En M. Foucault, *Discurso y verdad. Conferencias sobre el coraje de decirlo todo* (págs. 79 - 111). Buenos Aires: Siglo XXI.

Gallego Torres, A. (2007). Imagen popular de la ciencia transmitida por los cómics. *Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias*, 141-151

Gálvez Aguirre, J. (febrero de 2020). Ética y veridicción en las últimas investigaciones de Michel Foucault. Acerca de una historia de los modos de ser. *Pensamientos*, 76(290), 545-566.

García Fanlo, L. (2004). ¿qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze y Agamben. 1- 9.

García-Escrivá, V. (2018). El auge del género de superhéroes y la nueva industria cinematográfica global. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(1), 483-491.

Giddens, A. (1993). *Consecuencias de la modernidad*. Madrid: Alianza.

- Gunn, J. (Dirección). (2014). *Guardians of the Galaxy Vol. 1* [Película]. Walt Disney Studios.
- Gunn, J. (Dirección). (2017). *Guardians of the Galaxy Vol. 2* [Película]. Walt Disney Studios.
- Guridi Colorado, J. de J. (2016). Discurso Audiovisual en la Divulgación Científica de la UNAM: La construcción de un modelo de ciencia para divulgar. En S. Herrera Lima, C. E. Orozco Martínez, & E. Quijano Tenreiro, *Comunicar ciencia en México. Tendencias y Narrativas* (págs. 135-180). Guadalajara: ITESO.
- Guridi Colorado J. d J. (2023). La relación humano-tecnología en el universo cinematográfico Marvel. JCOM AL, 6(2). doi: <https://doi.org/10.22323/3.06020203>
- Gutiérrez Sanguino, J. (2011). Supersabios a la mexicana. Ciencia y cine mexicano de ficción. En S. Herrera Lima, & C. E. Orozco Martínez, *De la academia al espacio público. Comunicar ciencia en México*. (págs. 95-125). Guadalajara : ITESO.
- Habermas, J. (1985). La modernidad, un proyecto incompleto. En H. Foster, *La posmodernidad* (págs. 19 - 36). Barcelona: Kairós.
- Habermas, J. (1986). *Ciencia y técnica como ideología*. Madrid: Tecnos.
- Hall, S. (1992). Occidente y el resto: discurso y poder. En Hall, & Gieben, *Formations and modernity* (págs. 275-332). London: Plity press.
- Herrera Lima, S. (2015). Las grandes promesas de la ciencia en el reto de las exposiciones universales: Del progreso incuestionable a la esperanza de supervivencia. En S. Herrera Lima, C. E. Orozco Martínez, & E. Quijano Tenreiro, *Comunicar Ciencia en México. Discursos y espacios sociales* (págs. 57-88). Guadalajara: ITESO.
- Herrera Lima, S. (2018). *Del progreso a la armonía*. Guadalajara: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- Huber, B., Barnidge, M., Gil de Zúñiga, H., & Liu, J. (2019). Fostering public trust in science: The role of social media. *Public Understanding of Science*, 28(7), 759-777.

- IMDbPro. (6 de octubre de 2020). *Box Office Mojo*. Obtenido de Box office Mojo. By IMDbPro: <https://www.boxofficemojo.com/charts/overall/?area=XWW>
- Iyengar, S., & Massey, D. (27 de abril de 2018). Scientific communication in a post-truth society. (S. A. Dietram, Ed.) *PNAS (Proceedings of the National Academy of Sciences of the USA)*, 7656-7661.
- Jeffries, D. (2017). The worlds Align Media Convergence and Complementary Storyworlds in Marvel's "Thor: The dark world". *Amsterdam University Press*, 287-303.
- Johnston, J. (Dirección). (2011). *Captain America: the first avenger* [Película]. Paramount pictures.
- Keller, E. F. (1995). *Reflections on gender and science*. London: Yale University Press.
- Kirkpatrick, E., & Scott, S. (2015). Representation and Diversity in Comic Studies. *cinema Journal*, 55(120-125), 120-124.
- Laclau, E., & Mouffe, C. (2001). *Hegemony and socialist strategy. Towards a radical democratic politics*. Londres: Verso.
- Leeuwen, T. v. (2008). *Discourse and practice. New tools for critical discourse analysis*. New York: Oxford University Press.
- Leterrie, L. (Dirección). (2008). *The Incredible Hulk* [Película]. Universal Pictures.
- Martín-Barbero, J. (2017). La supervivencia de los superhéroes. *Versión*, 213-221.
- Martín-Barbero, J., & Rey, G. (1999). Los ejercicios del ver. Hegemonía audiovisual y ficción televisiva. Barcelona:Gedisa
- Martini, M. (2012). *La ciencia y sus límites. La historiografía de Steven Shapin*. Buenos Aires: CLACSO.
- Mattelart, A. (1974). La muerte de supermán. En A. Mattelart, *La cultura como empresa*

multinacional (págs. 147-177). México: Ediciones Era.

Muñoz-González, R. (2017). Masked Thinkers? Politics and Ideology in the Contemporary Superhero Film. *KOME: An International Journal os Pure Communicatino Inquiry*, 5(1), 65-79.

Orozco, G., & González, R. (2012). *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. Guadalajara, México: Productora de contenidos culturales.

Posada, T. (2019). Aforfuturism, Power, and Marvel Comics's Black Panther. *The journal of Popular Culture*, 52(3), 625-644.

Rabotnikof, N. (1988). Racionalidad y decisión política en Max Weber. En L. O. (Comp), *Racionalidad. Ensayos sobre la racionalidad en ética, política, ciencia y tecnología* (págs. 99-111). CDMX: Instituto de Investigaciones Filosóficas UNAM.

Ramos, T. (2013). *El conocimiento en las narrativas audiovisuales para niños*. Guadalajara: ITESO.

Reed, P. (Dirección). (2015). *Ant-Man* [Película]. Walt Disney Studios.

Reed, P. (Dirección). (2018). *Ant-Man and teh Wasp* [Película]. Walt Disney Studios.

Ristic, D. (2016). (De) Legitimization as the discursive strategy of ideology. *Facta Universitatis*, 14(3), 155-166.

Roblou, Y. (2012). Complex Masculinities: The superhero in Modern American Movies. *Culture, Society & Masculinities*, 4(1), 76-91.

Russo, A., & Russo, J. (Dirección). (2014). *Captain America: the winter soldier* [Película]. Walt Disney Studios.

Russo, A., & Russo, J. (Dirección). (2016). *Captain America: Civil War* [Película]. Walt Disney

Studios.

Russo, A., & Russo, J. (Dirección). (2018). *Avengers: Infinity war* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios.

Russo, A., & Russo, J. (Dirección). (2019). *Avengers: Endgame* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios.

Sánchez Martínez, J. A. (Abril de 2010). Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea. *Nueva Época*(62), 227 - 244.

Santander-Gana, M. T. (2015). Tecnología y sociedad: reflexiones a cerca de las visiones y las tensiones de la tecnología. *Innovación y emprendimiento*, 105 - 114.

Savage, M. (25 de abril de 2015). *BBC Mundo*. Obtenido de Noticias: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/04/150423_economia_franquicia_hollywood_marvel_avenger_lf

Scheufele, D. A. (2019). Science audiences, misinformation, and fake news. *PNAS*, 7662-7669.

Scott, S. (2017). Modeling the Marvel Everyfan: Agent Coulson and/as Transmedia Fan Culture. *Palabra Clave*, 20(4), 1042-1072.

Sossa Rojas, A. (2012). Verdad, discurso y libertad en Foucault. *Aposta*.

Staudenmaier, J. (1989). Peril of progress talk: Some historical condittions. En J. Staudenmaier, *Science, technology and social progress* (págs. 268-293). Londres: Asociated University Press.

Stevens, J. R. (2011). "Let's Rap With Cap": Redifining American Patriotism through Popular Discourse and Letters. *The Journal of Popolar Cuture*, 44(3), 606-632.



Strazcynski, M., & Romita Jr., J. (2001). *Amazing Spider-man #36*. Nueva York: Marvel Comics.

- Taylor, A. (Dirección). (2013). *Thor: The Dark world* [Película]. Walt Disney Studios.
- Thompson, J. B. (1998). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Toulmin, S. (2001). *Cosmópolis: el trasfondo de la modernidad*. Barcelona.
- Toulmin, S. (2003). *Regreso a la razón. El debate entre la racionalidad y la experiencia y la práctica personales en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Ediciones Península.
- Tyree, T. C., & Jacobs, L. J. (2018). Can you save me?: Black Male Superheroes in Hollywood Film. *Spectrum: A journal on Black Men*, 1-24.
- van Dijk, T. (2016). *Discurso y conocimiento*. Barcelona: gedisa.
- Vazquez, G. (2010). *Official handbook Marvel universe A to Z Update #5*. Nueva York: Marvel Comics.
- Verón, E. (1993). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. España: Gedisa.
- Waid, M., & Kitson, B. (2009). *Amazing Spider-man #583*. Nueva York: Marvel comics.
- Waititi, T. (Dirección). (2017). *Thor: Ragnarok* [Película]. Walt Disney Studios.
- Watts, J. (Dirección). (2017). *Spider-Man: Homecoming* [Película]. Sony Pictures.
- Watts, J. (Dirección). (2019). *Spider-Man: far from home* [Película]. Sony Pictures.
- Wen, C. (26 de abril de 2019). We finally understand why the MCU started with Iron Man. (Looper, Entrevistador) Looper. Recuperado el 15 de febrero de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=MOVedN-pMLo>
- Whedon, J. (Dirección). (2012). *The Avengers* [Película]. Walt Disney Studios.



Whedon, J. (Dirección). (2012). *The Avengers* [Película]. Walt Disney Studios.



Whedon, J. (Dirección). (2015). *Avengers: age of Ultron* [Película]. Walt Disney Studios.


Anexo 1 Tabla de observación Ejercicio Exploratorio

ESCENA -Número, descripción técnica, nombre	DESCRIPCIÓN PERSONAJES -Nombre (s) -Imagen (es) -Reseña del origen -resumen de sucesos hasta hoy en UCM	DESCRIPCIÓN / ESCENA -Reseña	VÍNCULOS CON EL SABER -Enunciaciones y prácticas que refieren a un saber (científico o no) -Interacciones relacionadas
1 INT-NAVE STATESMAN-NOCHE Thanos y la Black Order toman y destruyen la nave de refugiados de Asgard para obtener el Tesseract (gema de la mente)	Thanos  Titán, Villano principal de la película y de la fase 3. Busca apoderarse de las gemas del infinito para desaparecer (matar) a la mitad de la población del universo. Super fuerza y resistencia, es casi un Dios, incluso sin ninguna piedra, conforme las junte su poder aumentará. En esta escena tiene sólo la piedra del espacio, pero busca, y al final obtiene la del poder	Thanos y la Black Order encuentran la nave Statesman, que transporta a los refugiados sobrevivientes de Asgard ⁶⁶ -reino de los dioses (Thor)- Asesinan a todos en busca de obtener la gema del poder (el Tesseract), que Loki ha escondido. Los dos vengadores más poderosos, Hulk y Thor son vencidos fácilmente, aunque con su sacrificio, Hemdall logra mandar a Hulk a la tierra	El discurso de sacrificio y salvación que Ebony Maw les da a los pocos sobrevivientes de la nave. Al abordarla, habla de traer el equilibrio al universo. Hay una afirmación de que después de la muerte se convierten en hijos de Thanos. Thanos habla de saber lo que es perder, Ese es un saber que viene de la experiencia. Después se compara a sí mismo con el destino. ay una plática entre Loki y Thanos, cuando la Black Order se dispone a ir a la tierra y loki se ofrece como guía, “tengo experiencia” dice, Thanos contesta “si consideras el fracaso como experiencia” a lo que Loki contesta “considero la experiencia como experiencia” ESTA AFIRMACIÓN TAMBIÉN ESTÁ RELACIONADA CON EL SABER OBTENIDO EN BASE A LA EXPERIENCIA (SABER EMPÍRICO) Muriendo, Loki le dice a Thanos, “jamás serás un Dios”
4- INT-MANSION STRANGE-DIA Wong y Strange explican a Stark el origen de las gemas y porqué las busca Thanos	Wong  Miembro de los Maestros de las Artes Místicas de Kamar-Taj. Como guardián de todos los libros antiguos, ayudó a Strange en sus estudios místicos. Falleció al luchar contra Kaecilius, pero fue resucitado por Strange por medio del Ojo de Agamotto (gema del tiempo) y se unió a Strange para proteger el Santuario de Nueva York.	Wong explica (ilustrado por ilusiones que asemejan a un observatorio en holograma) explica la historia de las gemas, cómo se vincula con el origen del universo y porqué las busca Thanos. Strange revela que él tiene la gema del tiempo. Stark propone que la escondan, pero ellos se niegan. Revelan que no saben en dónde está Visión (que posee la gema de la mente). Se dan cuenta que necesitan a Steve Rogers (Capitán América) y que Stark no está en buenos términos con él.	Wong cuenta que al principio del universo no había nada, luego, el Big bang lanzó 6 cristales elementales. Cada una de esas gemas del Infinito controla un aspecto de la existencia “espacio, realidad, poder, alma, mente y tiempo” – ESTA EXPLICACIÓN PARECE MEZCLAR EL SABER CIENTÍFICO (BIG BANG) Y EL SABER MÁGICO Banner se refiere a Visión como un superbot, Stark dice “es más que eso, evoluciona” – LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ES UN PUNTO QUE SE DESARROLLA DE MANERA INTERESANTE DURANTE LAS PELÍCULAS, AÚN NO SÉ CÓMO TOMARLO EN CUENTA PERO HABRÁ QUE PONER ATENCIÓN

⁶⁶ Para saber sobre la destrucción de Asgard, véase la sinopsis de Thor (3): Ragnarok (Anexos)

<p>5 EXT-CALLE- DIA</p> <p>Dos miembros de la Black Order pelean con Iron Man, Spider Man, Dr. Strange y Wong para llevarse la gema del tiempo (en poder de Strange). Lo secuestran en su nave, y Spider-man & Ironman suben para rescatarlo</p>	<p>Spiderman</p>  <p>Peter Parker es un estudiante que, después de adquirir sus habilidades a causa de la mordida de una araña radiactiva, eligió combatir el crimen como el Hombre Araña. A pesar de esforzarse por mantener su identidad en secreto de todos, fue encontrado y reclutado por Anthony Stark para unirse a la Civil War, obteniendo un nuevo traje y tecnología a cambio. Después de ayudar a Stark, Parker conservó su traje para seguir operando como el Hombre Araña.</p> <p>Parker forjó una reputación en la ciudad de Nueva York y se ganó un lugar dentro de los Vengadores. Sin embargo, lo rechazó para seguir siendo un héroe local.</p>	<p>Ebony Maw y Black Dwarf llegan en una gran nave a buscar la gema del tiempo, en poder de Dr. Strange. En el proceso crean un caos en la ciudad, y Iron Man, Dr. Strange y Wong se enfrentan con ellos, sin embargo Ebony Maw, toma prisionero a Dr. Strange y se lo lleva inconsciente en su nave para quitarle la gema. Durante la pelea se une Spiderman, que al no poder salvar a Strange, sube con él al exterior de la nave. Esta se dirige al espacio, por lo que Iron Man logra llegar hasta allá y le da un traje de alta tecnología a Spiderman, para que sobreviva en el espacio. Iron man envía a Spiderman a casa y se esconde en la nave</p>	<p>Cuando salen a ver el caos, Stark no sabe lo que sucede, todos corren y nadie dice qué pasa. Stark se pone sus lentes y le pregunta a Viernes (su inteligencia artificial) “¿qué es lo que estoy mirando?”, ella contesta, “no estoy segura, trabajo en ello” SI BIEN HABLABAMOS ANTES DEL SABER PROVENIENTE DE LA EXPERIENCIA, AHORA PODEMOS OBSERVAR LA NECESIDAD DE QUE UNA MÁQUINA INTERPRETE LA EXPERIENCIA HUMANA</p> <p>Bruce Banner se emociona con el traje de Ironman, “es nanotecnología, ¿te gusta?” UNO DE LOS CONSTANTES GUIÑOS EMOCIONALES HACIA LA TECNOLOGÍA</p> <p>Spiderman acude a su mentor (Stark) para saber lo que sucede, este es probablemente otro tipo de saber, el que proviene del maestro LA RELACIÓN ENTRE SPIDERMAN Y IRON MAN ES TOTALMENTE DE MAESTRO / APRENDIZ, SIN DUDA ESTA SERÁ OTRA CATEGORÍA DE BÚSQUEDA Y ANÁLISIS YA QUE PREVEO VARIAS RELACIONES DE ESTE TIPO, PERO DISTINTAS (T’chaka y T’Challa, Ancestral y Dr., Strange, etc.)</p>
<p>15 INT-BASE VENGADOR ES-DIA</p> <p>Se discute si deben destruir o proteger la gema. Banner da otra opción, separar a Visión y a la gema para poder destruirla después</p>	<p>Visión</p>  <p>Visión es un sintezoides con un cuerpo sintético de vibranio creado por Ultrón y la Doctora Helen Cho, usando la Gema de la Mente para darle vida. Luego de que el Arca fuera robado por los Vengadores, Anthony Stark y Bruce Banner cargaron la base de datos de J.A.R.V.I.S. en él, con Thor ayudando a completar la creación. Sin embargo</p>	<p>Discuten todos lo que deben hacer. Se revela que AntMan y Hawk Eye están en arresto domiciliario. Discuten sobre si proteger o destruir la gema</p>	<p>Visión habla sobre la composición de su piedra, dice que ha pensado sobre la naturaleza y composición de la gema y que podría ser desintegrada si se expone a una fuente de energía poderosa con una firma similar a la suya podrían destruirla. “sólo destruyéndola podemos asegurarnos de que Thanos no la consiga”.</p> <p>Debate de una vida sobre muchas... Pero deciden intentar sacar la gema de visión sin destruirla junto con él.</p> <p>NO HAY DEBATE SOBRE EL SABER, PERO SÍ UN DEBATE ÉTICO. NO SE DICE DE DONDE PROVIENE EL SABER QUE FUNDAMENTA SUS OPINIONES, PERO LA JERGA ES LÓGICA Y EN OCASIONES CIENTÍFICA. HABRÁ AQUÍ OTRO TIPO DE SABER? UNO QUE PROVIENE DE LA LÓGICA, DE LA RAZÓN, ¿O ES SIMPLEMENTE UNA FORMA DE VERIDICCIÓN?, LA ARGUMENTACIÓN LÓGICA</p>

<p>18 EXT-TITAN- NOCHE Thanos obliga a Gamora a decirle dónde está la gema del alma, torturando a Nébula</p>	<p>Gamora Es una Zehoberei y la hija adoptiva de Thanos, al igual que Nébula, después que este atacara su planeta natal. Ella se volvió una asesina y trabajó para él durante años antes de traicionarlo en un intento por liberarse. Gamora se unió a los Guardianes de la Galaxia. Después de vencer a Ronan en la Batalla de Xandar, ella decidió quedarse con su nuevo equipo bajo la dirección de Peter Quill para embarcarse en nuevas aventuras. Eventualmente, ella comenzó una relación romántica con Quill</p> 	<p>Thanos le revela a Gamora que sabe que ella conoce donde está la gema y que lo engañó al no decirle. Tortura a Nebula para que le diga, Gamora cede.</p>	<p>Breve dilema sobre la felicidad, Gamora dice que eran felices en su planeta, Thanos dice que no. Que apenas tenían para comer y que él los salvó al matar a la mitad de la población “pequeño precio por la salvación”</p> <p>“Calculo simple, universo finito, con recursos finitos. Si la vida se deja libre, la vida dejará de existir” -tú no lo sabes -Soy el único que lo sabe, o al menos el único con la voluntad de actuar” EL SABER PROVEE CERTEZA PARA LA ACCIÓN, EN ESTE CASO EL SABER ES CIENTÍFICO, MATEMÁTICO, PERO ES UN SABER REPUDIADO POR EL UNIVERSO PORQUE SU ACCIÓN CORRESPONDIENTE IMPLICA MATAR</p> <p>-“en algún tiempo tú también la tenías y peleaste a mi lado hija -Todo lo que odio de mí , tú me lo enseñaste - y en el proceso te hice la mujer más fiera de la galaxia” OTRA RELACIÓN MAESTRO / APRENDIZ MUY INTERESANTE, THANOS SE DICE SU PADRE, PORQUE LA CRIÓ Y LE ENSEÑÓ MUCHAS COSAS, PERO EN REALIDAD LA SACÓ DE SU PLANETA CUANDO MATÓ A SU FAMILIA JUNTO A LA MITAD DEL PLANETA</p>
<p>19 INT-NAVE- NOCHE</p>	<p>Rocket Racoon</p>	<p>Al llegar a Nidavellir descubren que está destruido. Encuentran a Etril quien les cuenta que Thanos lo obligó a forjar el guante, después mató a todos y a él le quitó sus manos. Thor le pide que forje un nuevo martillo, pero Thanos le cubrió las manos de hierro, y destruyó la maquinaria</p>	<p>El enano se niega a ayudarles, siente que sin sus manos es inútil. Pero Thor le dice “cada cosa que forjaste está en tu cabeza, no en tus manos” Sin embargo, Thor y Rocket ponen toda su fe en el saber de Etril para forjar un arma mata dioses. HAY MUCHA CONFIANZA EN EL SABER TÉCNICO, ES MUY RELEVANTE, SE LE RECONOCE COMO SABER, Y NO SÓLO COMO REPETICIÓN MECÁNICA</p>
<p>22 EXT- WAKANDA- DIA Los héroes llegan a Wakanda y se preparan para quitarle la piedra a Visión,</p>	<p>Capitán América (Steve Rogers)</p>  <p>El Capitán Steven Grant "Steve" Rogers es un veterano de la Segunda</p>	<p>Los héroes llegan a Wakanda y se preparan para quitarle la piedra a Visión, mientras el ejército de Thanos se acerca.</p>	<p>Shuri, princesa de Wakanda y hermana de Tchalla, revisa a Visión. Se sorprende por la estructura polimórfica de la gema. Bruce Banner comenta “tuvimos que unir cada neurona en forma no secuencial” - “¿porque no sólo reprogramaron las sinapsis para trabajar colectivamente?”.</p> <p>Visión se sorprende, y Banner contesta un poco avergonzado “porque no se nos ocurrió” - Shuri condescendiente “estoy segura de que hicieron su</p>

<p>mientras el ejército de Thanos se acerca.</p>	<p>Guerra Mundial, miembro fundador de los Vengadores y el primer superhéroe del mundo. Rogers tenía problemas de salud, sin embargo, después de que el Proyecto Renacimiento lo convirtió en el Capitán América, ayudó a los Aliados a ganar la Segunda Guerra Mundial. Su cuerpo congelado fue encontrado por S.H.I.E.L.D., y Rogers despertó sólo en un mundo moderno que apenas reconocía. Cuando Nicholas Fury, Director de S.H.I.E.L.D., le pidió a Rogers que lo ayudara a salvar el mundo de nuevo, él se uniformó nuevamente como el</p>		<p>mejor esfuerzo” SHURI, QUE SUELE REPRESENTAR A LA JUVENTUD Y LA INNOVACIÓN, AQUÍ MUESTRA JUSTO ESO, PENSAMIENTO CREATIVO Y GRAN SABER. ¿QUÉ TAN SEGUIDO, LA INNOVACIÓN RESOLVERÁ LOS PROBLEMAS QUE ENFRENTAN? HABRÁ QUE PONER ATENCIÓN</p> <p>Se habla en términos numéricos, de la complejidad de la labor, y de los riesgos de hacerlo mal, “va a llevar tiempo”, “todo el que puedan darme”</p>
<p>23 EXT- NIDAVELLIR -NOCHE</p> <p>Etril forja el Stormbraker después de un gran esfuerzo y sacrificio de Thor</p>	<p>Thor</p>  <p>Vengador, príncipe de Asgard, hijo de Odín destinado a gobernar Asgard. Fue enviado a la tierra para que aprendiera un poco antes de gobernar, ahí se enamoró de una terrícola y admira a los humanos, como seres capaces de grandes proezas, se unió a los vengadores en la primera película de Avengers y desde entonces lucha con ellos. Está en la nave por los acontecimientos de Thor: Ragnarok (destrucción de Asgard) Super fuerza, vuela, resistencia (es inmortal) su martillo es muy poderoso, sólo puede levantarlo “quien es digno del poder de Thor”</p>	<p>Thor, con ayuda de Rocket y la nave, logra echar a andar los mecanismos gigantes de Nidavellir para poder forjar su martillo, pero LGO se atora y necesita mantener abierto el canal manualmente, ello implica recibir la energía directa de una estrella, lo hace y logra llenar la forja aunque en el proceso se desmaya, lo recoge Rocket en la nave, necesita el martillo para curar. Como no encuentran el mango, Groot lo hace de un brazo suyo que se rompe</p>	<p>Rocket- “No creo que entiendas la ciencia aquí, estos aros son gigantes. Para moverlos vas a necesitar algo mucho más grande” Thor- déjame a mí Rocket ¿déjame a mí? Amigo estás en el espacio, y sólo tienes una cuerda... Thor comienza a girar el cable que sostenía, y que está atado a la nave y le da vueltas a la nave alrededor de él para reunir fuerza y lanzarla sin soltar el cable para ser remolcado por la nave lanzada que además enciende los motores cuando ya está en la dirección correcta. De ahí obtiene la fuerza pues Thor sujeta el cable y se aferra al aro para moverlo. ROCKET SEÑALA LO IMPOSIBLE DE LOS ACTOS DE THOR, PERO NO PORQUE SE NECESITE MUCHA FUERZA Y NADIE LA TENGA, SINO PORQUE FÍSICAMENTE NO TIENE SITIO DE APOYO, POR LO TANTO SERÍA IMPOSIBLE, SIN EMBARGO THOR RESPONDE IGNORANDO LAS LEYES DE LA FÍSICA, PREFIERE CREER EN SÍ MISMO</p>
<p>27 EXT-TITAN DIA Batalla en Titan</p> <p>Thanos se deshace de todos, derrota a Strange y se da cuenta de</p>	<p>Thanos Iron Man Dr. Strange</p>	<p>Siguen peleando en Titan, Thanos atrae una luna de Titan y la arroja sobre Iron Man, Spider Man se dedica a salvar a todos mientras Thanos se enfrenta al Dr. Strange en batalla. Finalmente Thanos lo vence y descubre que no está usando la gema del tiempo. Iron man regresa a enfrentarlo, y Thanos revela que lo conoce. Se enfrentan Thanos y Iron Man, Thanos logra vencerlo al clavarle una espada hecha del mismo</p>	<p>Cuando Thanos se enfrenta a Iron Man, lo llama Stark. Iron Man se sorprende de que lo conozca, y Thanos contesta “No eres el único con la maldición del conocimiento”, pero Iron Man contesta “Mi única maldición eres tú”. Al vencerlo, cuando Iron man agoniza, Thanos le dice “tienes mi respeto Stark” cuando termine, la mitad de la humanidad aún vivirá... espero que te acuerden”</p> <p>ESTA MENCIÓN DE LA MALDICIÓN DEL CONOCIMIENTO, TIENE UNA TRAYECTORIA HISTÓRICA DE LARGA DATA, PROBABLEMENTE</p>

<p>que no estaba usando la gema del tiempo Strange le da la gema para que no mate a Stark. Thanos se marcha</p>		<p>material de su traje (nanopartículas). Cuando está a punto de rematarlo, Strange lo detiene y le ofrece darle la gema del tiempo a cambio de la vida de Stark (a pesar de que él había sido muy enfático en varias ocasiones, sobre que no entregaría la gema a cambio de la vida de nadie). Thanos obtiene la gema y se va, Iron Man se recupera (mediante nanopartículas) y Strange le dice: "Estamos en el End game ahora"</p>	<p>PODEMOS CONECTARLA CON LAS VISIONES DE PRINCIPIOS DEL SIGLO XX QUE SE QUEJAN DEL FIN DEL MISTERIO, A MANOS DE LA CIENCIA (Goethe). PERO TAMBIÉN HAY DETRÁS OTRA TRADICIÓN QUE TIENE QUE VER CON EL PESAR POR EL FIN DEL AUTOENGAÑO, QUE POSIBLEMENTE PERTENEZCA A OTRA TRADICIÓN (matrix...?)</p>
---	--	--	--

Anexo 2 Tabla de observación Primera inmersión

Duración: 2:16:00		2018	BLACK PANTHER	SINOPSIS	Dir: Ryan Coogler
<p>Luego de la muerte de su padre, el joven Tchalla regresa a Wakanda para sucederlo en el trono. Pero cuando aparece el enemigo, el valor de Tchalla se ve puesto a prueba durante un conflicto que pone en riesgo a Wakanda y al mundo. Ante la traición y el peligro, debe liberar el poder de la Pantera Negra para vencer a sus enemigos y garantizar la seguridad y el estilo de vida de su gente.</p>					
ESCENA			BREVE NARRACIÓN	TRATAMIENTO	ANÁLISIS DESCRIPTIVO
NÚM.	TIEMPO	NOMBRE			

1	0 - 1:43	La historia de nuestra casa	Un abuelo le narra la historia del nacimiento de Wakanda a un niño. "Cuando las tribus estaban en guerra, un Chamán guerrero recibió una visión de la diosa pantera Bast, guiándolo a la Hierba de corazón. Esta planta le concedió fuerza, velocidad e instintos superhumanos, se convirtió en rey y en el primer Black Panther el protector de Wakanda. Usaron el vibranio para construir una civilización tecnológica más avanzada que cualquier otra nación. Ellos prosperaban y el mundo se hundía en el caos, por lo que Wakanda juró ocultarse a plena vista escondiendo la verdad de su poder al mundo exterior" - ¿y aun estamos ocultos? - Sí - ¿porqué?	Animación. Los personajes y objetos parecen surgir del vibranio, un poco mezclados con la tierra (recuerda un poco a la animación con arena)	A través de una visión la diosa pantera transmite conocimiento a un guerrero que se convierte en rey. El saber viene de una visión divina, el poder viene de la planta que descubre gracias al conocimiento transmitido por la diosa. No se menciona el conocimiento, sino la tecnología, siempre es debido al vibranium. Quien recibe la visión es un chamán guerrero, es decir, tienen una conexión divina
2	1:44 - 6:22	El rey descubre al espía en California	En 1992, el rey T'chaka visita a su hermano, quien habría sido espía wakandiano en California, para informarle que Wakanda fue atacada y traicionada por alguien que junto a Klaw, robó vibranium y mató a algunos pobladores. Le dice que gracias a James (amigo del príncipe que en realidad era otro espía Wakandiano) sabe que él fue quien los traicionó y que tendría que reportarse al concejo e informarles de sus crímenes. Tres niños que jugaban basketbol en el patio de abajo, observan las luces de la nave en la que aparentemente viajaba el rey, cuando se marcha del apartamento del príncipe N'Jobu	En los 90, el departamento es modesto pero lleno de adornos tribales, hay tonos dorados y madera. La escena tiene tintes místicos al aparecer el rey, pero después este misticismo se va, cuando el rey se quita la máscara, la música ambiente con rap hasta el momento en que llegan los wakandianos, luego cambia de manera mística con tambores pero no con un ritmo frenético sino pausado, esporádico. Al principio y al final observamos a niños jugando basketbol en el barrio, de apariencia pobre (las cajas usadas para frutas). Podemos observar la escritura wakandiana de apariencia cuneiforme	En esta escena el saber se ancla al poder, a través del secreto. El príncipe creyó engañar al rey T'chaka, sin embargo, su amigo era un espía que el rey había colocado para espiarlo a él. Los secretos son parte importante de los Wakandianos, ya que como vimos antes, su civilización está escondida del resto del mundo. Su secrecía es su poder, y su saber acerca de la ubicación y manejo del vibranium, también es fuente de poder, por eso no comparten ese saber. Sería compartir el poder.
3	6:22 - 6:55	Titulos inicio Clásicos del MCU	Con la música que los caracteriza y con imágenes de los comics, pero después de la muerte del actor Chadwick Boseman, fueron cambiados, ahora son de color morado y contienen imágenes de escenas con el actor		N A
4	6:55 - 8:21	En la nave se preparan para una misión y observan noticiero	En la nave, Okoye y T'challa se preparan para una misión de rescate, mientras observan la noticia internacional en la que se informa la muerte del Rey T'chaka (en la película de Winter Soldier) y la subida al trono de T'challa. También se menciona que Wakanda "aunque es uno de los países más pobres del mundo [...] no participa del comercio internacional ni acepta ayuda". Llegan a donde aparentemente atacarán, y ahí volvemos a observar un gran despliegue tecnológico. Okoye, quien había aparecido para ayudar al ver a T'challa congelado, amenaza veladamente al grupo para que no digan nada sobre ese día.	La nave en la que viajan es de un gran despliegue tecnológico, recuerda un poco a las naves de Star Trek o Star Wars por dentro	La noticia nos demuestra que la verdadera condición de Wakanda es un secreto que nadie conoce en el mundo, el mundo los menosprecia

5	8:22 - 12:00	Black Panther rescata a Nakia	En el bosuqe de Sambia (Nigeria) Black panther se enfrenta a un convoy armado de guerrilleros, que llevaban secuestradas a mujeres de las aldeas cercanas. Esta también un joven reclutado por la fuerza. Black Panther le dice a Nakia que mañana será coronado y quiere que ella esté presente	La música al final, acentúa la mirada de los africanos hacia la nave como algo divino	El secreto de Wakanda, puede verse un poco expuesto, pero solo con los que consideran cercanos (en este caso africanos, buenos o pobres) quienes son amenazados para que no digan nada. Wakanda trata a los demás africanos como sus hijos, les protege y les ayuda pero les prohíbe decir cosas o hablar. Al final los rescatados los miran desaparecer en su nave, como seres casi divinos
6	12:00 - 13:05	Tchalla, Okoye y Nakia regresan a Wakanda	Tchalla, Okoye y Nakia regresan a Wakanda. La posición de Okoye mientras maneja la nave, el amanecer, la música y los hermosos paisajes se combinan para pintar el regreso a casa como algo que llena de emoción y placer a los 3.	El regreso a casa se pinta con un aire místico de gozo, de una experiencia casi religiosac, a través de la música y del símbolo del amanecer combinado con los paisajes hermosos de montañas y bisques. La actitud de los 3 es de gran gozo, en su rostro se dibuja gran placer de volver a casa. Tchalla menciona "nunca deja de ser nuevo para mí"	
7	13:06 - 13:46	Vemos por primera vez a Wakanda moderna	La nave traspasa una barrera que aparentaba ser sólo árboles, y deja mirar una ciudad llena de vegetación y con un enorme río al medio, pero con muchas construcciones altas, edificios con formas muy interesantes que recuerdan por un lado a la arquitectura art deco y contemporánea, pero también a las chozas africanas, en los techos, las formas de los mismos y en las fachadas. Podemos observar brillos dorados, tonos rojos, algo que aparenta paja en algunos techos, y muchas formas geométricas cuneiformes. Llama la atención un tren que surca el aire, aparentemente con rieles elevados pero no se observan.	La ciudad la vamos observando junto con la nave que surca los aires. Es por lo tanto una toma aérea que nos permite ver las distancias y distribución de la ciudad, que parece muy llena, no se observan grandes espacios sin construcción o vegetación tupida, . La música, que antes de pasar el umbral era de tambores, ahora es una especie de fanfarria heroica, con trompetas que crecen hasta que la nave aterriza en su destino. Los sonidos incidentales refuerzan lo grandioso de la ciudad, y guían nuestra atención, por ejemplo hacia el tren.	Detrás de estas edificaciones podemos observar un mundo tanto o más avanzado que el occidental, pero con una identidad distinta. Una mirada diferente a cómo debería verse una ciudad. Es, como hubiera sido el mundo africano si occidente no hubiera impuesto su visión sobre África

8	13:47 - 15:17	Recepción de Tchalla y Nakia en Wakanda	La reina, la hermana menor de Tchalla y la guardia de las Dora Milaje, reciben a Tchalla y a Nakia. Los atuendos de ellas dos, contrastan, La Reina, porta un vestido color beige, de fibras naturales, parecidas al algodón, pero con el estilo de la moda de alta costura. Suri, la princesa, porta los mismos tonos (tierra) tonos de gris y de beige, pero lleva una playera con un estampado al frente, sin embargo su playera tiene unas aplicaciones en las mangas, que la diferencian de cualquier playera. lo reciben y charlan un poco sobre la coronación de mañana. El gran día de Tchalla, su madre está orgullosa, Suri, dice, sólo está ahí para recoger tecnología que Tchalla usó. Al irse de ahí, le hace una señal con el dedo medio a su hermano Tchalla, mostrándonos que de alguna u otra manera sí hay contacto con la cultura occidental, Wakanda no está tan aislado como podríamos haber pensado.	NA	Suri le menciona a Tchalla que desarrolló una mejora para las Cápsulas PEM (Pulso electromagnético), Tchalla dice "¿una mejora? No. Funcionan perfectamente". A lo que Suri contesta. "¿Cuántas veces debo enseñarte esto: Sólo porque algo funcione no significa que no se pueda mejorar", Tchalla pone en duda que ella pueda enseñarle algo, ¿qué sabes tú?, - más que tú, contesta. Hay una disputa entre el saber viejo y el saber nuevo. La lucha por la innovación vs lo que funciona, representadas por la juventud y la generación que recién toma el poder
9	15:18 - 19:10	Robo en el museo	Un sujeto de color (Killmonger) observa la exposición de objetos de origen africano en el museo de Gran Bretaña, en Londres. Aparentemente ha pedido hablar con la experta, ella se acerca y responde a sus preguntas sobre el origen de algunos artículos, un par de guardias le ordean mientras ve la exposición, parecen sospechar de él. Al responder sobre un hacha, la Dra. comienza a sentirse mal, pero da una respuesta, que el sujeto niega. Él da otra versión, dice que fue robado por soldados británicos en Benín, pero que es de Wakanda y que es de vibranio. Luego, la confronta y cuando seguridad va a sacarlo. ella se desmaya. Él pide ayuda, pero los que llegan vestidos de paramédicos son sus secuaces (Klaw y otro), que matan a los guardias. Incluso a uno de ellos lo dejan correr un poco para dispararle más lejos, y que los haga ver como aficionados. Roban el arma, el sujeto de color (Killmonger) le advierte a Klaw que los wakandianos aparecerán, él sólo se alegra. Killmonger se queda observando unamáscara africana, y se la lleva con él. Lo sacan en la camilla, lo suben a la falsa ambulancia y se van.	N A	Nos habla de un saber histórico que fue construido desde el poder de los imperios colonialistas, pero no sólo en cuanto a la procedencia de los artículos (escondida en el museo), sino además a la descripción y clasificación que se hace de los objetos africanos, en ese saber no participa África, sólo el imperio británico. Además lo hace desde el desconocimiento de Wakanda. En este punto también queda de manifiesto que Wakanda se aisló y no formó parte de la historia mundial. Las guerras mundiales, la colonialización, etc. Killmonger confronta a la doctora preguntando "¿cómo cree que lo obtuvieron sus ancestros?, ¿cree que pagaron un precio justo?, ¿o solo lo tomaron como tomaron todo lo demás? Esto, no desde la perspectiva de Wakanda, pero si de las colonias, especialmente las de África. Eso hace que la Dra. quien se dijo "La experta" le pida que se vaya, haciendo un gesto al grupo de seguridad. Eso sí molestó a la doctora del museo, que confrontara sus saberes, no cuando preguntó, sí cuando confrontó.

10	19:10 - 28:36	coronación de Tchalla	<p>Con ambiente festivo, tambores y bailes africanos vemos a las tribus llegar al río, donde a través del sonido activan un dispositivo que parece desviar el agua que normalmente cae por una catarata, dejando libre así el lugar del ritual de coronación. En una nave arriva TChalla, su entrada asemeja a la de un gladiador romano que entra al coliseo. Todo esto acompañado por cantos y toda la gente de las tribus lo mira desde las salientes de la catarata mientras cantan y lo aclaman. TChalla, se encuentra vestido sólo con unos shorts y una pintura que cubre su pecho y espalda (representa las manchas de la pantera negra). Zuri (el espía que vimos al principio que espiaba al príncipe, es quien dirige la ceremonia. Viste una túnica morada y muchos collares. A través de un líquido dice darle al príncipe la fuerza de la pantera negra. Tchalla la bebe y vemos sus venas oscurecerse al tiempo que se estremece y toda la gente de las tribus, le acompañan moviéndose a ritmo, lento muy característico. La última parte del ritual de coronación es ofrecer la oportunidad a las tribus de Wakanda para desafiar a TChalla a un combate, que termina en rendición o muerte. Las tribus anuncian una a una que no desafiarán hoy: La tribu mercante, que recuerdan un poco a túnicas árabes, pues traen la cabeza boca cubiertas, y usan espadas del estilo árabe. La fronteriza, la del río, la tribu minera. También puede ser desafiado por alguien de la realeza. Suri, la hermana menor que representa a la juventud hace una broma. Escuchamos entonces llegar a la tribu Jabari (quienes como vimos en la intro se internaron a vivir en la montaña). M'Baku su líder da un discurso de cómo han visto desde las montañas que le han encargado el desarrollo tecnológico a una niña que se burla de la tradición y reta a TChalla. Comienza el combate, ambos portan máscaras de su tótem (pantera y gorila). La tribu Jabari aparentemente es la única que cree en otro Dios, no en Banti (dios pantera) sino en Hanuba (dios gorila). Después de una lucha difícil, Tchalla lo vence y lo obliga a rendirse, por el bien de su tribu. Todos aclaman a TChalla, se convierte en celebración. Al final Tchalla dice la famosa frase haciendo una equis ante su pecho con los brazos: Wakanda Forever!, que todos repiten</p>	N A	<p>No dejamos de observar detalles en los que se aprecia el avance tecnológico de Wakanda, pero desde otra mirada distinta a la occidental. Las proyecciones tridimensionales que Tony Stark puede girar con sus manos, en Wakanda parece ser de vibranio y arena, no de luz azul como en el otro caso. Una civilización siempre dependiente del vibranium que realiza proezas tecnológicas increíbles como vaciar la cascada. Todo este despliegue de recursos para algo que es fundamental para su cultura, el rito de coronación. La parte en que Suri, la hermana más joven desafía el reto con una broma acerca de lo incómodo de su ropa, nos da otra muestra de que aunque las tradiciones se siguen y los rituales se cumplen. La juventud (o al menos ella) es desafiante. Todos hacen gestos condescendientes de desaprobación, incluso un niño. La tribu Jabari parece representar la porción menos civilizada, aislada de las demás tribus, sin avances tecnológicos y fervientes seguidores de la tradición. Además son seguidores de un dios diferente, no portan ropa muy elaborada, están sin camisa y portan una flada hecha de paja, al momento del desafío cuestiona el comportamiento de la familia real, las decisiones políticas y económicas de la familia real. específicamente el colocar a "una niña que se burla de las tradiciones a la cabeza del desarrollo tecnológico" y la fuerza de Tchalla. Lo que podríamos llamar el saber ancestral, es lo que le da la opción de ser rey al retador. Conoce las tradiciones y sabe que hoy puede retar al príncipe, pero al final es un combate. Al terminar el combate podemos observar el triunfo de la razón sobre la violencia, Tchalla lo convence a rendirse y no a morir.</p>
----	---------------	-----------------------	--	-----	---

11	28:36 - 33:10.	ritual de la pantera negra	En una región apartada, observamos el ritual de la pantera negra. Un grupo de mujeres vestidas con ropa de ritual (muchas telas y predomina el color morado) preparan una bebida con el corazón de una flor llamada la Hierba de Corazón, que restaura los poderes de pantera negra y lo llevará al plano ancestral. TChalla es totalmente cubierto con tierra mientras recuerda las imágenes de su padre y su muerte. Despierta en una llanura extensa con cielos azules y morados, observa un árbol en el que descansan varias panteras negras, una de ellas decae y se convierte en su padre, lo abraza. TChalla tiene dudas sobre cómo ser un rey y su padre le menciona que si no recuerda su entrenamiento. "¿no has entrenado y estudiado siempre a mi lado? Pero las dudas de TChalla van por otro lado, dice que no puede hacerlo sólo. "Un hombre que no preparó a sus hijos para su propia muerte falló como padre" hecha la pregunta por la mejor manera para proteger Wakanda su padre le dice que se rodee de personas de confianza es difícil ser rey para un hombre bueno es difícil ser rey	Onírico, están en la sabana africana pero con un aura onírica basada en colores morado y azul y rojos. Hay un árbol central muy característico de estos espacios en cuyas ramas suelen descansar las panteras.	El ritual de preparación, aunque no se ve complicada sí implica secreto y saberes tradicionales, la hierba de corazón se siembra y cultive en esa cueva con cuidados especiales, no debemos olvidar que el conocimiento de esa hierba fue otorgado directamente por el dios Bants. La magia y la droga de la hierba de corazón le da acceso al mundo espiritual, que TChalla usa para preguntar a su padre. Su padre le dice que confíe en su entrenamiento (saber a través del modelo de enseñanza PADRE-HIJO) "Un hombre que no preparó a sus hijos para su propia muerte falló como padre". Hecha la pregunta por la mejor manera para proteger Wakanda, su padre le dice que se rodee de personas de confianza es difícil ser rey para un hombre bueno es difícil ser rey. En la caverna se observa la presencia de niños y niñas, siendo observadores, como parte del proceso de aprendizaje y preservación de la tradición y del saber relacionado con el brebaje que da la fuerza de la pantera
12	33:11 - 34:36	Camina por la ciudad con Nakia	TChalla y Nakia, su exnovia, pasean por la ciudad. Él le pide que se quede en Wakanda y ella se niega pues no puede ser feliz ahí, sabiendo que hay gente afuera que no tiene nada. Propone que Wakanda comparta tecnología, riqueza y refugio mejor de lo que lo hacen otros países, "no somos como otros países" contesta el rey, teme que si el mundo se entera de lo que poseen, los atacarán para quitárselos. Aunque ella opina que Wakanda es fuerte para ayudar y protegerse al mismo tiempo, él bromea diciéndole necia.	En la ciudad no hay autos, sólo transporte público (muy avanzado) y caminos a pie, pero la ciudad está llena de gente, con puestos de comida, gente paseando vistiendo distintas modas, con aparatos tecnológicos que proyectan hologramas, desde sus muñecas (tal vez el equivalente a los celulares)	El saber que hay pobreza fuera de Wakanda es un saber que no puede negar y que le obliga a la acción (le impide ser feliz). El rey teme que abrirse al mundo pueda dañarlos. Una vez más se demuestra la importancia que tiene el secreto, tener acceso al saber, sin que otros lo sepan, es la mayor ventaja de Wakanda "Si el mundo sabe lo que somos, lo que tenemos, podríamos perder nuestro modo de vida". Aunque ella opina que Wakanda es fuerte para ayudar y protegerse al mismo tiempo. Una vez más, como en el caso del museo, cuando el poder es cuestionado, descalifica el saber del otro, en este caso, la tilda de terca.
13	34:37 - 35:50	Visita a su amigo de la tribu fronteriza	visita a mientras cuida a su rinoceronte, platican un poco acerca de Nakia (su ex) tocan el tema de los refugiados. Su amigo presenta una opinión distinta a la de ella. Opina que si entran refugiados Wakanda sería como todos los demás lugares, sin embargo se muestra a favor de invadir o "limpiar el mundo" con sus soldados. TChalla contesta que la guerra nunca fue su modo de actuar. Ahí los interrumpe Okoye para avisarles que se les reune en el concejo.	Aunque en esta región fronteriza de Wakanda, hay mucho menos movimiento (más parecido a una granja) se respira la misma tranquilidad y prosperidad, todos están activos pero son menos personas.	"Dejas entrar refugiados y traen sus problemas con ellos y Wakanda es como los demás lugares", esa frase del amigo de TChalla, nos habla de la noción de superioridad que existe entre algunos wakandianos. El rey rechaza esa opción, su argumento es que nunca fue su modo de actuar, "la guerra no es buena", pero coloca la tradición como fuente de ese saber

14	35:51 - 37:04	El concejo discute sobre atrapar a Klaw, o no	Okoye informa al concejo sobre el robo al museo, informa también que Ulises Klaue planea vender el vibranio a un norteamericano en Corea del sur. TChalla informa de su deseo de armar una operación para traerlo a Wakanda, pues es un error de su padre. Ahí se discute si eso es pertinente o no. La líder de la tribu mercante (una anciana) dice que Wakanda necesita un rey, no un guerrero. Sin embargo, el líder de la tribu fronteriza (joven amigo de TChalla), menciona que sus padres murieron en el ataque de Klaue hace 30 años, y pide que lo maten o lo traigan de inmediato. TChalla le da su palabra de hacerlo y menciona que se procederá con la misión.	La sala del concejo se encuentra en el mismo lugar del trono real, son sillas de piedra parecida al marmol y un piso de tierra roja (similar a la arcilla) que nos mostraron en la cueva en que TChalla paso el ritual de Black panther. Parece ser parte de la montaña en la que está construido, pero también asemeja un poco al paisaje de Wakanda. No hay una mesa, ni proyectores ni nada, es un lugar para hablar y escuchar	El concejo está conformado por los líderes de cada tribu, y la reina madre. Tres de ellos, y la reina, son ancianos. Los otros dos, son TChalla y su amigo líder de la tribu fronteriza. Finalmente sólo una de las mujeres mayores se pronunció, pero su opinión no fue ni respondida ni acatada por TChalla. Detrás de esta discusión está un juego de saberes, entre la paciencia y la acción, la guerra (venganza o justicia) y la paz (continuar sin intervenir). Además se da un ligero enfrentamiento entre los viejos y la nueva generación. Algo que pudimos notar en la coronación pero que ahora se hace evidente, cuando los mayores eran quienes hablaban sobre "no desafiar" pero era la nueva generación quienes enfrentarían o no esa decisión, ya que ellos son los guerreros. Aparientemente para función de los rituales, es importante que hablen los mayores, pero para fines reales, no se les escucha.
----	---------------	---	--	--	---

15	37:05 - 40:55	Suri le muestra a TChalla los adelantos tecnológicos que ha creado para la misión de intervención	En el interior de una de las montañas de donde extraen el vibranium, está un gran laboratorio en el que desarrollan toda la innovación tecnológica. Un nuevo traje de black panther y diseños basados en nanotecnología.	El laboratorio luce muy avanzado y muy costoso. Blanco con adornos tribales, destaca también el color azul de la luz que relacionamos con la tecnología digital. La música que acompaña el inicio de la escena es una música que se percibe como muy actual	La relación entre TChalla y Suri se puede apreciar mejor aquí, ella es su hermana menor y lo respeta pero se burla de las tradiciones, como ejemplo, cuando lo recibe hace una reverencia que se ve de inmediato falsa, se ría ante esto, y al final cuando le hace una broma y graba el desarrollo de la misma en video. TChalla tolera y promueve ese tipo de relación. TChalla, parece ser el vínculo entre lo viejo y lo nuevo, tanto en la relación con los otros líderes viejos como en la relación con su hermana y con su madre y padre. Los avances son en los instrumentos de comunicación y en control remoto de tecnología. Mencionan las sandalias que viste TChalla, elegidas para comportarse en su primer día, un poco a la vieja escuela" e impresionar a los ancianos. Ella muestra calzado tecnológico "inspirado" en la vieja película americana que su padre solía ver "Volver al futuro". Cuando observan los trajes habla del diseño realizado por TChalla como el viejo diseño "funcional pero antiguo dice ella, impráctico pues necesita ponerse el casco, pero esto lo dice burlándose, hasta que él dice "basta" sin enojarse aun. Durante la muestra, ella parece descargar en un chip que TChalla tiene, algo de información o clave, le dice que ahora haga una prueba activando el traje con la voz. Este gesto nos habla de que, al menos TChalla y la familia real reconocen la presencia de la tecnología y la toleran, al grado de permitir que se les inserten estos chips. Esta escena recuerda un poco a las películas de James Bond, los avances tecnológicos al servicio del héroe. No hay ningún juego entre saberes solamente un gran despliegue tecnológico que tiene más que ver con probablemente innovación y tecnología que con transferencia de saberes. Su verdadera lucha es del saber ancestral o tradicional, contra la racionalidad occidental. Cerrarse o abrirse. El secreto es su gran arma
16	40:56 - 42:21	Okoye, TChalla y Nakia llegan al club en el que se venderá el vibranium para atrapar a Klaue	Llegan al club con un chiste sobre la peluca que Okoye necesita ponerse. Al entrar, se menciona que Nakia es un poco problemática	Es una calle de un barrio coreano, el club es secreto y se encuentra tras un aparente puesto de pescados	N A

17	42:22 - 48:34	Entran al club, y esperan a que llegue Klaue, Tchalla se encuentra con un agente de la CIA a quien conoció cuando intentó atrapar al soldado del invierno (Captain America 2)	Tchalla le advierte al agente que va a llevarse a Klaue, el agente intenta negociar pero Tchalla se niega. Llega KLaue con muchos hombre, y mientras hacen el intercambio con el agente descubren a Okoye, comienza la pelea, Klaue sale del lugar con el vibranium, el agente se queda con los diamantes.	El club es un lugar muy lujoso, con apuestas, abunda el terciopelo rojo y los adornos dorados	N A
18	48:35 - 53:48	Se realiza una persecución espectacular en autos, Okoye y Nakia toman su auto, y Tchalla se sube al techo de un auto sin conductor, que es manejado por control remoto por Suri, en Wakanda	Al final sólo quedan Black Panther y Klaue, Black Panther logra detener el auto y lo estrella en una plaza pública, está a punto de matarlo pero Okoye y Nakia le avisan que la gente lo está transmitiendo con us celulares "el mundo observa" le dicen	Música que acompaña la acción, balazos, ruido, chistes, etc	No debemos olvidar que el mayor poder de Wakanda está en sus secretos, el mundo no puede saber...
19	53:49 - 1:00:05	En la oficinas de la CIA, interrogan a Klaue, pero llegan a rescatarlo, el agente Ross sale herido al salvar a Nakia	Tchalla y Okoye permiten que Ross (que aún intenta colaborar con ellos) interrogue a Klaue, ya que no desean hacer un escándalo, pero Tchalla le coloca un rastreador para saber lo que le dicen. Él lo interroga y Klaue le cuenta el secreto de Wakanda, la tecnología, el vibranium, las armas etc Ross no le cree. Klaue le cuenta sobre la montaña y le dice que pregunte de qué es el traje de Black Panther, ahí se preocupan y comienzan a actuar para llevárselo, pero entonces, mientras Ross confronta a TChalla, una bomba explota y Killmonger llega a rescatar a Klaue. Tchalla alcanza a ver un anillo que le llama la atención en Killmonger (que lleva puesta una máscara). Al despejarse todo se dan cuenta de que Ross está mal herido por haberle salvado la vida a Nakia. TChalla decide llevarlo a Wakanda para curarlo.	Una oficina, normal, americana y oculta	Los wakandianos saben que no pueden dejar que Klaue cuente su secreto al agente Ross. Sin embargo, al creer que están en control de la situación lo permiten. Klaue le cuenta todo a Ross pero él dice "es un lindo cuento de hadas pero Wakanda pertenece al tercer mundo y les robaste todo su vibranium" hasta que Klaue ofrece más detalles. Lo que más llama su atención es cuando menciona "armas" y que le dice que "soy el único extranjero que la vio y salió vivo". Al decidir llevar a Ross a Wakanda, Tchalla arriesga el secreto de su nación, pero decide hacerlo pues él salvó la vida de a quien ama.

20	1:00:05 - 1:01:55	regresan a Wakanda con el agente Ross herido, y lo dejan al cuidado de Suri.	en la nave de regreso se discute sobre la decisión, es un agente de inteligencia extranjero, su deber es reportar lo que sepa a su gobierno. Deciden llevarlo a escondidas al laboratorio de Suri. Ahí llega Wakabi, el amigo de Tchalla para preguntar por Klaue. Cuando este le cuenta que escapó, le recrimina y lo compara con los 30 años en que su padre no hizo nada "más de lo mismo"	Laboratorio de Suri	Podemos observar un predominio de la tecnología, no importa la especialización de suri, ella es la científica y puede arreglarlo todo, armas, aplicaciones, medicina, etc. De hecho observamos la manipulación digital de la columna del agente Ross, sin ninguna herramienta visible. sólo la cámara en la que lo depositan, y ella lanza ya un diagnóstico "vivirá" Más parece una diosa que una científico, igualmente más parece magia lo que se arregla sin ningún esfuerzo
21	1:01:56 - 1:03:47	Killer le pide a Klaue que lo lleve a Wakanda y lo mata, después de mostrarle que él es wakandiano		NA	NA
22	1:03:48 - 1:07:44	Tchalla confronta a Zuri, y le pide la verdad sobre su tío muerto y el anillo que llevaba el ameri¿cano que rescató a Klaue	Zuri se encuentra cultivando la hierba del corazón, Tchalla llega molesto a pedir explicaciones sobre lo que le sucedió a su tío Njobu. Que creía desaparecido, pero que vio a un hombre usando un anillo exactamente como el que él usaba, el anillo de la familia real. Después de negarse termina aceptando y contándole la historia que vimos al principio de la película, cuando él era el espía que descubrió a Njobu traicionando a Wakanda. Revela más información que la que teníamos al inicio de la película. Njobu se enamoró de una americana y tuvieron un hijo. Observó muchas injusticias a la gente de raza negra y eso lo radicalizó. Como sabía que el rey no apoyaría derrocar a los gobiernos extranjeros, traicionó a Wakanda. Luego, al irse el rey, Njobu sacó su arma e iba a dispararle a Zuri, TChaka lo detuvo y lo mató. Después abandonaron al niño solo para conservar la mentira	La cueva del ritual de Black Panther. Todo es rodeado por misticismo, fuego, oscuridad, estatuas, etc La música también está impregnada de ello, son tambores esporádicos y algunos otros sonidos	"No me digas lo que es posible, dime la verdad" - "algunas verdades son demasiado para soportarlas" - "le prometí a mi rey no decir nada" - "yo soy tu rey ahora!" Mantener el secreto de Wakanda es o era algo tan valioso que el rey mató a su propio hermano y abandonó a su sobrino para mantener la mentira.
23	1:07:45 - 1:08:35	Killmonger llega hasta Wakanda y al enfrentar a Wakabi el amigo de Tchalla encargado de la frontera, le entrega el cuerpo de Klaue muerto sin decir nada		NA	NA

24	1:08:36 - 1:11:35	El agente Ross despierta y descubre la verdad sobre Wakanda	El agente Ross despierta y se maravilla por todo lo que ve en el laboratorio de Suri, ella le cuenta de la tecnología avanzada y del vibranio. Mientras hablan, Okoye llama buscando a Tchalla para informarle de la aparición de Killmonger. Ross lo reconoce como un americano.	Laboratorio de Suri	La curación de Ross en un solo día, sin ningún aparente esfuerzo o procedimiento se asemeja mucho a la magia. Se ocultan los procesos y se presenta como magia, Incluso Ross lo menciona "las heridas de bala no se curan mágicamente por la noche" - "aquí sí, pero no por magia, por tecnología" Esto implica que para Marvel, o al menos para Suri, la tecnología es como la magia. El vibranium es muy importante para ellos, al igual que en el pasado, les da acceso al poder, al saber. "hay vibranio en todas partes, así te curamos" eso es todo lo que se dirá sobre su curación.
25	1:11:36 - 1:12:42	Nakia y Tchalla conversan sobre lo que le sucedió al tío de Tchalla	Nakia le dice que nadie es perfecto, y que no puede dejar que los errores de su padre lo definan, sino decidir qué clase de rey quiere ser	En un espectacular paisaje	Podemos observar el enfrentamiento entre el saber transmitido por el ejemplo (las enseñanzas y az+ctos de su padre), y el saber adquirido por experiencia (el propio). Queda claro, ya que se lo dice una de las representantes de la nueva generación, que eso significa un choque entre las formas y saberes de la vieja y la nueva generación.
26	1:12:43 - 1:13:14	En el laboratorio Tchalla y Nakia, hablan con Ross acerca de Killmonger, él les cuenta sobre quién es	Ross presenta todo lo que sabe de Killmonger (Erick Stevens). Lo describe como un sujeto peligroso, con estudios y asesino. Suri menciona que tienen un tatuaje de Perro de guerra (los agentes que Wakanda envía al exterior como espías) pero que no se tiene información sobre él		
27	1:13:15 - 1:16:44	En la sala del trono, con el consejo reunido, Wakabi lleva a Killmonger, quien- después de decir la verdad sobre su origen, reta a Tchalla por el reino de Wakanda	Killmonger exige su derecho de retar a Tchalla por el derecho al trono después de decirles que hay 2 millones de personas que lucen como ellos y sufre, Wakanda tiene los medios para liberarlos a todos. Revela la verdad sobre el asesinato de su padre y muestra el anillo como evidencia. TChalla termina por aceptar el reto	La sala del trono, pero el ambiente es de tensión	Killmonger es tratado como un extranjero sin derechos pero todo cambia cuando se sabe que es hijo de Njobu wakandiano, y de la familia real. La tradición y la ley, obligan al rey a darle la oportunidad de retarlo por el gobierno de Wakanda. El valor de la tradición está por encima de la razón cuando se permite que los gobierne alguien que llega sin conocerlo simplemente porque la tradición así es

28	1:16:45 - 1:22:22	se lleva a cabo una vez más el rito de la coronación, Killmonger se enfrenta a Tchalla	Killmonger vence a Tchalla en el reto, y cuando está a punto de matarlo, Zuri se interpone y le dice que lo mate a él, ya que él es el responsable de la muerte de su padre. Killmonger mata a Zuri y arroja a Tchalla por la catarata, aparentemente matándolo. Nakia se lleva a la reina madre y a Suri por entre las rocas y Killmonger es coronado	La ambientación contrasta con el ambiente de fiesta que vimos cuando Tchalla fue coronado, la música y el atardecer lo cambian todo	No hay aparente relación con los saberes, sino con el destino. Todo lo que hizo Killmonger fue pensando en este momento, La única relación con el saber posible, es la de Zuri que le cuenta a Killmonger que fue por él que asesinaron a su padre. Todos (incluyendo las dora milage) se ven impotentes, atados por la tradición y la ley.
29	1:22:23 - 1:23:56	Nakia y Okoye discuten sobre lo que significa la lealtad y si deben o no obedecer a este nuevo rey	Después de abrazarse y preguntar si la familia del rey está a salvo, Okoye le dice a Nakia que no se enfrentará a Killmonger, su lealtad no se debe al rey, sino al trono. Nakia por otro lado dice amar a su país y no servir, sino salvar a su país. Se va y se lleva a Ross con ella, huyen a esconderse pues temen que Killmonger las mate	N A	Observamos el enfrentamiento de dos saberes, uno dictado por la tradición, lo que se sabe cierto. La confianza en las instituciones por encima de las personas (Okoye). Pero por el otro lado Nakia representa el saber de la razón, el análisis de la situación y lo razonable en el caso. Habla de derrocar a, nuevo rey, pero el deber institucional de Okoye es defenderlo. Terminan en desacuerdo, no hay acuerdo posible.
30	1:23:57 - 1:29:26	Ritual de Black panther para Killmonger, destruye el campo de las hierbas corazón	Cubren de tierra a Killmonger en el mismo ritual que a Tchalla, él recuerda lo que sucedió cuando la nave se fue, corrió a su casa y encontró a su padre muerto. En lugar de la sabana africana, él está en su apartamento, los colores del cielo son los mismos que en el sueño de Tchalla, en este lugar Killmonger saca de un escondite unos libros de su padre y el anillo, todo lo que se refería a Wakanda, y que él había ocultado. Ahí lo encuentra su padre. Le cuenta sobre la llave que le dio para entrar a Wakanda (el tatuaje y el anillo) pregunta si no hay lágrimas para él, Killmonger (ahora niño) contesta que no, "todos mueren, así es la vida aquí" Njobu se muestra arrepentido y dice que debió llevarlo de regreso, ahora están los dos abandonados en América, Killmonger contesta "quizá es tu país el que está perdido, por eso no nos encuentran". Al salir del trance ordena quemar toda la plantación de hierba del corazón. Pero Nakia, escondida rescata una planta	la misma que con Tchalla pero con un tono de tristeza dado por la música y la actitud de los actores, después cuando manda quemarlo todo, se nota la destrucción de lo que había, para suplantar lo nuevo, lo extraño, lo que no es propio de la tradición y del lugar	Al principio, Killmonger se somete al ritual, a la tradición, pero su experiencia es muy distinta a la de Tchalla, su padre no murió como wakandiano, sino que ambos fueron abandonados. Después de llorar por su padre, se muestra orgulloso, pensando que quien está perdido (equivocado) es Wakanda, esto parece aumentar su determinación para gobernarla y transformarla. Al conocer el secreto de la hierba de corazón y la tradición de entregarla a los nuevos reyes, ordena quemarlo todo, aparentemente para que nadie más tenga el conocimiento
31	1:29:26 - 1:31:18	El nuevo rey se reúne con el condejo y les ordena prepararse para invadir al mundo	Killmonger se presenta ante el condejo, y les informa que armarán a todos los desposeídos en el mundo para que armen revoluciones, y así ellos puedan gobernarlos a todos.	La ambientación no es igual que con Tchalla, aunque es el mismo lugar. Ahora hay soldados que antes no estaban presentes, y la disposición parece un poco caótica	Killmonger pretende cambiar el orden mundial, lo que se muestra con la toma inicial en que observamos la escena de cabeza y que gira hasta acomodarse de nuevo. Dice saber como piensan los colonizadores y utilizará sus estrategias en contra de ellos, "el mundo va a volver a empezar y esta vez vamos a estar al mando" Habla del Imperio Wakandiano. Aunque Okoye se opone, colocando el saber tradicional, es decir, la manera como se han hecho las cosas, Wakabi contesta diciendo que el mundo ha cambiado y pronto serán conquistados o conquistadores. Wakabi utiliza la polarización, eliminando las posiciones medias. Killmonger ni siquiera los escucha, "tienen sus órdenes, a trabajar"

32	1:31:19 - 1:36:22	Nakia y la familia real, junto con Ross se dirigen con los jabari para ofrecerla la hierba de corazón a Mbaku, y así les ayude a derrocar a Killmonger	Nakia y la familia real, junto con Ross se dirigen con los jabari para ofrecerla la hierba de corazón a Mbaku, y así les ayude a derrocar a Killmonger, cuando llegan con él se niega, pero le enseña que mantiene vivo a Tchalla gracias al hielo. Ellas toman la hierba y preparan el brebaje de pantera negra para curarlo.	el reino de los Jabari está cubierto de nieve, pero es cálido en su diseño pues podemos ver madera y luz amarilla, adiferencia de la luz teazul tecnológica de Wakanda, Ellos visten pieles	Surge la duda de si se puede pactar con Mbaku, pero no tienen opción. El saber verdadero está reservado para el rey en la tribu de los jabari "yo hago las declaraciones aquí", al extranjero se le prohíbe incluso hablar, de esa forma se aseguran que no puede exhibir ningúnsaber, pues el saber se concreta en el discurso. Esta característica se acentúa cuando los jabari usan sonidos guturales para callar al extranjero. Nakia pide por la unión de los enemigos mientras sean de wakanda, en contra del extranjero y le ofrece poder a M'bakuc, sin embargo él lo rechaza y les permite ver a TChalla, que está en coma vivo, gracias al hielo. Lo curan, esta vez a travpes de la magia, ya que no le es posible llegar al laboratorio donde tienen la tecnología.
33	1:36:22 - 1:38:01	Tchalla tiene un nuevo viaje astral con ayuda de la hierba de corazón.	Tchalla tiene un nuevo viaje astral con ayuda de la hierba de corazón. Esta vez lo visitan todos los reyes para llevarlo al más allá. Confronta a su padre sobre la decisión de abandonar al niño y se niega a irse con ellos sin remediar sus errores		Durante el viaje astral, esta vez Tchalla se confronta a su padre y a los otros reyes, les dice que están equivocados, que el saber tradicional, basado en mantenerse en secreto está equivocado "se equivocaron al darle la espalda al resto del mundo, dejamos que el temor a ser descubiertos nos impida hacer lo correcto" Sale del trance con la intención de corregir los errores
34	1:38:02 - 1:42:13	Ross explica la estrategia de Killmonger	Ross explica que para desestabilizar países extranjeros, KM atacaba cuando había transición de poder y tomaba control de los recursos económicos y militares.		Las acciones de KM que a la luz del saber tradicional parecen no tener sentido, se explican a la luz del accionar de las potencias colonizadoras. Suri le entrega a Tchalla el collar que contiene el traje de BP, de esta manera observamos que los conservadores (Mbaku), los jóvenes (Suri) se unen a la nueva generación al mando para derrotar al enemigo extranjero (KM). Sin embargo aunque los ayudó Mbaku, le niega un ejército, no dará una vida jabari a su causa.
35	1:41:14 - 1:42:07	Killmonger y Wakabi continúan preparando la invasión	Killmonger y Wakabi continúan preparando la invasión, mencionan la resistencia de algunos perros de guerra, pero en NY, Londres y Hong Kong están listos, empezarán ahí "el mundo descubrirá exactamente quienes somos"		N A

36	1:42:07 - 1:49:00	Black panther reta a Killmonger, este no acepta y envía al ejército de Wakabi a derrotarlo. Las dora milaje apoyan a Tchalla y el ejército fronterizo apoya a Killmonger. Suri Nakia y Ross intentan detener a las naves con las armas que van al mundo exterior	Black panther llega y reta a Killmonger, este no acepta y envía al ejército de Wakabi a derrotarlo. Se da una batalla entre tribus hermanas, las dora milaje apoyan a Tchalla y el ejército fronterizo apoya a Killmonger. Suri Nakia y Ross intentan detener a las naves con armas que van al mundo exterior. En la batalla, Wakabi llama a sus rinocerontes y con ellos recupera la ventaja. Ross, mientras tanto debe detener las naves que van a salir del país con armas. Tchalla se enfrenta a Killmonger entre las vías del tren de vibranium, ese conocimiento lleva a Tchalla a idear un plan. Cada uno expone su propuesta política, su punto de vista. En tierra, la lucha entre las dora milaje y la tribu fronteriza se inclina hacia estos últimos hasta que llega el ejército de Mbaku a ayudarlas. Finalmente la tribu fronteriza se rinde, Tchalla y Killmonger se enfrentan en las vías y Tchalla lo vence	N A	herido de muerte, Killmonger le platica a Tchalla, lo que su padre le contaba sobre Wakanda, sus atardeceres y su belleza. Tchalla lo lleva a observar el atardecer, ahí Killmonger se conmueve y elige no ser encerrado, pide que lo entierren en el océano con sus ancestros que prefirieron la muerte a la esclavitud.
37	1:58:00 - 1:60:00	Tchalla habla con Nakia, y le agradece la ayuda	Tchalla y Nakia se declaran amor y él le propone quedarse y seguir cumpliendo con su vocación de ayudar a los oprimidos fuera de Wakanda	N A	N A
		tCHALLA se deja ver en América con su nave, en el barrio en el que murió su tío en California. Le cuenta a Suri sus planes de abrir un centro de refugiados e intercambio de tecnología, ella comandará esa parte	Tchalla lleva a Suri a California, al barrio en que su padre mató a Njobu. Le cuenta que compró toda la zona y que ahí establecerá el 1er Centro Internacional de Asistencia de Wakanda. Nakia se encargará de la asistencia y ella del grupo de intercambio de ciencia e información. Para demostrar que no bromea, hace visible su nave ante los niños que juegan ahí. Suri se dirige a los niños asombrados y les cuenta sobre Wakanda. Uno de ellos va con Tchalla y le pregunta ¿quién es él?	N A	Se toma la decisión de cambiar, de abrirse al mundo. Termina el secreto. El vínculo entre la vieja y la nueva generación, que Tchalla representa, por fin da paso a la apertura, pero sin invadir (Wakabi) y sin campos de refugiados (Nakia), plantea un Centro Internacional de ayuda y de intercambio de información con el mundo, es decir una apertura institucionalizada. Se dibuja el impacto que la existencia de Wakanda, su tecnología y su poder tendrá en los niños de color, no sólo desde el plano de la inspiración, sino de la defensa que ahora pueda ejercer.

	pos creditos 1	En la ONU, TChalla presenta la apertura de su nación al mundo.	En un discurso TChalla habla de compartir conocimientos y recursos con el mundo exterior, no permanecerán en la sombra, trabajaran para ser un ejemplo para sus hermanas y hermanos, son cosas que nos unen, en tiempos de crisis, los tontos construyen muros, los listos, puentes, un delegado pregunta que pueden ofrecer al mundo si son un país de artesanos y textiles	La vestimenta de la comisión llama la atención, pues es un poco occidentalizada sin perder el toque de África, TChalla viste traje y camisa negros pero lleva un TRAPO, las dora milaje van vestidas de negro completamente, y Nakia lleva un vestido verde brillante con una aplicación dorada	En una clara alusión a la realidad norteamericana de el año de su estreno (2018), dice "Ahora más que nunca, las falsas divisiones amenazan nuestra existencia: todos sabemos la verdad. Son más las cosas que nos unen que las que nos separan, pero en tiempos de crisis, los sabios construyen puentes, mientras que los tontos levantan muros. Debemos encontrar la forma de cuidar a los unos a los otros, como si fuéramos una sola tribu"
	pos creditos 2	En una choza, Suri va a visitar a Bucky, soldado del invierno, a quien llaman lobo blanco.	En una choza, Suri va a visitar a Bucky, soldado del invierno, a quien los niños llaman lobo blanco. . Suri le dice, aun te queda mucho por aprender	La ambientación es totalmente como imaginamos África pero con abundante vegetación.	Sólo es un gancho para que sepamos qué fue de este personaje, ya que lo veríamos regresar en Avengers Infinity War

Anexo 3 Matriz temática discursiva de películas

Matriz temática discursiva de películas / Universo Cinematográfico Marvel Fase 1							
Título	Tema	Tema	Tema	Tema	Tema	Tema	Tema
Ironman 2008	Enemigo Afganistán (terrorismo) Actualización de enemigos E. U. y su relación con el mundo	Tony stark “asegura la libertad y protege los intereses de USA alrededor del mundo” a través de las armas. La balanza del poder en las manos correctas, las nuestras E. U. y su relación con el mundo Valores norteamericanos	El hombre-máquina (desde la intervención que le mantiene vivo hasta la armadura) Relación hombre-tecnología	La amenaza a la vida como incentivo al cambio Características del héroe	“No desperdices la vida	El pasado como algo inútil Representación del pasado	El secreto como base del poder, este debe mantenerse en secreto para protegerlo Secreto-Saber-poder
	Personalidad en las máquinas (en cómo les habla Tony y en sus movimientos y palabras) Relación hombre-tecnología	La acción valorada positivamente sobre la reflexión, e incluso sobre la planeación. Correr riesgos Acción vs Reflexión	Razón vs emoción	Heroísmo: Proteger a los desamparados, hacer lo imposible y autosacrificio, Características del héroe	Guerra entre el bien y el mal, los dos confundidos en máquinas Relación hombre-tecnología	Aquí Tony Stark decide decirle al mundo que él es Ironman. La verdad, o el ego... Características del héroe	El saber / poder está vinculado con la información, gráficas, números, tendencias (proyección en su máscara) Gráficas, números y tendencias
The Incredible hulk 2008							
Ironman 2 2010	El enemigo es otra vez una consecuencia de su pasado, y se ubica en Rusia (enemigo clásico) Se le ridiculiza a los países enemigos (Irán, Corea del	Vuelve a organizar la expoStark, la espectacularización del futuro. Una actualización de las expo universales y todo lo que ellas significan El futuro	“Yo soy su impedimento nuclear”... “Privaticé la paz mundial” Características del héroe	El hombre-máquina (desde la intervención que le mantiene vivo hasta la armadura. La tecnología que lo mantiene vivo también lo está matando (envenenamiento por paladio)	Libertad individual vs intereses gubernamentales Libertad vs seguridad	El héroe se ve en conflicto debido a su deshaucio y tiene comportamientos no heroicos Características del héroe	El dinero permite hacer lo que se quiera \$ = poder (Recursos)

	norte) Finalmente se comporta como terrorista E. U. y su relación con el mundo			Relación hombre-tecnología			
	Su reencuentro debe pasar por ser humilde? Características del héroe	Parece haber una reivindicación del pasado, a través del secreto. Mensaje en clave que sólo él podría descifrar, y sobretodo la fé en él Representación del pasado	La metáfora del escudo del capitán América nos regresa a el presente sobre el pasado Representación del pasado	Si no existe, Ironman crea lo que necesita, hace realidad las ideas de su padre ¿?	War machine ¿qué significa y cuáles son las diferencias con Ironman? Características del héroe	El control sobre la tecnología, da el poder total Tecnología/saber = poder	La escena en la que Ironman felicita al niño que enfrenta a los robots (vestido de Ironman) Características del héroe
	Finalmente los valores son mucho más que patrióticos, todo esto tiene que ver con E.U. Valores norteamericanos	La amenaza a la vida como incentivo al cambio Características del héroe					
Thor 2011	“hace mucho, el hombre aceptó una simple verdad, que no estaban solos en este universo.” Los asgardianos se proclaman dioses que defendieron y trajeron paz al universo, y después se retiraron a Asgard, dónde son “un faro de esperanza” aunque relegados a mitos y leyendas” Características del héroe	En Asgard la prohibición ocupa un lugar importante, pero para Thor y sus amigos, el orgullo es más importante. El viejo poder expulsa al nuevo ante la desobediencia de esta prohibición Lo prohibido	El enfrentamiento entre reflexión y acción se presenta al lado de lo viejo y lo nuevo (sabiduría – imprudencia) “Todo lo que hace Odín tiene siempre un propósito” (0:53:00) Acción vs Reflexión	Se presentan explicaciones científicas para lo que en Asgard se concibe como magia, por ejemplo el puente Einstein-Rosenberg es la explicación del Bifrost (puente entre los mundos) Ciencia = magia	El gobierno de EU toma posesión del equipo y la investigación de Jane, “amenaza a la seguridad nacional”. Asume el control de la información acerca de lo que aun no conoce. Secreto-Saber-poder Libertad vs seguridad	Thor no logra levantar el martillo, en el cual cifraba sus esperanzas. Heimdall lo observa y por las palabras de la reina, podemos notar que se trata de un reto para que recupere su dignidad Características del héroe	Me enseñaste a explorar todas las posibilidades. La magia es ciencia que aún no entendemos Arthur C. Clarck “Tus ancestros lo llamaban magia, ustedes lo llaman ciencia, pero yo vengo de un lugar donde son lo mismo” Ciencia = magia

	Después del fracaso, Thor comprende su error. "no es malo descubrir que no tienes todas las respuestas, comienzas a hacerte buenas preguntas" "Cualquiera para encontrar su camino debe admitir que no sabe dónde demonios está" Curiosidad científica	Al enfrentar al destructor, Thor descubre el heroísmo "la dignidad" en el sacrificio por los débiles. Esto lo hace acreedor una vez más al poder de un dios Características del héroe	Ahora que es Dios otra vez, regala a la humana el conocimiento que ella buscaba Características del héroe	Destruye la única forma de volver al mundo, para proteger una raza y obtiene el perdón y el reconocimiento de su padre "rey de todo" Características del héroe	Heimdall lo ve todo pero no lo sabe todo ¿?	En la escena PC, Selvig es llevado a las instalaciones secretas de SHIELD "la mitología nos cuenta una cosa, la historia otra, pero de vez en cuando encontramos algo que pertenece a las dos" Ciencia = magia	PC Si descubrimos como explotarlas, poder ilimitado Tecnología/saber = poder
Captain America: el primer vengador 2011	La historia se desarrolla en 1942- Hydra está mezclado con los nazis. E. U. y su relación con el mundo	Una vez más la ciencia mezclada o dada por igual, con la superstición o magia. (00:05:26) "lo que otros consideran superstición, usted y yo sabemos que es ciencia" Ciencia = magia	El poder del tesseract "no está hecho para los ojos del hombre ordinario" Para él no es fantasía. Existe un gran poder dejado por los dioses oculto, esperando a que lo tome un hombre superior (00:25:48) El poder es para los elegidos	La exposición mundial de 1943 está representando la visión del futuro, como un mundo mejor (desde la modernidad) revisar la representación del futuro, creo que el futuro es un punto muy interesante en esta película El futuro	Lo norteamericano La canción del cap está llena de significados sobre lo americano, en el 00:50:00 aparece a la venta la edición número 1 del Captain américa Valores norteamericanos	una definición de heroísmo "no quiero matar a nadie, odio a los abusadores, sean de donde sean" (00:16:39) el valor es más importante que la capacidad física (00:24:00) Un hombre fuerte que siempre ha tenido poder, pierde el respeto por él, pero un hombre débil aprecia el valor de la fuerza si huyes no te detienes, una vez más el valor Características del héroe	La strategic scientific research Ciencia con un fin Utilidad del conocimiento
	(00:18:00) no vine hasta aquí para ser cauteloso Acción vs Reflexión	El lenguaje y la tecnología en el experimento del supersoldado son	También el cap pide que sigan adelante con el poder, más allá del 70 por	(00:44:23) " -y usted pretende ganar esta guerra con <i>magia</i> - ciencia, pero entiendo	Servir a tu país en el campo de batalla más importante de		El destino juega un papel si o no? Estaba destinado el cap, red skull?

		imponentes Tecnología/saber = poder	ciento igual que con calavera roja, este es un rasgo característico del bien y del mal, de hombres extraordinarios Acción vs Reflexión Características del héroe	su confusión. El gran poder siempre ofusca a los hombre primitivos” He adquirido el poder de los dioses Ciencia = magia El poder es para los elegidos	la guerra (fondos monetarios) \$ = poder		El poder es para los elegidos
	Qué significa ser humano? Lo humano	Se menciona a las mujeres como un ente misterioso “el momento en que cree saber lo que piensa una mujer, estás frito” lo dice un científico Mujer = enigma	El científico de hydra, “está lejos de mi área de expertise, yo fabrico las armas, no las disparo” separando una vez más, la acción del pensamiento Acción vs Reflexión	Razón vs acción, una vez más (01:28:14) el coronel interroga a Armin Zoa (científico) sobre red skull... “- Schmidt piensa que recorre el camino de los dioses, sólo el mundo entero lo satisfacer - usted sabe que es una locura ¿no? - la cordura del plan no tiene importancia ¡porque puede hacerlo! Acción vs Razón	(1:34:50) la arrogancia tal vez no sea un rasgo exclusivamente norteamericano pero tu la manifiestas mejor que nadie. Valores norteamericano s	Nada me hace especial, soy sólo un chico de Brooklin. - Tú podrías tener el poder de los dioses, traes una bandera en el pecho y crees que peleas por todas las naciones ¡Yo he visto el futuro, Capitán! ¡No hay banderas! - No en mi futuro Valores norteamericanos El poder es para los elegidos	Al final es la soberbia la que termina con Red Skull al tomar directamente el tesseract Características del héroe
	Una vez más el sacrificio máximo es parte del heroísmo, el cap se sacrifica para salvar las vidas de muchos Características del héroe	Una bandera distinta de la norteamericana (Inglaterra) sólo aparece al final, al celebrar la victoria E. U. y su relación con el mundo	Un niño jugando a ser el Cap, con un escudo y la bandera pintada en él, que muestra el símbolo en el que el Cap se convirtió Valores norteamericanos	La escena en que el Cap, se encuentra con el NY moderno. Lo que más le importa es la cita que tenía con la Agente Carter Características del héroe	Los créditos también son motivo de análisis Valores norteamericano s		
The Avengers 2012	Las armas o artefactos desconocidos son un peligro y una	El conocimiento sobre el tesseract y su funcionamiento determina el poder	Loki ofrece liberar al mundo de la libertad de elegir. Dice que los	Acuden a la ciencia (Dr. Banner y Tony Stark) para encontrar el tesseract que les	Iron man es la actualización de los valores americanos (se	¿Las barras y las estrellas no son un poco anticuadas? Con lo que está pasando la	Capitán planea, Ironman actúa}. Incluso en (1:49:30) La policía de NY se

<p>posibilidad al mismo tiempo. El dilema de poseer y estudiar lo desconocido, por sus posibilidades a pesar de los riesgos Seguridad contra riesgos. Seguir órdenes vs no seguirlas</p> <p>Acción vs Razón Acción vs Reflexión Límites del saber</p> <p>INTRO</p>	<p>para utilizarlo, no basta con poseerlo. Pero esto también es importante, la tierra lo tiene pero no sabe usarlo, Thanos sabe usarlo pero no lo posee}.</p> <p>Viejos conocimientos otorgados por Thanos a Loki (el cetro es tecnología que controla el tesseract).</p> <p>Se compara al equipo de laboratorio con juguetes, y observamos que también el equipo contrario los tiene</p> <p>Tecnología/saber = poder</p> <p>(0:01:21 – 0:05:21)</p> <p>Fury: ¿hay algo sobre el Tesseract que debemos saber?</p> <p>Capitán América “debieron dejarlo en el fondo del mar”</p> <p>(0:22:00)</p> <p>Límites del saber</p>	<p>humanos “anhelan la subyugación. La atracción de la libertad disminuye su dicha”.</p> <p>P. C.</p> <p>Chitauri a Thanos. “los humanos no son los débiles que nos dijeron”, se defienden, son rebeldes y no pueden ser gobernados</p> <p>Libertad vs seguridad (paz)</p>	<p>robaron. La tecnología espía, rastrea y busca, pero la ciencia sirve para trazar algoritmos y dirigir la búsqueda</p> <p>Representaciones de la ciencia</p> <p>Gráficas, números y tendencias – proyecciones y algoritmos</p> <p>No escena</p>	<p>refuerzan a través del avance tecnológico)</p> <p>Valores norteamericanos</p>	<p>gente quizá necesite algo pasado de moda (hablando del traje de cap, pero en realidad de los valores clásicos estadounidenses)</p> <p>Valores norteamericanos</p>	<p>cuestiona si obedecer o no al cap, pero deciden hacerlo cuando éste entra en acción y derrota a dos chitauris</p> <p>Acción vs Reflexión</p>
<p>Contrastación entre representaciones de la ciencia. Vengadores y Loki</p>	<p>El gobierno (SHIELD) oculta cosas. Quiere el tesseract como arma</p>	<p>Un dios quiere alabanzas. América (cap) está contra “un hombre</p>	<p>Quienes están bajo el control del tesseract parecen encontrar o CONOCER la verdad,</p>	<p>Thor dice a Ironman que no sabe con lo que está lidiando</p>	<p>La relación entre los tres es icónica (valores norteamericanos</p>	<p>Cap y Thor son los tontos del lugar, incluso cuando la tradición (cap)</p>

<p>“El tesseract me ha enseñado tanto, me ha dado más que conocimiento, es verdad”</p> <p>No sólo una representación de laboratorios, sino de trabajar con certeza y fé (verdad) o hacerlo con incertidumbre</p> <p>(0:33:58 – 0:36:45)</p>	<p>Valores norteamericanos</p> <p>Secreto-Saber-poder</p>	<p>por encima de otros” referencia a Hitler</p> <p>Esto se vuelve a poner en relevancia en (2:00:10) cuando Hulk lo azota después de decirle que él está por encima de todos “puny god” -dios debilucho</p> <p>“¿te sientes superior a ellos? Se te escapa la verdad sobre gobernar” - Thor a Loki.</p> <p>Todos tienen motivos ocultos y nadie es perfecto. Los superhéroes tampoco</p> <p>Igualdad vs poder para los elegidos</p>	<p>más allá de la duda que queda en cualquier saber. “El tesseract me ha enseñado mucho. Es más que conocimiento, es verdad” Después (1:33:00) Hawkeye dirá que tomaron su cerebro y jugaron, lo sacaron a él y metieron algo más ahí. ¿Cómo lo sacaron? Recalibración cognitiva (un golpe fuerte en la cabeza) Selvig parece ser el lado de la ciencia bajo control. Enfocado, sigue órdenes porque sabe la verdad sin lugar a ninguna duda</p> <p>Ciencia = magia, pero magia da certezas por encima del saber</p>	<p>(saber negado, escondido a los humanos)</p> <p>Secreto-Saber-poder</p>	<p>tradicionales, norteamericana revitalizada, dios)</p> <p>Valores norteamericanos</p> <p>Igualdad vs poder para los elegidos</p> <p>Características del héroe</p>	<p>presume entender una referencia que (la religión) no</p> <p>Tecnología/saber = poder</p>
<p>Ante las teorías y explicaciones de lo que se sabe y lo que se desconoce, Tony Stark llega y explica todo a través de lenguaje científico y técnico. La tecnología le explica al idealismo tradicional y a la religión (54:40), sí a través de la ciencia pero destacando su condición de genio, lo hizo todo en una noche. Sólo Banner</p>	<p>Black Widow usa su inteligencia para engañar, incluso a un Dios que se cree superior en todos los sentidos a los humanos</p> <p>Mujer = enigma</p>	<p>Iron Man describe el carácter de Loki, muy parecido al suyo (quiere una torre con su nombre) y al ver lo parecidos que son, sabe dónde encontrarlo.</p> <p>Se necesita un monstruo para vencer a otros. Son peligrosos y ahora todos los mundos lo saben. ¿ese era el punto, una declaración? – Una</p>	<p>Juntar a un grupo de gente notable y ver si se convertían en algo más, si podían trabajar juntos para luchar las batallas que nosotros nunca podríamos. “Phil Coulson murió Creyendo en esa idea, en héroes”, es una idea anticuada</p> <p>Luego en (2:05:30) IronMan se sacrifica, adoptando finalmente los valores del héroe, transformando su visión moderna con lo más</p>	<p>Al final se destaca la celebración por el heroísmo de los vengadores y Saber que están ahí para defenderlos, aunque también hay quienes sospechan de ellos y su poder</p>	<p>El tesseract no puede apoderarse de Stark porque al buscar tocar su corazón se topa con el reactor de Iron man (posible metáfora de la razón vs emoción) que ya se había planteado. Hay otra cuando Thor intenta pelear junto a Loki y él lo traiciona (1:47:00)</p> <p>Relación hombre-tecnología</p> <p>Razón vs emoción</p>	

	(otro científico) "habla su idioma" Tecnología/saber = poder (0:53:00 – 0:55:50)		promesa Características del héroe	importante de antes, y Hulk, el monstruo, es quien lo salva a él. Mostrando humanidad Características del héroe			
--	--	--	---	--	--	--	--

Anexo 4 Tablas completas de enunciados (Iron Man)

Hay una tabla para cada película en <https://drive.google.com/drive/folders/1SlclbRKDMz7hMfgD00QmDhg-qDN5codz?usp=sharing>

#	escena	descripción	anotaciones	comentarios	categorías			teoría	
3	00:04:18	Tony Stark es presentado en una celebración al otorgársele un premio. Se le llama: Genio, visionario, patriota americano. Se destacan sus logros desde niño, todos relacionados con la tecnología. Se graduó del MIT y se recuerda su ingreso a la compañía como CEO. Se habla de que ahora crea armas inteligentes, robótica avanzada y rastreo satelital. "ha cambiado la cara de la industria armamentista, asegurando la libertad y protegiendo a América y sus intereses alrededor del globo". Se menciona brevemente a Obadiah Stane, amigo del padre de Tony, quien tomó el control de la compañía un tiempo. En las fotos, él aparece en segundo lugar, siempre atrás de Tony Stark. Al terminar la presentación audiovisual, vemos ante el micrófono al coronel James Rhodes, quien enfundado en un traje de gala oficial, con muchas condecoraciones a la vista, dice tener el privilegio de trabajar con un verdadero patriota, Tony Stark. Stark desprecia o menosprecia este honor, ya que no se presenta a recibir el premio.	Se le declara un patriota estadounidense, por lo que todas las descripciones que se dan en esta escena deben ser tomadas como una declaración de lo que significa ser estadounidense. Mientras se le describe, se muestran las portadas de las revistas en las que aparece, comenzando por la portada de una revista de negocios, luego una de informática, una de mecánica, la revista del MIT (Instituto Tecnológico de Massachussets, el más prestigiado de Estados Unidos en cuanto a la formación de tecnólogos, y por último fotos de Forbes y de la revista Rolling Stones, lo que lo coloca, no sólo como un genio inventor, hombre de negocios, millonario y finalmente celebridad. También se menciona que es heredero de la leyenda Howard Stark, a quien veremos más adelante en el MCU "acaparó los reflectores con su mente brillante y única". La portada de Rolling Stone es la más significativa. La vestimenta, el peinado y la barba de alguien con clase y estilo, la pose denota acción, incluso remite ligeramente a una pose de artes marciales que indica estar listo para la pelea. Detrás de él las barras, que remiten a la bandera estadounidense y las palabras "Tony Star, wants to save the world" Como dijimos al principio, al declararlo como un patriota, se le coloca como un símbolo de los valores norteamericanos, los Estados Unidos	No olvidar que es patriota pero en tanto tiene una relación directa con las armas,	Relación hombre / tecnología	los medios y la verdad			Peter Coogan. Martín-Barbero

			<p>quieren salvar el mundo, pero no sólo eso, sino ¿a través de qué' de las armas como podemos ver en todas las imágenes que rodean la portada de la revista y en el texto del narrador . La diapositiva que le sigue es muy ilustrativa de lo anterior. La confirmación que después, hace el coronel Rhodes al llamarlo "verdadero patriota americano" sólo reafirma esta idea.</p>				
4	00:07:45	<p>Nos muestran su desprecio por los premios, pues nos damos cuenta de que durante la ceremonia estuvo jugando en un casino. Incluso le regala el premio a uno de los empleados del casino. En esta escena también podemos observar la otra cara del patriota americano, cuando una periodista lo cuestiona sobre su apodo "el mercader de la muerte", a lo que responde que las armas son necesarias y que gracias a los fondos militares se han logrado algunas cosas buenas en los terrenos de la alimentación y la salud. Sin embargo la periodista continúa escéptica, y a pesar de ello terminan teniendo sexo. Al día siguiente, Stark no se molesta en hablar con ella, la despacha a través de su asistente quien además le recuerda que va horas tarde a su viaje con el coronel Rhodes, a él parece no importarle. Se lleva muy bien con su asistente (Pepper</p>	<p>Jackson Pollok (famoso pintor estadounidense expresionista que sufría de alcoholismo y murió a los 44 años en un accidente de auto) al comprar esta pieza podría haber una correspondencia entre el pintor y el tipo de personas que admira, pero también nos muestra su necesidad de acumular, de poseer, ya que compra la pieza y la almacena incluso sin haberla visto ni una sola una vez.</p>	<p>Este tipo de datos (como la canción de Iron Maiden y acdc) van más allá de la anécdota y de la identidad del personaje, son datos de contexto sociocultural, habrá que analizarlos como tal</p>	Utilidad del saber		

		Potts) Durante esta escena, Stark le ordena a su asistente comprar y almacenar una obra de arte. Demuestra que no sabe mucho de arte, sin embargo ordena comprar la pieza puesto que "la necesita", incluso a sobre precio.						
5	00:18:03	Cap visita en el Museo Smithsonian, expo del capitán América		* el museo es una institución depositaria de un saber histórico e institucional, "un símbolo de la nación, un héroe para el mundo, la historia del capitán américa se trata de honor, valentía y sacrificio" "su misión derrotar a HYDRA, la inescrupulosa división científica nazi". Sin embargo, bajo una visión tradicional, los museos también son una institución enfocada en el pasado. El cap es un héro del pasado porque representa esos valores, pero los define en el mundo moderno	Características del héroe	valores norteamericanos	Límites del saber	Límites del saber

7	00:16:30	En una escena llena de cortes rápidos y difusos, nos muestran que Tony Stark está siendo operado, ante grandes gritos de dolor y condiciones aparentemente insalubres. Es notable la presencia de un artefacto mecánico cerca de su corazón	Ahora el que está en una cueva es Tony Stark, además en esa cueva es en donde un científico humilde extranjero ha salvado su vida con lo que estuvo disponible. Para Stark, el hecho de encontrarse ahora, con un trozo de metal en el pecho, es obviamente un impacto grande. También es una lección de humildad para él.	El cambio en Stark, ¿qué lo convierte en superhéroe? Y ¿porqué? No sé si se justifique abrir una nueva categoría que aborde al hombre-máquina (cyborg) o si la relación del cuerpo con la máquina sea parte de la relación hombre-tecnología. No hay un solo norteamericano "tipo". Será necesario revisar cuándo y en qué circunstancias Stark deja de ser el patriota norteamericano, su lucha con el senado y con la milicia es importante para el análisis. Insertar aquí el concepto de "historicidad mediática" de Thompson	Relación hombre / tecnología			
---	----------	---	--	---	------------------------------	--	--	--

8	00:16:49	Tony Stark despierta en una cueva después de haber sido operado. Un hombre delgado de lentes, se rasura ante un pequeño espejo y Tony se da cuenta de que tiene insertado en el pecho, cerca de su corazón el aparato mecánico que habíamos visto antes, que a su vez está conectado directamente a una vieja y sucia batería de auto			Relación hombre / tecnología			
16	00:35:07	Por fin se termina el proceso, algunos soldados llegan al calabozo y Stark (ahora Iron man) los enfrenta y derrota. El último en enfrentarlo (y lo hace sin miedo) es el jefe, que lo ataca con un lanzamisiles, falla, y Stark contrataca de la misma forma, él no falla. Casi al salir de la cueva se encuentra a su amigo Yinsen agonizando, trata de convencerlo de salir con él, pero este se niega y le dice que ése siempre fue el plan, que su familia está muerta y ahora los verá. Stark le agradece por haberlo salvado y Yinsen muere, sus últimas palabras “no desperdicies tu vida”	Esta primera armadura tiene un diseño totalmente inspirado en la 1ª armadura de Iron Man en cómics. Se escucha pesada y se pueden ver las soldaduras toscas, además escuchamos los movimientos mecánicos característicos de engranes y de hierro moverse	Otro guiño que acerca al público a mezclar las películas con el universo de los cómics. DEBE HABER TEORÍA EN Foucault al respecto, o en Habermas “ciencia y técnica como ideología” de hecho más bien es en lo que rescata de la “racionalización: ampliación de los ámbitos sociales que se someten a criterios de la decisión racional. Esta noción de utilidad, de que un genio no debe desperdiciarse, sino que debe hacer grandes cosas... “ciencia y	Utilidad del saber	Diferencias y semejanzas con cómics		CIENCIA Y TECNICA COMO IDEOLOGÍA, LA CULTURA COMO EMPRESA MULTINACIONAL

				técnica como ideología”				
18	00:42:00	<p>Stark regresa a EU donde lo esperan su guardaespaldas Happy) y su asistente (Pepper). De regreso a la ciudad se niega a ir al hospital y ordena ir por una hamburguesa con queso y convoca a una rueda de prensa. Al llegar a la rueda de prensa, los espera Obadiah Stane, socio de Tony, quien se ve sorprendido, pero anima a todos a que lo reciban como un héroe. También aquí vemos por primera vez a un personaje que más adelante cobrará importancia, Phil Coulson, agente de la Strategic Homeland, Intervention, Enforcement and Logistical Division. En lugar de colocarse ante el estrado, Stark se sienta en el suelo y les pide a todos que hagan lo mismo, para hablar un poco menos formal, mientras tanto, sigue comiéndose su hamburguesa</p>	<p>Cuando Tony decide no ir al hospital sino ir por una hamburguesa y convocar a una rueda de prensa, estamos viendo su preferencia por la acción, no quiere esperar o reflexionar, sino tomar acción. La hamburguesa es un guiño que resalta su “americanismo”... “la hamburguesa primero” es una frase que coloca una vez más a EU por encima de lo demás.</p>	<p>Acción vs reflexión será importante tomar en cuenta, aparece mucho. Así como la hamburguesa, la dona en iron man 2 cumplen la misma función</p>	Utilidad del saber			

20	00:46:22	Obadiah discute con Stark sobre lo que la compañía debe ser “somos fabricantes de armas”, “somos comerciantes de hierro, hacemos armas” “y lo que hacemos evita que el mundo caiga en caos” Tony menciona el reactor arc, pero Obadiah dice que era un proyecto para callar a los hippies, “cuesta demasiado operarlo. Siempre lo hemos sabido” Tony le muestra el minireactor que lleva en el pecho, entonces Obadiah cambia de actitud y le plantea hacer el cambio en equipo “prométeme que te perderás de vista”	El aspecto económico es el más importante, para cualquier proyecto. En realidad las objeciones de Stark para la venta de armas, no le importan a Obadiah ni a los accionistas, pero el nuevo negocio que plantea Stark sí le llama la atención por la posibilidad de generar ganancias	Neoliberalismo (Laval y Dardot)	Utilidad del saber			GEOPOLÍTICA, NEOLIBERALISMO
21	00:49:10	Stark llama a Pepper y le pide que desconecte el aparato que lo mantiene vivo y lo sustituya por uno que él acaba de hacer. Esto es un acto que le pone en peligro de sufrir un infarto, pero sólo a ella puede pedírselo. Al terminar esto, Stark habla con un brazo robótico, le llama “dedos de mantequilla”	A pesar de ser un gran genio y de tener acceso a múltiples recursos, Stark necesita una mano humana que cambie su corazón de metal, esta acción lleva cierta repulsión en Pepper, que tiene que ayudarlo a hacer el cambio. Por otro lado, la relación de Stark con el robot es una relación de camaradería, pero de jefe a subalterno o amo a esclavo .	Tal vez estoy sobre-interpretando pero me da la impresión de que esta relación de camaradas con las máquinas y las computadoras, nos habla de racionalización una vez más. Las emociones colocadas en ellas son dignas de análisis TODO LO DE JARVIS Y EL BRAZO ROBOT puede ser o puede relacionarse con la ciencia sin límites, hay una aparente CIENTIFICACIÓN (o tecnologización) DE TODO.	Relación hombre / tecnología	Límites del saber		

22	00:52:37	Stark habla con su amigo el coronel Rhodes para incluirlo en su nuevo proyecto, sin embargo, al darse cuenta de que no es un proyecto militar, su amigo se niega a escucharlo	“lo que tú necesitas es tiempo para aclarar tu mente” La escena muestra lo difícil de vislumbrar un paradigma distinto al de la guerra. Al final de la escena, la mirada de Stark nos dice que ha tomado una decisión, misma que se hace clara al comenzar la siguiente escena en la que lo observamos trabajar. Ha decidido hacerlo sólo.	Neoliberalismo Laval y Dardot	Utilidad del saber			NEOLIBERALISMO
23	00:54:13	Stark nos muestra que trabaja en el proyecto de la armadura que había construido para escapar. Llama a este proyecto Marc 2, se muestra su interacción con la inteligencia artificial que él llama Jarvis, construida por él mismo. Le indica guardar todo en su servidor privado ya que no sabe en quién confiar.	“no quiero que esto acabe en malas manos, tal vez en las mías pueda hacer algún bien”. La confianza en sí mismo es una característica del personaje. Su único aliado es ahora, la inteligencia artificial que él mismo construyó, lo cual en cierto modo nos habla de que sólo confía en sí mismo. “Jarvis” El nombre de esta interfaz es también un guiño a los seguidores del mundo de los comics. En los comics, Jarvis es el nombre del mayordomo de Stark que con el pasar de los años se convertiría en un fiel servidor de los vengadores. La relación de Tony Stark con las máquinas es un tema digno de analizar, por un lado son sus aliados, además es una máquina la que le permite seguir viviendo, sin ella, su corazón dejaría de latir. Sin embargo, es él quien las ha creado, más adelante en Vengadores 2, veremos que esta relación se torna mucha más interesante pues una creación suya, “ultrón” se convierte en uno de los peores enemigos de los vengadores y trata de destruir a la humanidad. Vision, otro vengadores cobra importancia en este punto también.	Habría que revisar el porqué de este cambio, está el aspecto de la servidumbre, pero también está el tema de Vision, y su identidad y carácter. Hablando de esta relación humano - máquina. Ego una vez más	Diferencias y semejanzas con comics	Relación hombre / tecnología		

24	01:16:25	buscan detener el proyecto Insight, pero el soldado del invierno aparece, mata a Sitwell y lucha con ellos	Cuando van a buscar a HYDRA y el proyecto Insight, son atacados. Matan a Sitwell y el soldado del invierno hiere a BW en el hombro y casi derrota a Cap, pero en medio de la pelea, este se da cuenta de que el soldado del invierno es su amigo desaparecido Bucky, quien pensó que había muerto en la 1a película, aunque este no parece reconocerlo, también duda y escapa de ahí, aunque a Cap, BW y Falcon los atrapa SHIELD, aunque en el camino María Hill se revela como su ayudante	* también el soldado del invierno está muy relacionado con la tecnología habrá que analizarlo, no sólo desde lo obvio que es su brazo, sino desde el lavado de cerebro que le hacen	Relación hombre / tecnología	Límites del saber		
25	0:55:33 - 0:59:22	Stark en su laboratorio trabaja, junto con sus robots, el brazo robótico es a quien le habla de manera "descortés". Después comienza a hacer las pruebas con partes de su armadura puestas, diseña y construye	"no me sirves de nada", "tú eres una tragedia"... Incluso vemos al brazo robótico moverse y sonar como si expresara ciertas emociones, por ejemplo decepción, cuando le dice "si me mojas sin que me esté quemando te dono a una universidad" . Su trabajo refleja el proceso de ensayo y error "día 11, prueba 37, configuración 2.0" Lo vemos progresar hasta que dice "sí, puedo volar"	La comparación entre Jarvis y el brazo robot puede estar relacionada con la utilidad y con lo nuevo sobre lo viejo. Sistematización del conocimiento (¿kuhn, Foucault?)	Relación hombre / tecnología	Representaciones de la ciencia		

27	00:57:50	Obadiah le informa a Tony que la junta directiva dice que él tiene estrés post-traumático y solicitaron un interdicto y quieren dejarlo fuera de las decisiones de la empresa. Le pide que deje que los ingenieros revisen el reactor Arc que tiene en su pecho pero él se niega		neoliberalismo	Utilidad del saber			
28	01:01:09	Ya con la armadura lista, se coloca la máscara o casco y con él se despliegan en pantalla una serie de datos, gráficas y números que contienen información del exterior. Esta vez habla con JARVIS, quien hace una inspección pieza por pieza de la armadura. Stark le pide que revise el clima y el tráfico aéreo y JARVIS, adivinando que planea salir a la calle, le dice que se requiere mucha planeación, pero Stark le ordena hacerlo de todos modos. Cuando salen a volar al exterior todo parece ir bien, pero Stark quiere “ver lo que esta cosa puede hacer”. Al tratar de superar el récord de altura en un vuelo, Jarvis le advierte de un riesgo que podría ser mortal, pero Stark ordena seguir adelante. Llegan tan alto que los sistemas se congelan y la armadura se apaga por completo. Apenas logra estabilizarlo a tiempo pero festeja como un gran logro, el peligro le emociona	“señor, se requieren terabytes de cálculos antes de un vuelo...”, “¡Jarvis! A veces tienes que correr antes de poder caminar”, “los récords se hicieron para romperse”	Probablemente estas actitudes de Tony Stark puedan estar conectadas a la curiosidad científica y de experimentación... por lo pronto, lo coloco como “rebasar los límites”. La actitud de rebasar los límites, que en esta película se coloca como una característica del héroe, se traspasa a la ciencia. No importa rebasar los límites (éticos, de seguridad, etc) siempre y cuando esto se haga para avanzar en el conocimiento y dominio de la naturaleza (o de lo místico, o de la tecnología de otros	Representaciones de la ciencia	Límites del saber		

				mundos) *esto lo podemos observar también en Capitán América 1 con Schmidt “calavera roja” es de hecho muy curiosos que el enemigo de el capitán américa comparta tantos rasgos con Tony stark				
29	01:05:58	Ya de regreso en su laboratorio, Stark toma nota sistemáticamente de las observaciones realizadas en su prueba “alocada” de la noche anterior, Jarvis también comparte, aparentemente la noción de superar los límites. Después de que Stark da instrucciones para solucionar los problemas, Jarvis diseña y proyecta una imagen	Ahora Jarvis muestra también algo de “personalidad”, hace bromas y es sarcástico “si va a visitar otros planetas, debemos mejorar estos sistemas”... “¿Qué estaba pensando? Generalmente es muy discreto”...	Relación hombre-máquina, identidad y carácter en las máquinas	Relación hombre / tecnología	Representaciones de la ciencia	Límites del saber	
31	01:34:22	Llega el consejo de seguridad para presenciar el lanzamiento del proyecto, mientras Cap, widow y Falcon logran entrar a la cabina de lanzamiento	Capitán, logra dar un discurso por los micrófonos y les cuenta a todos la verdad, y los incita a desconfiar de sus autoridades y rebelarse para detener a HYDRA. El primero en rebelarse es un agente en un tablero de computadora, se niega a cumplir la orden de lanzamiento. A partir de ahí todos los agentes de HYdra se revelan y comienza la batalla, mientras Stryker, un agente de HYDRA coloca las naves en control manual	* el héroe tiene la verdad, pero no sólo la sabe sino que es verdad, también porque él la está diciendo, debemos analizar su modo de verificación *sé que estoy pidiendo mucho pero el precio de la	Representaciones de la ciencia	Saber / poder	La verdad, un saber más allá del conocimiento	Características del héroe

				libertad es alto, siempre lo ha sido, es un precio que estoy dispuesto a pagar, si soy el único, entonces que así sea, pero apuesto a que no lo soy				
36	01:28:25	Stark acude a Pepper para que le ayude a encontrar la información que Obadiah está ocultando. Dice que ya nada importa, excepto eso. Pepper se niega porque no quiere verlo ponerse en peligro.	"no estoy loco Pepper, sólo que finalmente sé lo que tengo que hacer... y sé en mi corazón que es lo correcto"	Al igual que Selvig en Vengadores, parece existir un tipo de saber que brinda mayor certeza que el que proviene de la razón. Tema muy interesante de un saber más allá de la razón. Recordar que se conecta con el saber otorgado por el tesseract (gema del espacio)	Límites del saber			
38	pos-creditos 1	en una base secreta de HYDRA, el barón Von Strucker y otro agente hablan	observamos que tienen el cetro de Loki, que contiene el Tesseract, además le cuenta de los planes de Hydra, hay otras instituciones que trabajan con ellos. Se las daremos al Cap y sus amigos y los mantendremos lejos. Presentan por primera vez a Quicksilver y Wanda, gemelos con los que hicieron experimentos	* "Este ya no es un mundo de espías, ni siquiera de héroes. Es la era de los milagros, doctor. No hay nada más horroroso que un milagro" *como en el texto de Mattelart, los héroes ya no se necesitan en un mundo de computadoras o de ciencia en este caso * sobre los límites del saber, está el hecho de que los voluntarios serán enterrados	Representaciones de la ciencia	Capacidad de la ciencia para transformar personas y sociedades	Límites del saber	

39	01:35:50	Pepper llama a Stark para advertirle de Obadiah, sin embargo cuando apenas contesta el teléfono, Obadiah ya está ahí, lo paraliza con tecnología que él mismo creó y le quita el reactor arc que lleva en el pecho. Mientras lo hace le dice que tiene un último huevo de oro que dar, habla sobre el derecho sobre las ideas y le dice que el reactor arc miniatura es su novena sinfonía, su legado, le dice, es una nueva generación de armas con el reactor como su corazón	“qué lastima que el gobierno no lo aprobó, hay tantas aplicaciones para parálisis temporal” “¿crees que sólo porque tienes una idea te pertenece?” “Este es tu legado Tony, una nueva generación de armas con esto como su corazón. Armas que guiarán al mundo en la dirección correcta, pondrán la balanza del poder en nuestras manos, las manos correctas”	Ciencia sin límites Poder y geopolítica		Utilidad del saber	Límites del saber	GEOPOLÍTICA
40	01:39:08	Mientras Rhodes se dirige a rescatar a Tony Stark, este logra llegar hasta su laboratorio (sufrir de un infarto) en donde intenta sustituir el reactor que se llevó Obadiah con otro pero finalmente no logra llegar. Entonces el brazo robótico de su lab le da el aparato que necesita y logra ponérselo.	El robot al que Tony le hablaba casi con desprecio, termina siendo quien lo salva de morir, con “actitudes humanas” este rasgo parece resaltar la “humildad” del robot.		Relación hombre / tecnología			
42	01:43:12	Se enfrentan a Obadiah en la armadura, conocida como Iron Monger (tanto en los comics como en el mcu) y este derrota a los agentes y persigue a Pepper, mientras Iron Man se dirige allá pero con un armadura disminuida puesto que el reactor que usa es el reactor viejo ya que Obadiah usa el nuevo en su propia armadura. En el clímax de la pelea, Iron Monger dice que su traje es más avanzado, y Stark contesta con una pregunta sobre el problema del hielo	Las armaduras son muy parecidas, prácticamente son lo mismo, sin embargo, son retratadas de maneras muy distintas. La forma de la Iron Monger es mucho más tosca y amenazadora, en metal opaco y mucho más grande, la de iron man es dorada con roja, elegante y sofisticada. Pero más allá de la forma, la de Iron Monger es reconocida con una voz mucho más grave, y hace también una especie de gruñidos. Durante la pelea, Iron man le dice a JARVIS que lo eleve hasta gran altitud, JARVIS responde que la armadura tiene poca potencia, y está por decirle las posibilidades de falla, pero Stark lo interrumpe “¡conozco las matemáticas, hazlo!” Esto nos habla de que Iron Man	Aquí hay referencia a un saber empírico o práctico, que complementa el saber teórico. Es decir, un saber científico, basado en la experimentación y sistematización de la experiencia.	Relación hombre / tecnología			

		<p>toma riesgos calculados, no porque no corra peligro, sino porque sabiendo el peligro, de todas maneras los corre” probablemente estemos una vez más ante el saber que traspasa la razón. Una pista muy importante, me parece... Cuando Stark dice “¿cómo resolviste el problema del hielo?, deberías investigarlo” está presumiendo su saber sobre lo que sucedería a esa altura a la armadura de Obadiah, culmina la escena con un golpe (bong) a la cabeza de Monger, este cae al suelo y se estrella, ya que su armadura se apagó, tal como lo hizo la de Stark en su vuelo de prueba. Esto también nos habla de aprendizaje basado en la experimentación y la sistematización de la experiencia. “al tratar de desarmar le mundo, le diste la mejor arma de todas”</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

Anexo 5 Tablas de Estructura del relato

Estructura del relato (Greimas, 1971) Universo Cinematográfico Marvel					
	Eje del Deseo	Eje del Poder (recursos, alianzas y obstáculos)		Eje del Saber	
Sujeto: Personaje	Objeto - Lo que desea	Ayudante - Lo que le ayuda a obtener lo que desea	Oponente - Lo que le dificulta obtener lo que desea	Destinador - Lo que le impulsa desear y hacer	Destinatario - Lo que se obtiene si se logra
Tony Stark / Ironman	Preservar la vida y la libertad de los seres humanos. Aunque comienza enfocado solamente en USA, descubre que las amenazas son más grandes y que su propio gobierno no es del todo confiable	Su inteligencia y conocimiento (es de los 4 humanos más inteligentes del UCM), -Habilidades y determinación -Otros héroes -Grandes Recursos económicos	Distintos villanos (Obadiah Stane), Justin Hammer y la orden de los diez anillos, representan la ambición humana, anhelan sobre todo poder (económico y político). Aunque también tiene al menos un enemigo que lo da personalmente por su comportamiento antes del accidente que lo transforma espiritualmente	La justicia, el bienestar, el progreso y la necesidad de dejar un legado, se sabe desahuciado	Libertad y posibilidades infinitas para la humanidad, progreso y evolución sin fin. Se le recordará siempre como un gran hombre
Mordo	Mantener el orden natural en el universo al protegerlo de invasiones de otras dimensiones y de hechizos que lo alteren	Los conocimientos obtenidos con Ancestral, la vara de Watoomb. su poderosa determinación y brújula moral	Las múltiples inmersiones y hechizos que intentan romper las leyes naturales, por una u otra razón.	Sabe que cualquier ruptura del orden natural, trae consecuencias, sin importar si son con buenas o malas intenciones	La seguridad del mundo y de la humanidad
James Rhodes / Máquina de guerra	Servir a su nación (USA) respetando los valores norteamericanos y ayudar a su amigo Tony Stark	Su respetabilidad y su historial como buen soldado, además de su entrenamiento militar y su alta responsabilidad	Hay un conflicto entre servir a su nación y ayudar a su amigo cuando los valores de ambos comienzan a cambiar. James termina ayudando a su amigo, pues encarna los “verdaderos valores norteamericanos”	Ama a su país, pero por encima de todo ama los valores norteamericanos, conoce y quiere que Tony esté bien	Primero que nada, el bienestar de la nación que ama, y por lo tanto el suyo propio y el de sus amigos
Obadiah Stane / Iron	Adueñarse de Stark Enterprise	Su influencia política lograda a través de años de manejos estratégicos y alianzas	Tony Stark, y su nueva visión de lo que Stark Enterprise debería ser	La necesidad de acumular poder económico y político	Poder y control sobre los recursos de la empresa, y con ello una

Monger		políticas de ética dudosa, además de su poder económico y la gente que contrata			gran influencia mundial
Ivan Vanko / Wiplash	Matar y humillar a Tony Stark	Grandes conocimientos (casi al nivel de Stark) gran determinación y enfoque. Además obtiene la ayuda económica y logística de Justin Hammer	Iron Man, La policía, la tecnología creada por Stark	La venganza, de la familia Stark que traicionó a su padre y lo dejó morir en la pobreza	Satisfacción de lograr su meta y el reconocimiento para él y para su padre (aunque sea sólo por parte de Stark)
Justin Hammer	Derrotar a Tony Stark, su competencia comercial	Alianzas políticas y grandes recursos tecnológicos y económicos	El genio y la simpatía (éxito) de Tony Stark	La codicia y la envidia	Riqueza, reconocimiento y poder
Virginia «Pepper» Potts	El éxito y bienestar de Tony Stark				

Anexo 6 Matriz de tratamiento personajes (comic-UCM)

Matriz de tratamiento de personajes Comic / Universo Cinematográfico Marvel										
Personaje / nombre	Procedencia / afiliación		Origen		Descripción de poderes y habilidades super humanas		Identidad (Nombre clave)		Identidad (traje)	
	COMIC	MCU	COMIC	MCU	COMIC	MCU	COMIC	MCU	COMIC	MCU
Tony Stark / Ironman	Humano sin superpoderes , genio. Superhéroe por tecnología	SC	Después de ser secuestrado por el ejército vietnamita, desahuciado y pensando que moriría en una semana, decide construir un arma para vengarse. Esta armadura le permite seguir viviendo	Después de ser secuestrado por los Diez anillos en el medio oriente. Decide construir un arma para detenerlos y escapar.	Inteligencia y habilidad constructora a nivel genio, mucho mayor que cualquier persona de nuestro mundo. Su armadura le permite competir en fuerza, velocidad y resistencia con otros superhéroes	SC	Iron Man (mucho tiempo públicamente fue el guardaespaldas de Tony Stark)	Iron Man (de todos conocido que es Tony Stark)	2, la 1a totalmente gris, poderosa pero burda, la 2ª con los clásicos colores actuales (rojo y dorado), cada vez con versiones más avanzadas	SC
REFLEXION (condiciones de prod. y contexto socio-histórico)			Actualización de enemigos. También existe un cambio en el personaje Yinsen. En la película es un científico que conoció a Stark en una conferencia impartida por él, es él quien salva la vida de Stark con un burdo aparato. En el comic Stark lo admiraba hasta que el mundo lo dio por desaparecido, pero es el mismo Stark quien salva su propia vida al inventar a Iron Man.				Este cambio podría ser significativo, sin embargo, el Iron man del UCM corresponde mucho más con el Iron Man de los comics que ya había dado a conocer su identidad secreta. Por lo que en realidad es el mismo tratamiento		La evolución de sus armaduras es constante, siempre en mejora, nunca es suficiente. Las mejoras no sólo consisten en armamento o protección, sino en portabilidad, energía, duración, y adaptabilidad. Pero es de la misma forma en ambos universos	
James Rhodes / Máquina de guerra	Humano sin superpoderes , superhéroe por entrenamiento y tecnología	SC	Rhodes es un veterano de guerra que en una de sus misiones salvó a Iron Man. Después Tony Stark lo convence para que trabaje junto con él, primero como piloto, y después toma su lugar como Iron Man por un buen tiempo	Son amigos de la juventud. Cuando Stark es secuestrado por los diez anillos, estaba en una misión junto con Rhodes, este logra rescatarlo después. Cuando Stark desarrolla su armadura y comienza a usarla como superhéroe, se descontrola, y Rhodes se ve forzado a detenerlo usando una de sus armaduras. Después se	Entrenamiento militar con las más altas condecoraciones	SC	Máquina de Guerra Iron Man Iron Patriot	Máquina de guerra Iron Patriot	Armadura muy parecida a la de Iron Man, pero (visiblemente) con armas más grandes, y pintada en Negro y plata	SC


				une a Avengers						
REFLEXION			El desarrollo del personaje en el UCM no llega al nivel de los comics. Rhodes no se convierte en Iron Man, porque Stark nunca deja de serlo. Esto es lo interesante, en los comics Stark es alcohólico y para luchar con su adicción deja el traje de Iron man, en el UCM no es alcohólico, sino que sufre por que está muriendo							
Bruce Banner HULK	Humano mutado en accidente-experimento	Humano mutado en accidente-experimento	Sufre de Desorden de personalidad múltiple debido a un trauma causado cuando su padre asesinó a su madre. Tiene múltiples doctorados en física nuclear y en un proyecto militar desarrolló una bomba gamma. En la 1ª prueba Banner queda expuesto a los rayos gamma por salvar a un adolescente. En un principio, por las noches cambiaba a su forma monstruosa de color gris, pero poco después se modificó hasta tener el color verde clásico y mutar debido a su enojo.	Banner es doctor en ciencias biológicas y cree que trabaja en un experimento para protección de los rayos gamma, sin saber que trabaja para un proyecto genético armamentista que busca dotar de fuerza y crear supersoldados. Estaba tan confiado en su investigación que lo probó en sí mismo transformándose en la criatura verde con problemas de ira que todos conocemos	Hulk posee muchísima fuerza, sobre todo porque en cuanto más se enoja más fuerte se vuelve, lo que lo hace casi invencible. Por otro lado, mientras más fuerte se vuelve, también se vuelve más irracional. Banner, por otro lado es también un genio, casi al nivel de Tony Stark, experto en genética. Durante la saga del infinito, Banner logra controlar al Hulk y conservar parte de su fuerza y todo su intelecto	SC	Hulk	SC	Gigante de piel verde con pantalones morados que se le desgarran cada vez que se convierte en Hulk (tropo resonante)	Lo utilizan pero lo adecúan, jugando un poco con la paleta de colores y haciendo un par de bromas al respecto
REFLEXIÓN			Al hacer que Banner desconozca los fines bélicos del proyecto, Marvel abre la posibilidad de transformar a Hulk, de monstruo a héroe, característica clave en los comics, pero que había dificultado otros intentos de películas como la versión dirigida por Ang Lee (Coogan, 2006) Esto se hace necesario puesto que no se cuenta con el adolescente que Banner salvaría en los comics, el sacrificio no es por un hombre, sino en nombre de la ciencia y el progreso, aunque, no armamentista, sino						La vestidura o traje es una de las características que dotan de identidad a un superhéroe (Coogan, 2006) En este caso, no sólo el traje, sino el chiste sobre los pantalones rotos y la forma en que este detalle nunca muestra una solución en los comics se convirtió en un tropo resonante.	


			proteccionista.							
JARVIS	Humano sin superpoderes	Inteligencia artificial	Mayordomo de la familia Stark quien se convierte en amigo y sirviente de los Avengers, cuando Stark forma al equipo y los patrocina.	Inteligencia artificial con la que Tony Stark interactúa cuando hace trabajo científico. JARVIS es la interfaz de todo el sistema de Stark. Termina por mostrar voluntad al enfrentarse a Ultrón	No tiene poderes, sólo es valiente y extremadamente comprometido con la causa de los vengadores. Es nombrado vengador honorario	Super inteligencia artificial que ha demostrado, no sólo personalidad, sino ciertos asomos de voluntad. Conforme la saga del infinito se desarrolla, JARVIS toma relevancia pues se convierte en la conciencia de Visión	Jarvis	J. A. R. V. I. S. "just a regular very intelligent system"	Viste como mayordomo antiguo (traje de pingüino formal)	Se muestra como un intrincado sistema de interconexiones, su proyección asemeja a un cerebro
INTERPRETACIÓN			Cambio de lo más interesante. En el UCM se elimina el aspecto clasista del mayordomo, pero no del todo. Happy toma ese papel por una parte pero sin el estigma clasista de servidumbre, Happy que era el guardaespaldas de Stark, ahora es el jefe de seguridad de la empresa (Stark sigue siendo millonario, presumido y haciendo lo que él quiere)		Esta "superioridad moral" se transfiere de alguna manera a la IA del UCM, obedece a Stark pero a través de sarcasmo, señala sus excesos y finalmente cuando se construye a Ultron y JARVIS logra sobrevivir a su ataque, se convierte en la conciencia de visión, esa conciencia que es lo más añorado por la tecnología que busca "estar viva"					
Thor	Dios asgardiano	Dios asgardiano	Hijo de Odín, rey de todo, con grandes poderes, pero sin humildad, es desterrado de Asgard y enviado a la tierra como estudiante de medicina cojo y sin recuerdos de su origen asgardiano.	Thor es enviado a la tierra en las mismas condiciones sin poderes pero con los recuerdos intactos, debe recuperar su dignidad para volver a Asgard. Pero mientras esto sucede, Loki ataca Asgard y busca matar a Thor. En ambos casos	Super fuerza y super resistencia. A través de su martillo Controla rayos y puede volar, además de gran resistencia a encantamientos e ilusiones	SC	Thor / Donald Blake	Thor	Viste como un vikingo, acorde con la mitología. Capa roja y casco vikingo, armadura medieval	SC



			10 años después, Odín hace que vaya a Noruega y amenazado por una raza alienígena, descubre que al golpear su bastón en la cueva encantada se transforma en Thor. Le lleva tiempo recordar todo su pasado pero su vínculo con la tierra se fortalece.	es a través del sufrimiento y la humildad, que Thor logra recuperar su dignidad y con ello, sus poderes						
INTERPRETACIÓN			El trayecto de Thor hacia la dignidad, se conserva pues es enviado al mundo sin poderes y es atacado por loki, su amor por Jane Foster es parte de lo que lo otorga humanidad. Jane, por otro lado se ve influenciada por este cambio, ya que pasa de ser la enfermera de Donald Blake (Thor) a ser una científica que intente comprender el mundo asgardiano.							
Clint Barton / Hawkeye	Humano sin superpoderes	Humano sin superpoderes	Gran arquero entrenado en un circo por su mentor, quien también le enseñó a delinquir. Sin embargo	En lugar de su pasado circense, Hawkeye fue agente de SHIELD donde aprendió a pelear y a disparar como nadie	Puntería a nivel extraordinario, y experto en diseño y construcción de puntas de flecha. Tiene experiencia como artista circense y una visión extraordinaria, fue entrenado por el CA para pelear cuerpo a cuerpo. Posee flechas tecnológicas que sirven a diferentes propósitos	Es un excelente estrategia y conoce técnicas de combate	Hawkeye	Hawkeye	Aunque en un principio su traje recordaba a su pasado circense (morado con azul y antifaz), con el paso de las actualizaciones se asemeja más al traje de un agente especial, su arco y flechas también se han modernizado y cuenta con equipo tecnológico para espionaje	El traje que utiliza en el UCM ES ESTE ÚLTIMO, DE AGENTE-ESPÍA TECNOLÓGICO
			Solo actualización orientada hacia la credibilidad, pero se conservan tropos resonantes como la flecha y el arco y escenas							

			como la de Ant-man montado en su flecha							
Steve Rogers / Capitán América	Humano mutado en experimento voluntario	Humano mutado en experimento voluntario	Durante la 2ª guerra mundial Steve Rogers, un chico humilde de Brooklyn que no pudo enrolarse en el ejército por ser débil y flaco, hasta que un oficial del ejército le permitió entrar a un programa experimental del ejército. Después de muchas pruebas se le administró el suero del super soldado. En una misión sacrifica su vida para salvar a Nueva York y cae en el océano ártico, gracias al suero, en lugar de morir congelado, entró en un estado de animación suspendida, y fue encontrado décadas después al formar parte de los vengadores	SC	Además de fuerza, resistencia y agilidad sobre humana dotada por el suero, el Capitán América posee una gran determinación y disciplina que le permiten entrenar y mejorar sus técnicas y estrategias de combate día con día. Su escudo está hecho de vibranio	SC	Steve Rogers / Capitán América	SC	Su traje característico de las barras y las estrellas ha ido evolucionando, actualizándose	SC
			Uno de los pocos que no sufre casi ningún cambio de su versión en comics al UCM, puede deberse a lo arraigado del personaje en los fans y al simbolismo que maneja, cualquier cambio habría sido un cambio a los clásicos valores estadounidenses, y sería un riesgo grande para el UCM. Sin embargo, más adelante, Marvel se atreve a lanzar un discurso político más actual cuando en la serie de TV de Falcon y WS, convierten a Falcon en el nuevo capitán América con valores distintos. Pero Steve Rogers no fue tocado							
Nick Fury	Humano sin poderes	Humano sin poderes	Fue subiendo desde agente de campo	SC	Genio estratega, maestro del disfraz y	SC	Nick Fury / identidad	SC	Posee un característico	SC

			del gobierno, cuando conoce a Capitana Marvel, se da cuenta de que la tierra necesita protección (antes de superhéroes)		del engaño, capaz de hacer planes por años y determinado. Entrenamiento del más alto nivel en combate con armas y cuerpo a cuerpo. Posee tecnología de punta		secreta		traje que consiste en un traje de SHIELD, pero lo más importante es su parche en el ojo	
Howard Stark	Humano sin poderes	Humano sin poderes	Padre adoptivo de Tony Stark, importante empresario miembro de SHIELD, asesinado por una compañía rival	Aunque el nivel de genio de HS rivaliza con el de Tony, él no tiene una misión, sacrificio, ni posee poderes brindados por la tecnología. Espía, inventor, asesinado por HYDRA	No tiene	SC	NA	SC	NA	SC
REFLEXIÓN			A pesar de que en general es el mismo origen, en el UCM se coloca el énfasis en su faceta como agente del gobierno e inventor, mientras en los comics, el énfasis está en su faceta de empresario / agente de gobierno							
Odín	Dios Asgardiano	SC	Se desconoce su origen pero es un dios desde la creación del universo, luchó para salvar a la tierra en épocas salvajes, consiguió "la paz" para los 9 reinos y se retiró después a Asgard	sc	Es llamado el padre de todo, por lo que su poder es casi inigualable, sin embargo está ya muy viejo y su poder decrece, tiene periodos de hibernación en los que es débil	SC	Odín	SC	Mezcla de Vestimenta de dios griego-vikingo, son características su gran barba y su parche en el ojo. Su personalidad es tosca, fiera, es el padre de todo	La única diferencia es su personalidad, en el MCU encarna más el papel de padre que el de rey
Loki	Dios asgardiano / gigante de hielo	Dios asgardiano / gigante de hielo	Odín lo rescata de una muerte segura en el reino de hielo, como bebé y lo adopta como su hijo.	sc	Loki, además de sus poderes como gigante de hielo (fuerza, resistencia e inmortalidad) es entrenado en la magia por su madre adoptiva hechicera.	sc	Loki Dios del engaño	Sc	Vestimenta característica mezcla de dios griego y vikingo color verde con dorado (casco con grandes cuernos) asemeja ligeramente a	SC, excepto que parece menos serpiente o dragón

									una serpiente o dragón	
Red Skull (Johan Schmidt)	Humano mutado en experimento voluntario	Humano mutado en experimento voluntario	Durante la 2ª guerra mundial Schmidt forma parte del ejército nazi y es tutorado por el propio Hitler, a quien pronto igualó en poder e influencia. Al prever la derrota de los nazis, fundó en secreto a HYDRA y se puso en animación suspendida con un gas experimental mejorado por el gas, cuando despierta de su animación suspendida se da cuenta de que su máscara de cráneo rojo se había adherido a él	SC	Red Skull posee iguales poderes y habilidades que el CA, entrenado por el mismo Hitler y. Siempre tuvo las armas más adelantadas del Reich	Igual que el CA, sus poderes vienen del suero de Erskine en una versión experimental al previa, su cráneo es resultado de este experimento o también.	Johan Schmidt / Red Skull	SC	Su traje característico es de militar (general) y su cráneo rojo que al principio fue una máscara y después su verdadero rostro	SC
Arnim Zola	Humano sin poderes y transmutado a I. A.	Humano sin poderes y transmutado a I. A.	El Dr. Arnim Zola, fue un científico suizo que trabajó para los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. Se convirtió en el científico principal del Proyecto: Nietzsche, creando Super-Soldados. Pudo transferir su conciencia a un cuerpo robótico, lo que le permitió continuar con sus experimentos hasta bien entrado el próximo siglo	La única diferencia es que no se trasladó a un cuerpo robótico, sino dentro de una computadora	Inteligencia de supergenio: mente brillante, con conocimiento y comprensión tecnológica mucho más allá del estándar de la época. Es considerado uno de los mejores ingenieros genéticos de la historia, un bioquímico cuyo conocimiento de la genética fue mejorado por su estudio de la ciencia desviada. Experto en	SC aunque su desarrollo en el UCM es menor, por lo que no hemos visto todos sus logros,	Dr. Arnim Zola	SC	Primero es un científico común, estereotipo  Después un Cuerpo robótico con una pantalla que deja ver su cara en el torso	1ª etapa, igual que el comic SC. Aunque tenemos algunos Easter eggs en que nos muestran por segundo imágenes parecidas al cuerpo robótico, en realidad, Zola no tiene cuerpo en su 2ª etapa del UCM



					robótica: pudo construir un cuerpo de robot funcional con la tecnología limitada de la década de 1940					
REFLEXION					Sí hay un cambio importante, que tiene que ver con la actualización, pero también con un interés específico del mundo moderno. Zola no es experto en robótica, sino en información, no coloca su conciencia en un robot sino en una computadora y “le enseña a HYDRA el lenguaje de este nuevo mundo”				El cambio obedece a la misma razón que el cambio en sus poderes	
Matriz de tratamiento de personajes Fase 2										
Comic / Universo Cinematográfico Marvel										
Wolfgang von Strucker	Humano sin poderes	Humano sin poderes								
Bucky Barnes / Soldado del invierno	Humano mutado en experimento forzado y Cyborg	Humano mutado en experimento forzado y Cyborg	Era un niño huérfano que participó en un entrenamiento intensivo para convertirse en socio de Capitán América, durante WWII. A lo largo de la guerra, Cap y Bucky lucharon junto a la infantería y con un grupo de héroes conocidos como los Invasores. Fueron dados por muertos en una explosión sobre el Canal de la Mancha. Bucky fue revivido y lavado el cerebro por los soviéticos como el asesino	Veterano de la Segunda Guerra Mundial, ex oficial del mejor amigo de Steve Rogers desde la infancia. Su regimiento fue capturado por HYDRA, donde Arnim Zola le dio a Barnes una variante del Super Soldier Serum. Barnes, junto con quien aún quedaba de su regimiento, fue rescatado más tarde por Rogers, quien se había convertido en el Capitán América. Sin embargo, durante el intento de capturar finalmente a Zola en los Alpes austriacos, Barnes cayó en picado	Además de haber sido entrenado como soldado élite, Fue inyectado con el suero del supersoldado de HYDRA, no está al nivel del CA pero cerca. Fuerza, resistencia, velocidad, agilidad mejoradas, capacidad de curar y longevidad aumentadas. Además posee un brazo biónico de vibranio con super fuerza	SC	Bucky / Soldado del invierno	SC	Traje de lucha como agente de gobierno con un brazo biónico, en su faceta de villano esconde la mitad de su cara	SC

			Winter Soldier. Con la ayuda del Capitán América, recuperó sus recuerdos. Tras el aparente asesinato de Steve Rogers, Bucky tomó el manto del Capitán América y permaneció así incluso después del regreso de Rogers.	desde un tren. se supuso que había fallecido. Fue encontrado por HYDRA, le lavaron el cerebro y lo armaron con una nueva extremidad cibernética para luego convertirlo en su agente, conocido como el Soldado de Invierno.						
Sam Wilson / Falcon	Humano sin superpoderes	Humano sin superpoderes	Sam Wilson creció en un barrio difícil de Harlem. Su padre, un ministro, había muerto tratando de detener una pelea. Sam hizo todo lo posible para tratar de hacer lo correcto. En una isla caribeña llamada Exile donde se escondían Red Skull y sus secuaces. Capitán América y Sam derrotaron a Skull, y Falcon se convirtió en el compañero de Cap durante mucho tiempo.	Ex paracaidista militar de las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos que dejó el servicio activo, optando en su lugar por comenzar a ayudar a sus compañeros veteranos, Wilson se convirtió en un aliado de Steve Rogers durante la búsqueda de James Barnes, cuyo lavado de cerebro lo había convertido en un asesino. Wilson fue reclutado en los Vengadores hasta que se puso en contra de los Acuerdos de Sokovia junto con Steven Rogers.	Además del traje con alas que maneja, Supuestamente, Red Skull usó el Cosmic Cube para darle a Sam la capacidad de comunicarse telepáticamente con los pájaros, especialmente con un pájaro que Wilson había comprado llamado Redwing	No tiene poderes, solo una gran determinación y entrenamiento militar de élite, además de la tecnología a la que tiene acceso por su área militar (alas, armamento y un dron llamado redwing)	Samuel Thomas "Sam" Wilson, mejor conocido como Capitán América y anteriormente Falcon	SC		
REFLEXION			Se da un cambio importante por el pasado militar del UCM y el origen más exótico de los comics.		En el UCM no tiene poderes más allá de la tecnología, incluso el cambio de Red wing es importante, probablemente nos habla de este cambio en apariencia de los avances tecnológicos, cuya relación de dominio de la naturaleza y del hombre se oculta				Su traje nos lleva a la tecnología, y le aporta un elemento realista que es importante para este universo	
Pietro	Mutante de	Humano								

Maximoff / Quicksilver	nacimiento	mutado en experimento o no-accidental								
Wanda Maximoff / bruja escarlata	Mutante de nacimiento	Humano mutado en experimento o no-accidental								
Visión	Sintezoide	Sintezoide	Androide avanzado, construido para replicar la forma humana usando la Gema Solar para darle conciencia.[8] Fue construido por Ultrón. Más tarde fue modificado utilizando patrones cerebrales basados en los de Wonder Man. Se volvió contra su creador y se unió a los Vengadores, convirtiéndose en uno de sus principales miembros.	Visión es un sintezoide con un cuerpo sintético de Vibranio creado por Ultrón y la Doctora Helen Cho, usando la Gema de la Mente para darle vida. Robado por los Vengadores, Anthony Stark y Bruce Banner cargaron la base de datos de J.A.R.V.I.S. en él, con Thor ayudando a completar la creación. Visión se convirtió en un aliado de la humanidad, por lo que se unió a los Vengadores para detener a Ultrón, a quien destruyó en la Batalla de Sokovia.	Es muy poderoso, posee inteligencia superhumana, manipulación holográfica, scanners ópticos, super oído, manipulación vocal y creación de sonidos, fuerza, resistencia, velocidad, aumento de densidad, intangibilidad, invisibilidad y vuelo	SC pero además de todo esto levantó el martillo de Thor, mostrando que "es digno"	Vision	SC	Traje verde con amarillo y cara roja	Igual pero más realista, tonos menos vivos y materiales más modernos que la tela de las historias originales
INTERPRETACIÓN			El cambio de la conciencia introducida en Visión, se da entre Simon (otro superhéroe que no existe en el UCM) y JARVIS. Es importante pues la conciencia, eso que lo hace estar vivo y le aporta humanidad, en este caso viene de JARVIS, otra IA, que no está viva pero que es una tecnología que mostró ciertos atisbos de personalidad y voluntad. Además se hace notar que tanto JARVIS como Ultron están basados en los patrones cerebrales de Stark, de ahí podría venir su capacidad de ser conscientes		Esta dignidad adquirida no es cosa menor. De inmediato nos quita las dudas sobre su adscripción malvada o buena. Recordemos que estaba hecho con parte de Ultron y parte de Jarvis. Parece ser incorruptible por su cualidad de máquina, ya que cuando se quiere mencionar que Ultron (otra máquina) es malvado, de inmediato se dice que tuvo emociones (furia y miedo). Aunque Visión también muestra sentir amor, por la humanidad y por Wanda, pero el amor no corrompe, solo otras emociones.					

Scott Lang / Antman	Humano sin superpoderes	Humano sin superpoderes								
Hope Van Dyne / Avispa	Humano sin superpoderes	Humano sin superpoderes								
T'Challa / Pantera negra	Humano con poderes místicos	Humano con poderes místicos	Poderoso, culto y noble monarca, T'Challa sucedió a su padre como rey de Wakanda , T'Challa fue educado en las mejores escuelas de Europa y América. Regresó a su patria, dispuesto a asumir la carga del liderazgo de toda una nación. Pero antes deberá derrotar a los seis mejores guerreros de Wakanda en un combate sin armas, y después obtener la hierba con forma de corazón que otorga a los líderes de la nación su gran fuerza física y sus sentidos aumentados. es el último de una larga saga de reyes guerreros bañada por la tradición, el tribalismo y un profundo sentido del honor	SC el único cambio es que el secreto de la hierba de corazón fue otorgado por la dios pantera Bast, y no tiene que conseguirla, la tiene segura	Super resistencia: Agilidad:Super fuerza: Experiencia en Táctica y Estrategia: Manejo en armas. Velocidad:Conocimiento Científico:Rastreador experto: Maestro de combate sin armas:	SC	T'Challa / Black Panther	SC	Su atuendo es totalmente negro cpomo el de una pantera, es el totem de su nación, como su diosa, y guarda herramientas tecnológicas muy útiles	SC pero con más tecnología.
Peter Parker / Spiderman	Humano mutado en accidente-experimento	Humano mutado en accidente-experimento								
Dr. Strange	Humano con poderes	Humano con	Sólo cambian un par de detalles, en los	Poderoso hechicero y miembro destacado de	Longevidad extrema,	SC – Sólo hay un par	Dr. Strange	SC	Capa y traje de hechicero en	SC

	místicos	poderes místicos	comics, Sytrange tiene habilidades místicas desde niño y sufre una historia de tragedias mucha más grande que la del UCM.	los Maestros de las Artes Místicas. Él era un neurocirujano exitoso y arrogante, hasta que un accidente automovilístico dañó gravemente sus manos, lo que lo llevó a Kamar-qTaj, donde descubrió la magia y las dimensiones alternativas, fue entrenado por Ancestral y Mordo. Aunque su enfoque era curar sus manos, Strange aprendió más acerca de las artes místicas, y ayudó a los Maestros a evitar que Kaecilius y los Fanáticos fusionaran la Tierra con la Dimensión Oscura de Dormammu. Strange se convirtió en el protector del Santuario de Nueva York y de la Tierra contra las amenazas interdimensionales.	Habilidades místicas con las que puede conjurar armas, escudos, teletransportarse, y separarse de su cuerpo en su forma astral, telepatía, telekinesis, hipnotismo, ilusiones, etc. Grandes conocimientos de las artes místicas que le permiten apoderarse y usar reliquias (tecnomagia) muy poderosa como el ojo de agamoto que manipula el tiempo, la vara de watoomb que controla la voluntad de las personas o la capa que le permite volar. Tiene una debilidad contra la cienciasu poder es más débil contra oponentes estrictamente basados en la ciencia.	de cambios, en el UCM no se ha mostrado tan poderoso, probablemente por el tiempo que ha desarrollado o sus poderes, pero no existe esta aparente debilidad contra la ciencia, esto probablemente sea una evidencia de la teoría de que ciencia, magia y mitología son lo mismo			color azul, rojo y dorado, barba de candado. La capa es elemento importante (es una reliquia poderosa)	
INTERPRETACIÓN			El hecho de contar con habilidades místicas desde niño, iría en contra de la idea de que ciencia y magia son parte de la misma lógica y que ambas deben y pueden simplemente aprenderse.		Que no exista la debilidad contra la ciencia, probablemente sea una evidencia de la teoría de que ciencia, magia y mitología son lo mismo					
Carol Danvers / Captain Marvel	Humano mutado en experimento no-accidental	Humano mutado en experimento no-accidental								
Groot										
Wong										

Ancestral			<p>En los cómics, Ancestral era un antiguo mago tibetano llamado Yao, y el titular anterior del título del Hechicero Supremo. Después de su muerte, él trascendió al plano espiritual, convirtiéndose en una entidad cósmica menor.</p>	<p>La Ancestral era una mujer, al parecer de origen celta, que se entrenó en las artes místicas y llegó a liderar a los Maestros de las Artes Místicas con sede en Kamar-Taj, Nepal. También ostentaba el título de Hechicero Supremo, el más potente de los usuarios de la magia. Su tarea era mantener a los practicantes de las artes místicas en el camino correcto y entrenarlos para que se convirtieran en maestros. También mantendría la paz en el mundo del misticismo protegiendo el conocimiento o las reliquias. Para continuar esta labor a través del paso de los siglos, se comprometió a prolongar su vida recurriendo al poder de la Dimensión Oscura, un acto que provenía de un conocimiento místico más oscuro.</p>	<p>Tiene el mismo papel y poderes que ancestral del UCM, pero tiene un tinte más místico, al morir no se desvanece sino que se convierte en una entidad cósmica menor</p>	<p>Los mismos que Strange pero afinados por la práctica, aunque en una ocasión dice "Strange está destinado a ser el mejor de nosotros"</p>	Ancestral	Ancestral		 <p>La única diferencia visible (además del género que se ve irrelevante es el cabello, la barba y estilo más chino de los comics vs el estilo más monje tibetano del UCM</p>
INTERPRETACIÓN			<p>Ancestral es un personaje con muy poca relevancia en los comics, donde como ya sabemos Strange posee habilidades místicas desde pequeño. Como en el UCM eso se eliminó para hacer más lógico el papel de aprender las artes místicas, Ancestral obtuvo más relevancia y fue necesario ampliar su historia.</p>	<p>De la misma forma que con el origen de ancestral, sus poderes no pueden ser tan mágicos ni puede convertirse en una entidad, es por eso que Ancestral sólo se desvanece en el UCM</p>						

Anexo 7 Tabla de formas de veridicción y procesos de legitimación (Ciencia)

Las tablas de cada sistema de saberes se encuentran en

<https://drive.google.com/drive/folders/1SIclbRKDMz7hMfgD00QmDhg-qDN5codz?usp=sharing>

PERSONAJE	ROL	SIST. SABERES	TIPO DE RACIONALIDAD Principal	TIPO DE RACIONALIDAD Disidente / Secundaria	Forma de veridicción principal	Forma de veridicción disidente / secundaria	Explicación
Darren Cross / Yellow Jacket	Villano	Ciencia	Ética de la responsabilidad		Parresiasta		
Tony Stark / Iron Man	Héroe	Ciencia	Ética de la responsabilidad		Sabio		
Tony Stark / Iron Man	Héroe	Ciencia	Ética de la responsabilidad		Técnico (profesor)		Aunque en apariencia el saber conectado a las emociones no es racional, en el UCM sí hay un razonamiento que considera, que , ya que el saber emocional es más fuerte que el del pensamiento, lo racional, es usarlo
Tony Stark / Iron Man	Héroe	Ciencia	Racionalidad de acuerdo a fines	Ética de la responsabilidad	Parresiasta	Sabio	
Erik Selvig	Héroe	Ciencia	Racionalidad de acuerdo a fines		Parresiasta		
Jane Foster	Héroe	Ciencia	Racionalidad de acuerdo a fines		Parresiasta		Pepper es en realidad sólo un interlocutor que dice lo que Stark ya sabía

Aldrich Killian	Villano	Ciencia	Racionalidad de acuerdo a fines	Racionalidad en torno a valores	Parresiasta	Sabio	No estoy seguro de que este sea un discurso de verdad, pero si lo es, de las 4 formas de Foucault, la del Parresiasta es la que más se acerca. Dice una verdad que le pertenece y con la que está de acuerdo. Está obligado a decir toda la verdad, aunque con ello pudiera arriesgar su seguridad y la relación con quien le escucha, ya que no toma previsiones sobre lo que decir y lo que no (cuestiones inmorales o ilegales, en este caso). Su interlocutor debe entrar en el juego de la parresia para escucharle. Debe creerle y aceptar su verdad, ya que él al decirlo se compromete con ella.
Stephen Strange / Dr. Strange	Héroe	Ciencia	Racionalidad de acuerdo a fines		Sabio		
Tony Stark / Iron Man	Héroe	Ciencia	Racionalidad en torno a valores	Ética de la convicción	Parresiasta		
Maya...	NA	Ciencia	Racionalidad en torno a valores	Racionalidad de acuerdo a fines	Parresiasta		Aunque en general, Schmidt se coloca como un sabio que tiene un saber propio que es verdadero por las cualidades del individuo que lo dice, su saber también podría entenderse como una interpretación de una verdad exterior, que no es de él, pero al ser esta interpretación, única, ésta se convierte en su verdad
Tony Stark / Iron Man	Héroe	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental		Parresiasta		La misma bióloga habla de dos caras de la ciencia y expone el enfrentamiento entre dos racionalidades. De acuerdo a valores, encaráda tal vez por la ciencia pura, y en torno a fines, por el científico
Darren Cross / Yellow Jacket	Villano	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental	Racionalidad Sustantiva	Parresiasta	Sabio	

Bruce Banner / Hulk	Héroe	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental	Racionalidad Formal instrumental	Parresiasta	Sabio	
Erik Selvig	Héroe	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental		Parresiasta		
Jane Foster	Héroe	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental	Racionalidad Formal instrumental	Parresiasta	Sabio	
Ultrón	Villano	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental		Parresiasta		
Tony Stark / Iron Man	Héroe	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental		Sabio	Técnico (profesor)	
Tony Stark / Iron Man	Héroe	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental		Sabio	Parresiasta	
Inteligencia suprema	Villano	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental		Técnico (profesor)		
Inteligencia suprema	Villano	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental	Racionalidad en torno a valores	Técnico (profesor)	Parresiasta	
Yonn-Rogg (comandante Kree)	Villano	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental		Técnico (profesor)		
Yonn-Rogg (comandante Kree)	Villano	Ciencia	Racionalidad Formal instrumental		Técnico (profesor)		
Hank Pym / Ant-Man 1	Héroe	Ciencia	Racionalidad Sustantiva	Racionalidad de acuerdo a fines	Parresiasta	Técnico (profesor)	El debate clásico entre RFI y RS aquí parece haber sido ganada por el cap (RS) Sin embargo, no es así, en el plan que elaboran siempre se sabe que si todo falla, deben destruir la gema, y a Vision con ella. De hecho lo hacen. Finalmente toman la decisión (RFI)

Anexo 8 Tabla de frecuencias de veridicción y estrategias de legitimación

Sistema de saberes	Veridicciones	Héroes	Villanos	Ordinario	Instrumental	Sustantiva	Finés	Valores	Ética Responsabilidad	Ética Convicción	Autorización	Evaluación Moral	Racionalización	Mitopoesis	Profeta	Sabio	Técnico	Parre siasta
Ciencia	23	14	8	1	12	1	5	2	3	0	1	9	9	4	0	4	5	14
Complementarias	9	4	5	0	2	1	4	1	1	0	1	1	6	2	1	4	1	3
Magia	11	10	1	0	4	1	0	4	0	2	1	3	4	3	0	1	4	5
Mitología	8	4	4	0	3	3	2	0	0	0	3	2	0	3	3	2	1	2
No declarado	14	9	4	1	3	0	3	2	3	3	3	3	7	1	1	3	1	9