

**LA IMAGEN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS EN LAS PELÍCULAS DE
SUPERHÉROES: IMPLICACIONES COMO EL MILITAR MÁS GRANDE Y EL
POLICÍA DEL MUNDO**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE CIENCIA POLÍTICA Y RELACIONES INTERNACIONALES
CARRERA DE RELACIONES INTERNACIONALES**

BOGOTÁ D.C

2018

**LA IMAGEN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS EN LAS PELÍCULAS DE
SUPERHÉROES: IMPLICACIONES COMO EL MILITAR MÁS GRANDE Y EL
POLICÍA DEL MUNDO**

MARIA GABRIELA ROMERO PLATA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE CIENCIA POLÍTICA Y RELACIONES INTERNACIONALES

CARRERA DE RELACIONES INTERNACIONALES

BOGOTÁ D.C

2018

**LA IMAGEN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS EN LAS PELÍCULAS DE
SUPERHÉROES: IMPLICACIONES COMO EL MILITAR MÁS GRANDE Y EL
POLICÍA DEL MUNDO**

MARIA GABRIELA ROMERO PLATA

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

GERMÁN CAMILO PRIETO

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE CIENCIA POLÍTICA Y RELACIONES INTERNACIONALES

CARRERA DE RELACIONES INTERNACIONALES

BOGOTÁ D.C

2018

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	5
Primer capítulo: Concepción e importancia de la imagen política en el escenario internacional	9
1.1 ¿Qué es la imagen política y el visual politics?.....	10
1.2 Importancia de los enfoques visuales dentro del estudio de Relaciones Internacionales	13
1.3 El discurso, la imagen y la legitimación del poder.....	16
Segundo capítulo: Estados Unidos: El militar más grande	19
2.1 Iron Man: El arma norteamericana	20
2.2 Implicaciones de la imagen militar	25
2.3 Alcances de la imagen militar estadounidense dentro del escenario internacional	29
Tercer capítulo: Estados Unidos: El policía del mundo	3
3.1 El Capitán América y las instituciones internacionales	33
3.2 Implicaciones de enaltecer la imagen de ser el policía del mundo	37
3.3 Alcances de la imagen de policía del mundo dentro del escenario internacional	40
Conclusiones	43
Referencias bibliográficas	46

Introducción

La globalización y el crecimiento de las industrias de medios de comunicación han hecho posible que se masifique la información en el mundo. Es importante entonces tener en cuenta que, como lo plantean en la Universidad de Queensland en Australia,

we live in a visual age. Television, film, photographs, new media sources and artworks decisively influence how we perceive and deal with political phenomena as diverse as war, terrorism, refugees and financial crises. But we know surprisingly little about the exact nature and impact of this visual power. (s.f)

De este modo se reconoce que la mayoría de los hechos que conocemos de los sucesos que acontecen en el mundo son moldeadas a la luz de las cosas que vemos. Así, los medios visuales cumplen un papel fundamental en esta construcción de la percepción del mundo pues son los que nos acercan a realidades lejanas y de las cuales poco sabríamos sin estas aproximaciones discursivas, pues como lo plantea Dan Schill, los elementos visuales “have long been a central component of political communication, and their importance has increased as the visual medium of television has become the dominant source of political information” (Schill, 2012). Esto demuestra que en la actualidad la política no se transmite únicamente en escenarios tradicionales, sino que ha pasado a un plano donde la cultura pop ha logrado difundir mensajes con un trasfondo político, el cual puede definir (o redefinir) las percepciones de las personas en cuanto a diferentes fenómenos que ocurren en el escenario internacional.

En el caso de las películas de superhéroes, en el sentido político se puede notar que en diferentes ocasiones han representado un escenario particular dentro de la arena internacional, en el cual se ha fijado la posición de un Estado frente a ciertas amenazas reales: “Como escritor de comics, Mark Millar, ha observado que las historias de superhéroes son más populares y evocadoras cuando responden a tiempos políticos particularmente turbulentos, especialmente a los que se ven

afectados por la guerra y el descontento social” (DiPaolo, 2010). Por esos momentos históricos se construyeron ciertos personajes que evocan no solo la posición de un Estado, sino su carácter o imagen frente a diferentes situaciones dentro de un escenario específico.

Estados Unidos ha sido un Estado referente dentro de la arena internacional, pues ha sido un guía en cuanto a concepciones como la justicia, la diplomacia, el actuar en la guerra, la protección de los derechos o la libertad, entre otros. Al ser un Estado referente se puede decir que su actuar logra impactar en las personas y eso es lo que se ha reflejado en las películas, pues se reconoce que el actuar de los gobernantes ha sido determinante en la manera en que los ciudadanos perciben y comprenden el mundo, ya que por medio del discurso se ha moldeado un supuesto de la imagen política de diferentes Estados. Esta comprensión del mundo es adoptada por las personas y de manera activa mantienen la difusión del mensaje que una vez les fue expuesto.

Ahora bien, es necesario tener en cuenta que la industria cinematográfica más grande de superhéroes se encuentra en Estados Unidos, representada en Marvel comics (fundada en 1939) y DC comics (fundada en 1934). Esto hace necesario que para comprender la manera en que se ha propagado la reproducción del discurso por medio de las películas de superhéroes, sea necesario estudiar diferentes películas, pues el enfoque que le han dado a sus personajes denota una visión bastante específica de los Estados Unidos en un contexto específico dentro del escenario internacional.

En el presente trabajo se realiza un análisis del contenido político en las películas de superhéroes para lograr determinar cuáles son las implicaciones de la reproducción de la imagen política de los Estados Unidos como referente de política internacional en las películas de superhéroes, pues se reconoce que las imágenes y las acciones que se plantean en dichas películas afectan la manera en que las personas entienden las relaciones entre los actores internacionales, y al mismo tiempo legitiman las acciones de los Estados Unidos en el mundo. El

análisis que se realizó permitió destacar que la imagen política que se reproduce de los Estados Unidos se enfoca principalmente en ser el militar más fuerte del mundo y el policía que defiende los intereses de las personas de las amenazas que se dan en la escena internacional. El entender cual es la imagen que se reproduce en las películas y sus implicaciones permite visibilizar los alcances que tiene la transmisión de las mismas y la manera en que han moldeado las relaciones e interacciones de los actores dentro de la escena internacional.

Es importante tener en cuenta que a pesar de que las películas de superhéroes no pertenecen a algún partido político que busquen a través de campañas promover el actuar del gobierno de los Estados Unidos, un sector de la población empezó a ser moldeado a partir de ese discurso político, y de esa manera se empezaron a plasmar las percepciones y la necesidad de defender a los ciudadanos (aun utilizando medios bélicos) como beneficio para los Estados Unidos en diferentes medios como los cómics. Según José Geria, en relación a la propaganda que se dio durante la Segunda Guerra Mundial, Stan Lee¹ menciona que: "nosotros peleábamos antes de que nuestro gobierno estuviera combatiendo a Hitler" (s.f), y resalta que se movía "tanta propaganda Pro-americana que podrías llegar a pensar que estaba siendo subsidiada por el gobierno, nosotros solamente pensábamos que teníamos que hacerlo" (Geria, s.f). Esta es una prueba clara de que las personas empezaron a reproducir el discurso que se les había impuesto, pues existe una influencia de los actores políticos que pretenden controlar el escenario social.

Para el análisis de las películas se desarrolló una metodología propia por medio de la cual se buscó en primera medida definir cuales eran esos personajes que de manera precisa revelaban una posición de los Estados Unidos dentro de la escena internacional; para eso se tuvo en cuenta la nacionalidad a la que los

¹ Stan Lee nació en 1922 y murió en el 2018. Fue un escritor americano de comics quien fue vicepresidente ejecutivo y editor de Marvel Comics. Tomado de:
https://www.imdb.com/name/nm0498278/bio?ref=nm_ov_bio_sm

personajes responden directamente. Posteriormente, se tuvo en cuenta el contexto que se plantaba dentro de las películas y el desarrollo del personaje dentro de ese contexto teniendo en cuenta los elementos que lo hacían resaltar dentro de la historia. Por último, a partir de un conocimiento previo de ciertos hechos históricos y de la posición política que tuvo los Estados Unidos dentro de esos escenarios, se relacionó con la narrativa que se planteaba dentro de las películas buscando vincular las acciones del personaje con los elementos que se extrapolaron a la realidad, pues se entiende que para reforzar el mensaje que buscan transmitir las películas, es necesario que se conecten los elementos de la realidad con los ficticios.

Se hará énfasis en las películas de Iron Man y Capitán América, y sus personajes principales como los dos superhéroes que de una manera explícita demuestran una capacidad física y mental particular con respecto a los demás personajes, y que de manera clara defienden los intereses, principios y valores de los Estados Unidos en el mundo; entre esos valores se resaltan que “sigue siendo un país fundamental para el mundo libre y para la defensa de la democracia, del Estado de Derecho y de los Derechos Humanos” (Ficha país, s.f). De igual manera, se tendrán en cuenta la intervención y el papel de los Estados Unidos reflejados en personajes secundarios como War Machine, y se analizarán como complemento películas como Los Vengadores y Hulk para contrarrestar la construcción de los personajes y su relación en el medio en un sentido discursivo que legitima el actuar de los Estados Unidos dentro del escenario internacional. Esto permitirá ampliar el análisis de la imagen política que se reproduce en las películas de superhéroes y desarrollar una intertextualidad pertinente para la resolución de la investigación planteada.

Este análisis basado en el papel que cumplen los personajes dentro del desarrollo de las películas y la importancia que tienen para la construcción de la imagen política de los Estados Unidos, permitirá entender que esa masificación que proporcionan las películas de superhéroes es uno de los medios que conlleva

a que se legitimen las acciones de los Estados Unidos en el exterior por su claro desarrollo militar, y al mismo tiempo configura ciertas relaciones entre los Estados y las instituciones internacionales pues se enseña una imagen de los hechos que acontecen en la escena internacional que es la que en últimas es conocida por los actores que allí interactúan.

El trabajo de se dividirá en tres capítulos, los cuales se enfocarán en relacionar la imagen política reproducida en las películas de superhéroes con las implicaciones que tiene la misma dentro de la realidad individual e internacional de los actores. El primer capítulo se enfocará en entender el concepto de imagen política a la luz de lo que los académicos han desarrollado dentro del *visual politics* para discernir sobre la importancia que tienen los elementos visuales dentro de la política internacional. El segundo capítulo junto con el tercero se enfocarán respectivamente en el análisis de la imagen militar y la imagen de policía del mundo que se desarrollan dentro de las películas de superhéroes enalteciendo el actuar estadounidense en el mundo. Ambos capítulos profundizarán sobre las implicaciones y los alcances que tiene el desarrollo de esta imagen política y la manera en que las mismas modifican y determinan las relaciones entre actores en el escenario internacional.

Primer capítulo: Importancia de la imagen política en el escenario internacional

Este capítulo pretende explicar la importancia que tienen los elementos cinematográficos dentro de la creación de una imagen política de los Estados. Para ello se profundizará en el significado de imagen política teniendo en cuenta los enfoques de visual politics que han surgido en la academia. Posteriormente, se analizará la importancia que tienen estos enfoques en el estudio de las relaciones entre los Estados para, por último, entender la manera en que la imagen es percibida como un discurso que determina escenarios de poder en el escenario

internacional. Esto permitirá entender la forma en que los elementos políticos de las películas afectan la concepción que tienen las personas sobre el actuar de los Estados en diferentes escenarios.

Teniendo en cuenta que el enfoque de este trabajo gira en torno al análisis de las películas de superhéroes como medio de reproducción de la imagen política de los Estados Unidos, se van a relacionar los elementos académicos del *visual politics* con la manera en que las películas de superhéroes crean una imagen política. Esto posibilitará entender la manera en que las construcciones discursivas por medios visuales logran establecer un escenario de poder y determinar las relaciones dentro de la escena internacional, pues el análisis académico ha permitido evidenciar la estrecha relación que hay entre la realidad y los hechos que estas películas relatan. Este capítulo entonces permitirá visibilizar la influencia que tienen las imágenes dentro de la construcción no solo de la imagen política de los Estados sino también de la imagen que tienen los actores de la escena internacional con respecto a ciertos acontecimientos en las relaciones internacionales.

1.1 ¿Qué es la imagen política y el visual politics?

Las decisiones políticas y acciones que toman los gobernantes en cuanto a política exterior hacen que se cree una imagen política del Estado en relación con los demás actores dentro del escenario internacional. Para el propósito de este trabajo, se va a entender como imagen política no solo lo visual, sino el conjunto de “características, capacidades, habilidades, recursos [...] y mensajes susceptibles de ser comunicados y que, al ser percibidos de forma positiva o negativa, permiten al actor político[, en este caso el Estado,] definir y orientar la Percepción de un público objetivo, así como distinguirse y posicionarse con respecto a sus competidores.” (Infosol, s.f). En otras palabras, es el cúmulo de

características que sirven para resaltar la capacidad de actuar del Estado y destacar su rol frente a los demás.

Al vivir en una era donde las ideas y los hechos son transmitidos en gran medida usando elementos visuales, no se puede negar el hecho de que las personas conocen el mundo y diferentes realidades a partir de las cosas que ven. Como lo menciona Roland Bleiker, “Photographs, cinema and television influence how we view and approach phenomena as diverse as war, humanitarian disasters, protest movements, financial crises and election campaigns.” (2018). Esta difusión de ideas representa una concepción política de la realidad, pues se establece una interacción entre diferentes actores que se proyectan dentro del escenario internacional.

Los elementos visuales y auditivos (presentes en las películas) como parte del lenguaje facilitan de manera clara la creación de esta imagen política, pues directa o indirectamente logran difundir una idea que llega a la sociedad, que puede transformar y modificar la identidad política, y que una vez asentada en su consciencia constituyen una realidad. Sobre la internalización del lenguaje, Berger y Luckman mencionan que:

La sociedad, la identidad, la realidad se cristalizan subjetivamente en el mismo proceso de internalización. Esta cristalización se corresponde con la internalización del lenguaje. Por razones evidentes, [el lenguaje] constituye, por cierto, el contenido más importante y el instrumento más importante de la socialización. (2003, pág. 167)

Esto demuestra entonces que los diferentes elementos externos que se logran internalizar en la consciencia de las personas son los que logran definir las relaciones sociales, no solo en un escenario local sino de igual manera en el espacio donde interactúan los gobernantes con relación a los Estados. De esta manera es pertinente reconocer que hay diversos elementos que son transmitidos de forma discreta e indirecta a las personas con el fin de ser adoptados de una manera natural que permita moldear su percepción. Con esto se busca reforzar e

instaurar una imagen política que tome fuerza en las relaciones sociales para crear un escenario de Política Exterior particular.

La imagen política para los Estados tiene gran importancia, pues es la manera en que son concebidos y percibidos dentro de las relaciones con los demás actores del sistema. El ser representado de una manera u otra puede ser determinante, pues es una imagen que será propagada e internalizada por las personas. En el caso de las películas de superhéroes, se puede evidenciar de manera precisa quiénes son los actores con más fuerza y los más débiles, los que toman las mejores decisiones y los que perjudican la estabilidad mundial. Esto, dentro de un mundo donde el único acercamiento que tienen muchas personas a los actores políticos son los medios visuales, determina de manera precisa la construcción del sistema internacional y de la percepción de amenazas y amistades entre los actores.

Al estar estrechamente ligados los elementos visuales a la realidad política, se puede decir que las relaciones entre los actores dentro del escenario internacional han empezado también a ser moldeadas de acuerdo con diferentes representaciones visuales que se perciben como la imagen política de los Estados, las cuales se propagan por el mundo. Robert Gregg dice que las películas son “valuable windows to the reality of international relations.” (1998, pág. 23). Por lo tanto, se puede afirmar que los elementos visuales han permitido que los actores conozcan un mundo que de otra manera sería muy lejano y conciban una realidad que les es dada, legitimando acciones que de otro modo no aceptarían.

El entender la importancia que tienen las películas en la construcción de poder, como lo entendía Foucault², permite notar que los elementos visuales como

² Con respecto al poder Foucault dijo en su libro “Historia de la sexualidad”, que “por poder hay que entender, primero, la multiplicidad de las relaciones de fuerza inmanentes y propias del dominio en que se ejercen, y que son constitutivas de su organización; el juego que por medio de luchas y enfrentamientos incesantes las transforma, las refuerza, las invierte; los apoyos que

formas discursivas merecen un análisis que profundice la manera en que lo visual ha logrado moldear la realidad en un sentido político. Para esto se ha desarrollado un concepto dentro de las ciencias sociales que destaca la importancia de este análisis, el *visual politics*. Bleiker define este concepto como “how to translate the politics of images into words while doing justice to the unique nature and political significance of visuality”, teniendo en cuenta “the recognition that images and visual artefacts play an increasingly crucial role in depicting and shaping the world we live in” (2018). Este análisis, entonces, está estrechamente vinculado a una interpretación política por medio del discurso de ciertos elementos que constituyen o resaltan visualmente la posición e imagen de un Estado bajo un contexto determinado.

Para poder realizar un análisis de las películas desde el *visual politics* que expone Bleiker es necesario tener en cuenta que lo que se reproduce,

... cannot be neutral because it always is an image chosen and composed by a particular person. It is taken from a particular angle, and then produced and reproduced in a certain manner, thereby excluding a range of alternative ways of capturing the object in question. (Bleiker, 2018)

Empero, el análisis debe intentar descomponer los elementos que forman parte de lo que se ve e interpretarlos a la luz del contexto en el que se expone. Determinar la importancia de las distintas partes que constituyen la imagen dan muestra no solo de la posición de la persona que la creó, sino directamente de la manera en que esa persona ha sido influenciada por el contexto político en el que surgió. De esta manera, la interpretación discursiva permite llegar a una conclusión que hace posible entender no sólo qué es lo que se quiere transmitir, sino la manera en que eso moldea la concepción de las personas frente al actuar de un Estado, a partir de las acciones que fueron previamente realizadas.

dichas relaciones de fuerza encuentran las unas en las otras, de forma que formen cadena o sistema” (1977, pág. 112).

1.2 Importancia de los enfoques visuales dentro del estudio de las Relaciones Internacionales

La manera en que los elementos visuales han logrado adentrarse dentro de la vida de las personas ha determinado ciertos enfoques políticos dentro de la arena internacional. Hay diversos elementos de la cultura pop que logran responder a situaciones reales dentro de la arena internacional. Como lo mencionan Patrick Jackson y Daniel Nexon, “some internationalists use popular culture as ethnographic data — mining fictional texts to help make sense of the cultural drivers of foreign policy or looking at representations of enemies in video games” (2015). Así, el enfoque visual del presente trabajo tiene en cuenta la construcción de la imagen política a partir de los elementos que se exponen en diferentes materiales cinematográficos, y por ello este capítulo visibiliza y resalta la manera en que las películas han creado un escenario que reproduce las relaciones internacionales.

Este escenario no solo resalta un contexto actual sino también posibles situaciones por venir y la manera en que se espera que ciertos Estados actúen bajo ese entorno. En muchas ocasiones se propone un escenario donde se resalta de manera clara y evidente el papel de cada Estado en cuanto al escenario de la película. Por ejemplo, las películas de Los Vengadores definen de manera precisa el rol de cada superhéroe y del mismo modo establecen la jerarquía de mando. En estos escenarios, la construcción del personaje y la manera en que se comporta, no solo en ese contexto sino con relación a los demás personajes (que también representan elementos dentro del escenario internacional), permiten notar y difundir una idea del Estado que es adoptada por los espectadores. Es imperante resaltar que el material no tiene que buscar hacer política, sino como es natural, resaltar un marco político.

En la mayoría de los casos, sin embargo, la posición y la imagen del Estado es mucho más difícil de encontrar, pues es necesario definir, con un conocimiento previo, la posición del Estado al mismo tiempo que la influencia de los demás

elementos que hacen parte de la trama de la película. Jackson y Nexon realizaron un análisis político de lo que se muestra en las películas de Star Wars, donde afirman que hay un entorno político y social que es transmitido indirectamente a las personas³. Ellos dicen con respecto al análisis académico de las películas:

“We can still argue about the meaning, message, and theories of politics operating in, say, a speculative-fiction franchise. But such arguments should take text, image, and other aspects of the relevant medium seriously. Otherwise what we produce amounts to bad fan fiction — bad because it rests on misleading and partial readings of the source material. And the more we tighten our grip on beloved cultural artifacts like “Star Wars” and force them to serve our political and theoretical agendas, the more the fictional world itself will continue to slip through our fingers” (2015).

La construcción de los personajes y los escenarios al mismo tiempo que los diferentes elementos que hacen parte de las películas y de la cultura pop son parte fundamental de la construcción de la imagen política de los Estados. Al existir una relación mucho más directa y liviana entre esos elementos visuales y las personas, el lenguaje se logra internalizar de una manera mucho más sencilla, pues ese discurso visual moldea la construcción no solo de la realidad, sino también de la imagen de los Estados.

El *visual politics* por lo tanto es una herramienta que ha abierto nuevas posibilidades para el análisis político saliéndose de los campos convencionales de estudio. Aquí se busca resaltar no solo los detalles sociales y políticos sino también la construcción visual y discursiva que quiere promover una imagen, ya que es una manera directa de llegar a la sociedad. Este enfoque de estudio igualmente resalta la manera en que las personas han sido influenciadas por el sistema, pues lo que se refleja es un espejo de lo que les ha sido impuesto por diferentes medios

³ En relación a esto mencionan que “In “Star Wars,” there is a moral order built into the very fabric of the universe. You have to work hard to ignore that order and to imagine that Imperial fleet’s tactics are somehow intended to defeat the enemy outright instead of to advance the Sith plot against the Jedi.” Es decir, que para analizar el ambiente político es necesario ver más allá de la historia misma.

o situaciones. El reconocer que los componentes visuales han plasmado no solo particularidades de un escenario pasado, sino que también han permitido moldear la conciencia para aceptar la conducta de los Estados para situaciones futuras, es un avance significativo para entender por qué se legitiman ciertas acciones de los Estados por parte de la sociedad.

Este concepto de visual politics – o política de lo visual – ha permitido no solo resaltar el valor que tiene lo visual en esta época, sino también entender el sentido político que busca influenciar la percepción de las personas. Los límites para conocer la realidad del mundo hacen inevitable que las personas creen y reproduzcan la realidad visual que les es transmitida. Es un hecho del que no se puede escapar, pues la necesidad de conocer e indagar sobre los sucesos que se dan en el mundo es un instinto del que las personas no pueden escapar. Además de esto es una herramienta que aunque no es usada directamente por las personas que hacen política, logra establecer y resaltar las prioridades de la agenda de los Estados en escenarios internacionales.

1.3 El discurso, la imagen y la legitimación del poder

Es necesario desde un primer momento tener en cuenta que el mundo se compone de discursos. Todo lo que se conoce y se transmite es un discurso y por lo tanto refleja una posición que se convierte en la realidad para el que busca conocer. Como lo menciona Carlos Rojas, “El hombre se halla atrapado en las redes de los medios de producción, en las reglas que la lengua le impone desde afuera, en los mecanismos naturales de su ser viviente y en los impulsos del inconsciente” (2016, pág. 46). Lo que da a entender que los hombres son el reflejo del discurso que les ha sido impuesto, no son seres libres, pues son moldeados para fortalecer y prolongar el discurso de poder de su época.

Entonces, el poder en tanto discurso debe entenderse como una red de luchas donde las relaciones entre los miembros del sistema determinan los

distintos niveles de poder que menciona Foucault. La legitimación del discurso y la manera en que éste es transmitido de un sujeto a los diferentes niveles de la sociedad logran determinar de manera precisa las fuerzas que se ejercen dentro de esa red. Esto conlleva no solo a la legitimación de un discurso, sino también a la adaptación del sistema a ese discurso. Se puede decir que “el poder ejerce una eficacia propia, crea ámbitos de saber (la verdad está ligada al poder), ámbitos de realidad, sobre todo: normatiza, disciplina” (Rojas, 2016, pág. 49). Por lo tanto, el discurso como forma de poder no solo moldea, sino que, aun implícitamente, logra llegar a todos los componentes del sistema en el que se da para constituir un status quo que se reproduzca y redistribuya de manera anticipada.

El discurso en definitiva termina por legitimar las acciones o posiciones de un actor y da paso a la construcción de una realidad previamente imaginada. Esta manifestación de legitimidad por parte de la sociedad es parte fundamental en la percepción de poder, pues es en el ámbito social donde se determina el vencedor de las luchas dentro de la red de poder. El poder y el discurso tienen una relación inminente, pues “el poder constituye a los discursos y en ellos se sostiene, produciendo objetos y saberes, reproduciéndose así” (Sisto Campos, 2000, pág 45). De igual manera, el discurso es el que sostiene las fuerzas de poder creando así un ciclo donde la realidad en tanto discurso es moldeada de acuerdo con las luchas discursivas de poder.

Ahora bien, teniendo en cuenta que el mundo está compuesto de discursos, las imágenes hacen parte de esa construcción que especialmente en la actualidad vale la pena analizar. Se parte aquí del hecho de que “la evolución de la imagen ha permitido construir la memoria visual del hombre, en todas y cada una de sus manifestaciones.” (Pantoja, 2007, pág. 186). Se puede concluir que la imagen ha sido clave a la hora de determinar los niveles en la red de poder, pues la reproducción de una imagen en la mayoría de los casos es “controlada, seleccionada, organizada y redistribuida” (Foucault, 1979 en Rojas, 2016, pág 49).

Entonces la imagen no solo recrea momentos, sino que directamente es el reflejo de un discurso de acuerdo con el contexto específico en el cual surgió.

La creación de la imagen política es un instrumento que permite legitimar las acciones del Estado y apoyarlo para que conserve su poder. En este sentido, lo que sucede es que la imagen política es re-reproducida por los individuos permitiendo que se establezca y consolide un status quo particular, conllevando a que las luchas a las que se refiere Foucault sean ganadas y reforzadas por el sistema mismo. El discurso es entonces parte fundamental en la constitución de la imagen política, pues se puede representar como un ciclo donde en todas las fases se propaga una imagen del Estado (representado no solo en los gobernantes) frente a las personas, de las personas hacia el sistema y así el sistema vuelve a constituir y a dotar de capacidades al mismo Estado.

Como instrumento, entonces, el discurso que transmite la imagen política se instala en la sociedad y así se transmite a otros actores del sistema. Este proceso y la internalización del lenguaje conllevan a que se legitime el discurso que fue impuesto, pues “sobre el lenguaje se construye el edificio de la legitimación, utilizándolo como instrumento principal” (Berger y Luckman, 2003, pág. 85). Siendo así, el discurso representado y transmitido por diferentes elementos visuales, al hacer parte del ciclo mencionado anteriormente, permite que las acciones de los Estados sean vistas como razonables en relación con los demás actores, especialmente cuando lo que se difunde en su mayoría viene financiado y sesgado por industrias especialmente occidentales.

De esta manera se puede concluir que la imagen no solo es un discurso, sino que al llegar de manera mucho más explícita, pero con mayor recordabilidad a las personas, es una herramienta de legitimación de poder. La manera en que las personas aceptan y reproducen discursivamente lo que se presenta en diferentes elementos cinematográficos facilita las luchas de poder, pues desde el comienzo de su reproducción, se le está enseñando al espectador un pensamiento y se le está moldeando su manera de percibir el mundo. El actor dentro del

sistema internacional no tiene que buscar los medios para construir una realidad, sino por medio de su discurso frente a los demás, demuestra una imagen que es percibida por diferentes personas y esas personas re-representan esa realidad logrando englobar una imagen y retransmitirla de una manera mucho más sencilla y amigable.

Esta materialización de lo que las personas perciben por parte de los Estados no refleja los intereses en sí mismos que tienen los gobernantes, mas sin embargo, reflejan lo que las personas que las crean han percibido de ellos. En el caso de las películas de superhéroes no es correcto afirmar que lo que se reproduce sea exactamente lo que los Estados quieren que sea conocido, sin embargo, se puede sostener que lo que se reproduce es el reflejo del discurso que se le ha impuesto a los creadores de las imágenes. Vale la pena también resaltar que estas imágenes que se reproducen pueden del mismo modo obedecer a los intereses de los creadores, pues aunque no sea explicito, existirá siempre una inclinación política que hace que lo que se muestra en las películas pueda ser percibido tanto como un elogio a lo que hacen los gobiernos, como una crítica a sus acciones.

Este discurso logra abordar a las personas desde temprana edad, lo cual hace aún más necesario entender el mensaje que se quiere transmitir. No se puede huir de esta imposición, pero si se entiende el contexto, la incidencia y la importancia que tienen las imágenes, puede tenerse un panorama más claro de la realidad internacional y de la posición que perciben los ciudadanos al actuar de los Estados frente a diferentes escenarios políticos, sociales, de seguridad, etc.

Segundo Capítulo: Estados Unidos: El militar más grande.

Una vez realizado el análisis de las películas, se logra evidenciar que las películas de superhéroes propagan de una manera acertada un discurso fuertemente militar enfocado en la supremacía del uso de las armas por parte de

los Estados Unidos bajo la idea de defender la paz y estabilidad internacional. Buscando responder la pregunta que atañe a este trabajo, se realizará a continuación un análisis de los diferentes elementos militares y políticos que componen las películas de superhéroes para comprender la imagen y el discurso político que buscan propagar. Esto permitirá visibilizar la manera en que se ha reproducido la imagen política de los Estados Unidos y entender el ciclo que propaga esa imagen del Estado.

Para ello este capítulo se dividirá en tres secciones. En la primera parte se precisará sobre la imagen militar que se reproduce en las películas sustentándolo con las películas en las cuales se evidencia la misma. En un segundo momento, se examinará bajo una mirada crítica las implicaciones que tiene la reproducción de esa imagen dentro de la construcción social de los individuos y, por último, se distinguirá el alcance que tiene esta imagen militar dentro del escenario internacional.

Este capítulo se enfocará principalmente en la imagen política reproducida en las películas de Iron Man teniendo en cuenta no solo que fue el primer superhéroe que llegó a la gran pantalla por MARVEL, sino que además es la máquina de guerra por excelencia dentro del mundo de los superhéroes. Teniendo en cuenta el contexto en el que surgen y la clara relación que hay entre los sucesos que se plantean en las películas de Iron Man, con las acciones de los Estados Unidos en el mundo, se podrá entender que la imagen política que se transmite en las películas de superhéroes tiende a favorecer la concepción de la industria militar norteamericana, pues no hay ningún otro superhéroe que logre igualar y menos superar las capacidades físicas de Tony Stark.

En este sentido es igualmente importante tener en cuenta que las películas de Iron Man especialmente en la primera (2008) se destaca un escenario asociado directamente a ciertas situaciones que vivió el gobierno de los Estados Unidos después de los ataques del 9/11. Esta estrecha relación que hay entre las películas y la realidad es lo que logra afectar e instaurar nuevas ideas dentro de la

concepción de los actores lo que permite que se determine la estructura del sistema que es construido por la percepción de las personas.

2.1 Iron Man: El arma norteamericana

La Segunda Guerra Mundial suele ser el escenario por excelencia donde surgen diferentes superhéroes, sin embargo, es importante tener en cuenta que la primera producción cinematográfica lanzada por MARVEL y el primer superhéroe que fue protagonista de estas fue Iron Man (2008). Para esta película, el contexto elegido se aparta de las Guerras Mundiales y se plantea un escenario donde se resalta, critica y fortalece la imagen de los Estados Unidos por sus intervenciones militares en el exterior. La historia se origina en Afganistán cuando un multimillonario vendedor de armas es atacado por un grupo terrorista de la región denominado “Los Diez Anillos”; en búsqueda de su libertad aprovecha ciertos artefactos militares para crear un súpertraje que le permita liberarse de su secuestro y posteriormente acabar con ese grupo terrorista que amenaza a los ciudadanos donde se asienta.

Una de las razones por las cuales este personaje se constituye siendo una máquina de guerra que busca liberar a las víctimas del terrorismo en Medio Oriente, es por la propagación de discursos y las percepciones dadas las intervenciones de Estados Unidos en esta región desde hace más de 15 años. Dichas intervenciones tenían como principio restablecer la posición política y militar de Estados Unidos en el mundo, pues la marca que dejaron los atentados del 9/11 hicieron imperante el fortalecimiento tanto interno como externo de la imagen de los Estados Unidos, no solo desde un nivel estatal, sino también a partir de una fuerza ciudadana, pues en últimas, Tony Stark es un ciudadano que encarna la idea de defender al mundo sin responder a intereses explícitamente del gobierno, mas sí a intereses que se le han construido en su desarrollo como ciudadano norteamericano.

Uno de los líderes fundadores del grupo de superhéroes “Los Vengadores” que buscan proteger la tierra y que imponen sus intereses primero que el de los demás Estados, es Tony Stark. Colmado de confianza en sí mismo y después de haber disparado el misil Jericó⁴ en la primera película, no muestra señal alguna de angustia, pues como menciona momentos antes de hacer el lanzamiento:

¿Es mejor ser temido o respetado? Y yo digo, ¿es mucho pedir ambos? Con eso en mente, les presento con humildad lo último que tiene Stark Industries en su línea libertad. Es el primer misil que incluye nuestra patentada tecnología propulsora. Dicen que la mejor arma es una que nunca se dispara. Con todo respeto, no estoy de acuerdo. Yo prefiero el arma que se dispara sólo una vez. Mi padre lo hacía así. Nuestro país lo hace igual. Y ha funcionado muy bien hasta ahora. Busquen una excusa para disparar uno de éstos, y les puedo garantizar señores que los malos no querrán salir jamás de sus cuevas. A su consideración, el Jericó.

—Tony Stark en Iron Man (2008)

Acá es imperante resaltar dos cosas fundamentales dentro del discurso que estaba buscando promover los Estados Unidos en ese momento. Primero, el nombre de la línea de armas que estaban siendo distribuidas alrededor del mundo: “libertad”; esto representa una fuerte relación con los valores que se proponen como norteamericanos, pues se estaba promoviendo que el uso de armas, misiles, bombas y demás artefactos explosivos serían el camino a la libertad. Segundo, el resaltar que a Estados Unidos no le da miedo usar sus armas, pues aun cuando el uso de armas con esa capacidad de destrucción es realmente limitado, en las películas de Iron Man se menciona en más de una ocasión que el principal traje

⁴ Igualmente, se destaca que esta escena puede deberse a una reacción por parte de los ciudadanos norteamericanos al desarrollo de armas de su gobierno, pues se conoce que desde mediados de 1960 se crean y empiezan a ser usados los Misiles Jericho por Israel (TeleSur, 2015). “Es el misil balístico intercontinental más potente en Oriente Próximo. Israel no ofrece muchos detalles técnicos, pero se cree que tiene un propulsor sólido de tres etapas y puede llevar una carga de 1.000 a 1.300 kilogramos, sea una o varias ojivas nucleares. Las estimaciones de su alcance máximo oscilan mucho: entre 4.800 y 11.500 kilómetros.” Disponible en: <https://peru.com/actualidad/sabias-que/israel-estas-son-5-armas-mas-mortiferas-ejercito-israeli-noticia-355866>

que usa este superhéroe es la manera en que él logró "Privatizar la paz mundial" (Feige y Favreau, 2010). En este sentido se resalta en más de una ocasión que las armas de Stark Industries son el medio para la paz, y que "el mundo enfrenta el periodo de paz más grande gracias a [él]" (Feige y Favreau, 2010).

Con esta ejemplificación de lucha contra el terrorismo le dieron una cara y un lugar a las guerras que debían librarse para defender la estabilidad internacional y los derechos de las personas alrededor del mundo. Aun cuando en Iron Man no se hace referencia al líder de Al Qaeda, se plantea un escenario que llama aún más la atención, pues Tony Stark, el multimillonario heredero de la industria de armas Stark Industries de los Estados Unidos, es víctima de su propio invento. En relación con esto lo que sucede es que el grupo terrorista que lo secuestra, no solo lo ataca, sino que lo retiene debido a que necesitan las armas que produce, pues estas son las que han usado durante los últimos años para librar sus luchas en la región. Esta situación podría representar una crítica a la manera en que en Estados Unidos manejaba la compra y venta de armas teniendo en cuenta que se demostró que entre el 2004 y 2014 "más de 2 mil presuntos terroristas [habían] comprado armas de manera legal en el país" (HispanTV, 2015).

Un personaje que también es representación militar de los Estados Unidos en un sentido mucho más formal es War Machine. James Rhodes, el personaje detrás de la armadura de War Machine, es un miembro de la Marina de los Estados Unidos. Obtiene uno de los súper trajes de Tony Stark después de que Tony decide donarlo para defender dentro del ejército los intereses de los Estados Unidos. Esta Máquina de Guerra es uno de los individuos que más coherentemente actúa en cuanto a los valores y principios que quiere defender, pues sigue siendo guiado por el gobierno estadounidense y no por el Sistema Homologado de Inteligencia, Espionaje, Logística y Defensa, más conocido como SHIELD, que siguen otros superhéroes como La Viuda Negra.

Por otra parte, la importancia que tiene Bruce Banner para la imagen política de los Estados Unidos es sobresaliente, pues se destaca que en un primer momento Bruce era un científico que buscaba desarrollar una bomba de radiación Gamma para el ejército de los Estados Unidos. Víctima de su propio invento, y sin poder tener control sobre él mismo, al haberse modificado la estructura de su ADN se transforma en el ser más fuerte del mundo, incontrolable y solo neutralizado por una máquina como el Hulkbuster⁵. A pesar de volver a ser en últimas el Doctor Banner, siendo humano es uno de los científicos más inteligentes del mundo junto con Tony Stark. En este sentido y en relación a los Estados Unidos, puede mencionarse que en muchas ocasiones, a pesar de contar con todos los medios y mecanismos para usar su inteligencia de manera pacífica, se transforma y ataca respondiendo sin una racionalidad propia del sistema en el que interactúa.

Además de establecer y resaltar la capacidad que tiene la industria militar y armamentista de los Estados Unidos, queda claro que la imagen que se busca reproducir al mundo es que no habrá ningún otro país con posibilidades de superar estos avances tecnológicos. Tal como se muestra en Iron Man 2 (2010), muchos gobiernos o empresas privadas en países como Corea del Norte, China e Irán intentan insatisfactoriamente fabricar una armadura tan poderosa como lo es la de Iron Man.

En el transcurso de las películas, algo que es constante es la manera en que sin importar cuán perfecto sea el traje de Iron Man, una y otra vez logran desarrollar medios para mejorarlo y hacerlo más poderoso y resistente que el anterior. Estas capacidades han permitido que Iron Man sea capaz de luchar contra cualquier amenaza. Para ejemplificar esto y resaltar una vez más la capacidad de acción que tienen los Estados Unidos encarnados en Iron Man, se puede mencionar el momento en que durante The Avengers: Age of Ultron, el Doctor Banner, representado en su alter-ego Hulk, empieza a atacar

⁵ El Hulkbuster es una variante de los trajes habituales de Iron Man, el cual lo dota de la fuerza y el tamaño necesario para acabar con Hulk, el personaje más fuerte y descontrolado de todos los personajes del mundo MARVEL.

descontroladamente la población de una ciudad a la cual no se hace mucha referencia; en este momento aparece Iron Man, el cual acude a la intervención de Verónica, una cápsula localizada en el espacio que es “un programa durmiente para la preservación de la paz” (Sánchez, 2015). Verónica es el medio con el cual Tony Stark puede acudir al traje de Hulkbuster para detener a Hulk y evitar que dañe a población inocente en cualquier parte del mundo.

En este caso, se puede notar en las películas la influencia de las percepciones de los ciudadanos con respecto a las acciones y capacidades militares de los Estados Unidos, dado su actuar en el exterior. Estas percepciones pueden enmarcarse dentro de ámbitos positivos como el desarrollo de industria y capacidad científica para sobrevivir en el exterior, y negativos, como que en la gran mayoría de casos, el desarrollo de cualquier artefacto militar termina siendo un arma de doble filo, pues lo que se hace es reconfigurar el sistema y volverlo más violento al mismo tiempo que ser una amenaza para la estabilidad internacional. Pese a que estas producciones no son patrocinadas por el gobierno norteamericano, las películas donde Iron Man actúa muestran el peso que tiene para las personas el entendimiento e interiorización del discurso que les es impuesto por su gobierno, ya que de manera clara se resalta la importancia que tiene el ejército y el uso de las armas para controlar los intereses norteamericanos en diferentes regiones en el mundo.

2.2 Implicaciones de la imagen militar

La imagen militar propagada por medios cinematográficos es para los Estados Unidos la manera más certera de reproducir y obtener aceptación por parte de los ciudadanos de su actuar militar en el mundo. Al ser Estados Unidos uno de los mayores productores de contenido de entretenimiento en el mundo, se reconoce que tiene una hegemonía que es la que “le permite transmitir de manera holgada su estilo de vida, sus sueños, sus miedos, su modelo político y

económico, hacer visible a sus enemigos y respaldar a sus amigos” (Riffo, 2016). Este propósito, aunque no es financiado directamente por el gobierno norteamericano, logra introducir en la población imágenes de guerra y lucha, y valores (lo que está bien y lo que no), que no se hubieran logrado masificar de la misma manera usando otros medios.

Se concibe que esta aprobación va más allá de un asentimiento a las acciones, pues se enfoca en construir una imagen arraigada colectivamente⁶, donde a partir de un entendimiento -parcial- de la situación, se adopte y se crea firmemente que la manera en que Estados Unidos está actuando es la correcta. Estos colectivos son formados individualmente, y por medio del cine o la propaganda son masificados y aceptados por el conjunto social. Es decir, la imagen militar que se propaga en las películas de Iron Man donde se enaltece su capacidad física frente a los demás actores logra llegar a los colectivos y conseguir la aceptación necesaria para que, al ser extrapolada a las acciones del gobierno, se legitime y sea apoyada por la sociedad.

En relación con esto está la construcción del enemigo, pues la única manera de mostrar que lo que se hace es lo correcto, es enseñando una imagen del otro como amenaza a la estabilidad y seguridad, no del país, sino mucho más allá, la personal. Las películas de superhéroes con respecto a esto, han logrado seguir fomentando la división del mundo entre los aliados de los Estados Unidos y sus enemigos, pues los rusos y las organizaciones terroristas son por excelencia el blanco de ataque, ya que son representados como las amenazas a la libertad y a la paz tanto individual como internacional.

Entonces después de que se construye una idea y se da una aceptación e internalización de esta, se entra al mundo de lo imaginario, y como lo mencionan

⁶ Es importante resaltar que, como lo menciona Ignacio Riffo, “Queda de manifiesto entonces que los imaginarios sociales tienen la capacidad de intervenir en las diversas estructuras sociales, incluso éstos tienen una fuerza capaz de unificar a la sociedad, gracias al todo poderoso universo simbólico.” Disponible en: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682016000100006

Amar, Angarita y Cabrera, “el imaginario es un modo de ser de una esencia que no ha llegado todavía a la existencia [...]. En otras palabras, lo imaginario social puede convertirse en real, en algo tangible; es decir, puede realizarse según el tiempo, el momento y las condiciones” (2003). Acá las ideas son las que fueron transmitidas por medio de las películas, como la imagen del superhéroe y la necesidad del uso de la fuerza, y el imaginario es el creer que esas acciones son las correctas. Si se tiene en cuenta que las películas han sido desarrolladas y lanzadas en diferentes contextos y resaltando argumentos específicos dentro del escenario internacional, se puede entender que lo que se quiere hacer implica la materialización de los imaginarios para darle legitimidad al actuar estatal.

Las películas y la masificación cumplen entonces un rol fundamental a la hora de construir imaginarios colectivos, pues son tanto las que promueven las ideas, como las que permean la internalización de los imaginarios. El gobierno de los Estados Unidos, por otro lado, es el que materializa los imaginarios y los provee de nuevas ideas para reforzar o crear nuevos colectivos imaginarios. Del mismo modo, puede decirse que el ciclo funciona de manera distinta, donde las acciones de los Estados Unidos impactan en primera instancia a ciertos individuos, creando ideas especiales las cuales son posteriormente reflejadas en medios cinematográficos, y sus imaginarios son materializados en las películas de superhéroes que se masifican en el resto de los individuos.

Sea cual sea el modo en que estos imaginarios son construidos y propagados, está claro que la manera en que se logran internalizar en la sociedad, especialmente en los individuos, es determinante a la hora de establecer la percepción que se tiene, en este caso, de los Estados Unidos.

Dentro de esta legitimación que se gesta, dada la reproducción de imágenes, es necesario resaltar que es una mercancía cultural que logra llegar a todos los individuos de la sociedad, en especial a los menores de edad. Acá es importante tener en cuenta que “las mercancías culturales que se elaboran en la industria estadounidense se encuentran constituidas por diversos elementos

simbólicos, los cuales son orquestados de manera clara, obvia y ordenada para no caer en confusiones ni en conjeturas imprecisas” (Riffo, 2016). Estos elementos que se transmiten logran generar una imagen colectiva que se arraiga en el subconsciente de las personas y que, al ser constituida desde temprana edad, es difícil de reemplazar posteriormente por nuevos imaginarios.

Para entender de manera más clara la manera en que estos imaginarios afectan el desarrollo de la sociedad a partir de la individualidad, es importante tener en cuenta que, como lo menciona Ignacio Riffo,

Las relaciones humanas, en determinadas situaciones, dependen en gran medida de las construcciones mentales que un individuo se ha fabricado y le han fabricado. [...] Esta complicación no es baladí, puesto que al fundamentar reflexiones el sujeto se encuentra absorbido por ciertos postulados dominantes que han calado más profundo en él. Un pensamiento es hegemónico porque tiene más áreas de control en el imaginario social colectivo. (2016).

Con esto se puede entender de manera más precisa que los colectivos imaginarios son fundamentales dentro del desarrollo de los entendimientos y conductas sociales. En este sentido, las imágenes que se fabrican en un subconsciente que está empezando a relacionarse con el mundo real, son puntos realmente importantes, pues desde ahí se constituirá la percepción del mundo y la manera en que ese individuo se desarrollará en la realidad social. Percepción que, con el paso del tiempo, irá moldeándose aún más hasta que naturalmente actúe en pro de los ideales que se le impusieron, pues se ve como un ideal que hay que alcanzar. Esta construcción de la realidad es lo que Wendt⁷ defiende como parte de la relación agente-estructura, donde los Estados son constituidos por los

⁷ Wendt propone que “la estructura de cualquier sistema social deberá contener tres elementos: condiciones materiales, intereses e ideas” (Wendt, 1999, p. 139 en Velosa, 2012), los cuales se logran evidenciar en las películas de superhéroes, especialmente en el sentido material del uso de armamentos y de desarrollo de una imagen militar; los intereses por otro lado, se pueden notar en tanto se le enseña a las personas qué es lo que quieren configurando una idea colectiva de lo que son las amenazas dentro del sistema.

individuos que determinan la estructura del sistema. Con relación a esto, Eduardo Velosa Porrás menciona que,

Las estructuras [...] nacen también como resultados de las interacciones entre los diversos agentes, sin que necesariamente haya un acuerdo tácito sobre ellas. En últimas, la realidad internacional es producto de las mismas relaciones entre los agentes y entre ellos y las diversas estructuras, domésticas e internacionales, en las que están inmersos. Con base en este panorama, yace la forma en que se puede dar cuenta de las relaciones entre los diferentes actores políticos en el sistema internacional. (2012, pág 662).

Las películas de superhéroes entonces resaltan una imagen que interviene en las percepciones del mundo y permite que se legitimen las acciones de los Estados Unidos. Estos imaginarios, al ser llevados a la realidad, permiten que se idealice y se conozca al mundo bajo una mirada que notablemente favorece los ideales y concepciones occidentales. La masificación de la industria y del rol de los Estados Unidos como protector de la seguridad internacional es algo que se constituyó dentro de las ideas, y que con conocimiento de los hechos se vuelven parte de los imaginarios, pues se configura una realidad que enaltece el papel de los Estados Unidos y la necesidad de que este Estado nos defienda, bajo cualquier medio, del enemigo que ellos mismos constituyeron.

2.3 Alcances de la imagen militar estadounidense dentro del escenario internacional

Para poder analizar de manera más precisa la manera en que las películas de superhéroes reflejan una fuerte imagen política de la política exterior militar de los Estados Unidos, es necesario partir del hecho de que, para este Estado, la industria militar cumple un papel fundamental dentro de su accionar en el exterior. Esto puede ejemplificarse por medio de la Estrategia de Seguridad Nacional del 2017 desarrollada por el presidente Donald Trump, en donde dos de sus pilares se

pueden esquematizar bajo el poder nacional y el poder hacia el exterior⁸ que definió Morgenthau en su libro *“Política entre las naciones: La lucha por el poder y la paz”* (1986). Estos pilares son “preservar la paz por medio de la fuerza e incrementar la influencia americana [en el exterior]” (2017). Estos dos pilares denotan de manera clara la articulación de la política exterior estadounidense bajo una mirada realista.

El escenario en el cual surge Iron Man y la manera en que se plantea la trama de la película, fueron resaltados tal vez no solo como una crítica al gobierno de los Estados Unidos y su comportamiento frente a la compra y venta de armas a países donde se establecieron los grupos terroristas, sino que al mismo tiempo buscaba resaltar el alcance que tienen los militares, el gobierno e incluso los ciudadanos norteamericanos de convertirse en máquinas de guerra para defenderse. En este punto, la creación de una máquina de guerra, como se planteó para el traje de Iron Man, y las condiciones en las cuales tuvo que surgir, demuestran que, aun compartiendo su arsenal militar con los enemigos del Estado, Tony Stark (en representación de los Estados Unidos) siempre estaría en superioridad física y material frente a sus enemigos.

Dentro de esta corriente, se entiende que el poder material y el enaltecer las capacidades físicas y militares que tiene un Estado, tienen un papel fundamental para lograr consolidar poder frente a los demás actores. Morgenthau menciona que, “especialmente en política internacional la fuerza armada como amenaza, real o potencial es el más importante factor material que contribuye a conformar el poder político de una nación internacional” (1986). Aunque no se afirme directamente que el gobierno estadounidense actúe bajo una mirada realista, está claro que las percepciones militaristas juegan un papel fundamental dentro de su actuar en el exterior. Esta actuación, y la necesidad de darle validez al uso de las armas, es lo que ha conllevado a que las películas de superhéroes

⁸ El poder nacional son las capacidades que posee un Estado. Las capacidades tangibles incluyen entre otras, las fuerzas militares, el potencial humano y la capacidad productiva, entre otros. El poder exterior es la influencia que tiene un Estado sobre otro (Morgenthau, 1986).

tengan un enfoque claramente militar y físico, pues es la manera en que tradicionalmente han podido consolidar la paz y promover sus intereses en el mundo.

Estas percepciones de la necesidad que ha tenido el gobierno estadounidense son las que han sido reflejadas en las películas, pues es la misma imagen que ha sido transmitida a sus ciudadanos. La masificación de este mensaje ha llegado no solo a los nacionales, sino en general a gran parte del mundo, pues esta industria particularmente tiene un alto índice de acogida. Así, se propaga entonces un mensaje de defensa en términos militares, donde se resalta que la paz solo puede ser conseguida y consolidada por medio del uso de las armas. Las películas de Iron Man y las de Los Vengadores son claros ejemplos de esto, pues sobresale que en nombre de los Estados Unidos y en búsqueda de la paz es necesario el uso de la fuerza.

Esto no solo enaltece la necesidad de usar las armas para lograr mantener la estabilidad regional y nacional, sino que también crea imágenes claras de las capacidades militares estadounidenses y los pocos límites que esta industria tiene con relación a los demás actores en el escenario internacional. Dichas capacidades sin embargo están limitadas no solo por tratados internacionales, sino también por la capacidad real que tienen de ser usadas dentro de la escena internacional, pues se reconoce que el desarrollo de armas en territorio estadounidense brinda medios y conocimientos a los demás actores de crear las mismas armas. Se propaga así una imagen y unas ideas, no solo de la capacidad actual que tienen los Estados Unidos, sino también de la manera en que puede enfrentar los retos que se presentan en la realidad mundial a futuro.

Surge acá una paradoja, pues lo que se quiere de manera clara es mantener y promover la paz y la estabilidad mundial, aun cuando se usan medios coercitivos y bélicos para lograrlo. Aunque no se usen en todos los casos las armas, la influencia que estas adquieren dentro del logro de los propósitos norteamericanos es indudable, pues el bloque empieza a actuar bajo los ideales

de un solo Estado que aparentemente defiende los mismos ideales. Con esto aumenta de igual manera la influencia norteamericana en el exterior, pues aun cuando el Balance de Poder en la actualidad está siendo modificado, Estados Unidos sigue buscando robustecer y asegurar su dominio dentro de la evolución política, económica y social mundial.

Se logra observar la influencia que tienen los Estados Unidos dentro del actuar de otros actores, pues queda en evidencia que la capacidad militar es determinante dentro de la configuración del Balance de Poder en el escenario internacional. Aquí es importante tener en cuenta que, como lo plantea Morgenthau, poder es "cualquier cosa que determine y mantenga el control del hombre sobre el hombre y abarca todas las relaciones sociales que sirven a esos fines, desde la violencia física hasta los lazos psicológicos más sutiles que permiten a una mente gobernar a la otra" (1986). Empero, el poder está siendo determinado en términos materiales y constituido por la percepción que tienen los demás actores de este. En términos materiales la premisa de que el poder debe ser definido en términos militares y materiales es la aceptada por casi todos los Estados, ya que notablemente buscan no solo hacer crecer su industria militar, sino desarrollar armas que superen las capacidades de los demás; siendo esto constituido por la percepción, pues poco se puede conocer de la industria de un Estado más allá de lo que deciden mostrar al mundo.

Esta imagen política que es resaltada en las producciones cinematográficas ha dejado en evidencia el rol que Estados Unidos ha tomado dentro del escenario internacional, por la poca capacidad que tienen las instituciones para poder solventar las necesidades de la población mundial. Por este motivo es que la imagen de la manera en que los Estados Unidos han actuado ha sido fortalecida por los mensajes propagandísticos que se reflejan en los medios de comunicación, pues al comparar lo que allí se muestra con la realidad, queda claro que los Estados Unidos, a pesar de hacer daño a un porcentaje de la población, buscan

en últimas promover la estabilidad y desempeñar el papel que las actuales instituciones internacionales no han logrado cumplir.

Tercer Capítulo. Estados Unidos: El policía del mundo

Una vez analizado el papel militar que se refleja como imagen política de los Estados Unidos en las películas de superhéroes, se considera necesario entender el enfoque político-institucional que se transmite por medio de estas películas. Esto permitirá visibilizar la manera en que se ha reproducido la imagen política de los Estados Unidos y cómo influencia la misma dentro de las relaciones entre los actores internacionales. Este capítulo tendrá en cuenta como principal elemento de análisis las películas de Capitán América buscando entender el papel que él cumple dentro de las relaciones entre los actores, pues se reconoce que es un superhéroe que surgió siendo parte de la institución del ejército de los Estados Unidos y que guía sus acciones siguiendo unos lineamientos establecidos por aquella institución, pero que del mismo modo defiende sus intereses propios (cuando la institución falla) usando los medios necesarios para lograrlo.

La primera parte del capítulo se enfocará en entender cuál es esa imagen de “Policía del mundo” que se evidencia en las películas de Capitán América y otras como Los Vengadores. Posteriormente se examinará cuáles son las implicaciones de propagar esa imagen en el mundo y, por último, se distinguirá la manera en que esta construcción visual modifica y reconfigura el sistema internacional. Esto permitirá entender la manera en que funciona para los Estados Unidos su relación con las instituciones tanto nacionales como internacionales, donde siempre primará el bien de la población nacional y mundial fortaleciendo sus ideales, valores e intereses en el mundo.

3.1 El Capitán América y las instituciones internacionales

Para entender la manera en que se entiende a Estados Unidos como “policía del mundo”, es necesario precisar que un policía es un actor que sigue

órdenes polítics y militares buscando promover el respeto de las leyes queriendo mantener la seguridad donde actúa. A pesar de que no es en el sentido estricto de la palabra un policía, se entiende que la manera en que surge y actúa el Capitán América es bajo una institucionalidad que cuando falla, logra influenciar a los miembros hacia un objetivo en común que en últimas busca preservar y mantener la paz y seguridad internacionales para defender los intereses de los estadounidenses en el mundo.

En este sentido es importante también tener en cuenta que el papel que ha tomado los Estados Unidos dentro de la escena internacional se ve reforzado por diferentes elementos económicos, políticos y sociales que lo dotan de capacidades inmateriales que son las que también han permitido que se configure el sistema como lo está y que resalta la imagen de que este Estado es el policía del mundo. Esto pues no es un secreto que los Estados Unidos ejercen una gran influencia no solo política en tanto la toma de decisiones que afectan la realidad social de las personas, sino también económica pues después de los acuerdos de Breton Woods, se dispuso que la moneda de intercambio internacional sería el dólar lo que indirectamente lo dotó de capacidades políticas a las cuales ningún otro Estado podría acceder.

La percepción de los Estados Unidos como policía del mundo surge, pues la influencia que tiene este gobierno dentro de las relaciones internacionales es indudable y el protagonismo de este logra ejercer influencia dentro de ciertos aspectos políticos y sociales que en el mundo se dan y a los cuales las instituciones internacionales por la poca capacidad de actuar que tienen no logran responder. Estados Unidos al actuar como un único actor no debe disponer de las decisiones de otros Estados sino únicamente de los Tratados que ratificó y por eso mismo su capacidad de acción y reacción es mucho mayor que el de las instituciones en sí mismas.

Ahora bien, con relación a las películas de superhéroes, el Capitán América nace debido a una necesidad política y militar que tenían los Estados Unidos. El

escenario en el que surge es la Segunda Guerra Mundial, cuando Steve Rogers, debido a la propaganda que se difundió a favor de Los Aliados, decide enlistarse en la guerra, ya que esto era visto como un logro y los que lograran pertenecer al ejército serían patriotas por defender los ideales de los estadounidenses en el exterior. Se resalta que:

.. la Segunda Guerra Mundial fue un hito clave para la cultura y la sociedad norteamericana. La lucha contra el fascismo generó una valoración y autoestima en el ciudadano norteamericano que surgía de lo que sentía era la congruencia entre ideales y una práctica de estado: pensaban que Estados Unidos se había manifestado como reservorio de la democracia frente a la agresión belicista de las tiranías fascistas” (Pozzi, 2017).

Las capacidades físicas de Rogers como ciudadano no eran destacables con respecto a la de los demás soldados que buscaban enlistarse, mas sin embargo, lo que se resalta en estas películas son valores propios del estadounidense como el espíritu y la tenacidad que tuvo Rogers al querer defender a su país.

A pesar de que este soldado decidiera someterse a una prueba experimental para crear una nueva raza de súper soldados que representarían a los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial, no se relaciona necesariamente con el construir un arma, sino más bien hacia fortalecer la institucionalidad a la que pertenecía. El soldado Rogers “fue el único sobreviviente de la exitosa prueba del Suero del Súper Soldado desarrollado por Abraham Erskine durante la Segunda Guerra Mundial. [Fue] transformado en la encarnación de la perfección fisiológica humana” (Fandom, s.f). Esta imagen política que se construye de los Estados Unidos tiene entonces un enfoque mucho más institucional, ya que aunque lo que se quiere crear es un súper soldado, el propósito es robustecer las bases de la organización a la que pertenece.

Su evolución física, sin embargo, solo fue utilizada como un recurso de propaganda durante muchos años, pues el súper humano recién creado era la

imagen de lo que Estados Unidos debía representar para ese momento: fuerza, resistencia, lucha, velocidad y valores propios de los norteamericanos. A pesar de ser lo que se pretendía que salvaría al mundo de los nazis, el Capitán América reconoce que la manera de poder acabar con HYDRA⁹ es usando un escuadrón de soldados de los Estados Unidos, con capacidades físicas poco destacables, pues sería el Comando Aulladores el que en últimas terminaría con esta organización militar y con Cráneo Rojo, su líder. Estos soldados norteamericanos sin ningún entrenamiento más que la vida durante la guerra son de igual forma una representación de la importancia que tiene para los ciudadanos estadounidenses defender sus intereses en el mundo, y reconocen la importancia que tiene lograrlo bajo los lineamientos de un líder como lo es el Capitán América que en la mayoría de casos sigue los estatutos del ejército.

A pesar de reconocer la importancia que tiene ser parte de las instituciones más importantes en determinados momentos de la historia, vale la pena resaltar que en el momento en que estas instituciones no cumplan con su principal propósito, Estados Unidos va a actuar como policía del mundo, pues se entienden a sí mismos como defensores y promotores de la estabilidad y seguridad mundiales. Además, cuentan con las capacidades materiales e inmateriales para actuar dentro de diferentes situaciones que atentan contra la humanidad o los ideales norteamericanos. Capacidades que pocos Estados e instituciones tienen autónomamente.

Dentro de este papel que toman los Estados Unidos dentro del escenario internacional, es primordial tener en cuenta que, dada la falta de acción de otros actores internacionales dentro de las situaciones que atentan contra la humanidad, este gobierno se siente obligado a defender los valores occidentales en el mundo. En relación con esto cabe resaltar que la iniciativa Los Vengadores surge como esa respuesta a la necesidad que se evidenciaba en el mundo, pues se

⁹ Organización terrorista del mundo MARVEL liderada por Cráneo Rojo.

construyeron enemigos que los gobiernos no podían derrotar y no se desarrollaban planes lo suficientemente fuertes para acabar con ellos.

Una vez se constituye esta organización de superhéroes principalmente dirigida por representantes de los Estados Unidos y bajo las órdenes de SHIELD, los miembros empiezan a luchar alrededor del mundo frente a las diferentes amenazas que se presentan diariamente. Para lograrlo, sin embargo, cruzan las fronteras deliberadamente, y para defender lo que ellos consideran los intereses de todos dejan destrucción y caos alrededor del mundo. El Secretario de Estado, Thaddeus Ross, en el *Capitán América: Civil War* (2016), resalta que las condiciones bajo las cuales estaban operando eran insostenibles para la humanidad, y que aun cuando han traído victorias que ninguna milicia hubiera podido lograr, no se han preocupado realmente por el daño secundario ocasionado por sus acciones.

No se puede negar que todas las intervenciones de Los Vengadores, efectivamente dejan un alto rastro material dentro de las diferentes ciudades en las que han defendido a la humanidad, sin embargo, dentro de los ataques a Nueva York, Washington D.C, Sokovia y Lagos, la que más llama la atención es la de Sokovia. Esta ciudad ficticia que se cree ubicada en Europa del Este, fue el lugar donde HYDRA restableció su base de investigación y reavivó el deseo de lucha por parte de Los Vengadores. En este sentido y como parte de un nuevo programa para proteger a la tierra de amenazas internas y externas, Tony Stark y Bruce Banner desarrollan el programa para el mantenimiento de la paz denominado Ultron¹⁰. Acá una vez mas logra evidenciarse que Estados Unidos,

¹⁰ Ultron desarrolla una inteligencia artificial propia que, siguiendo su misión de mantener la paz, nota que la amenaza para el mundo son los humanos en sí mismos. Dentro del laboratorio de Stark este programa se adueña de los robots que se encuentran en la bodega y los dota de capacidades físicas, formando así un ejército de robots a su mando. Una vez Ultron se concibe como amenaza para Los Vengadores y del mismo modo para el mundo, se evidencia el realce que tienen las amenazas cibernéticas en este momento, pues durante *La Era de Ultron* (2015) se menciona que Ultron no solo está logrando captar toda la información almacenada en cualquier dispositivo, sino que de la misma manera puede tener acceso a los protocolos de lanzamientos nucleares de cualquier país del mundo.

representado tanto en Capitán América como en Tony Stark y Bruce Banner, reconocen la importancia que tiene que sean ellos los líderes de los desarrollos que libren al mundo del daño que hacen las amenazas desconocidas y los líderes terroristas.

Esa imagen política que se desarrolla entonces en las películas de superhéroes resalta la necesidad que identifican los actores estadounidenses para defender al mundo de las amenazas que las organizaciones internacionales y los demás Estados no logran acabar. Se resalta igualmente que para los productores de estas películas está claro que las capacidades materiales y no materiales más importantes se desarrollan en Estados Unidos, pues no hay otros personajes con la misma inteligencia que la que tienen los que explícitamente representan a los estadounidenses.

3.2 Implicaciones de enaltecer la imagen de ser el policía del mundo

El defender y promover la estabilidad internacional es un reto que pocos Estados pueden asumir. La imagen política que se transmite en las películas de superhéroes con relación a la falta de accionar de ciertas instituciones en el mundo (tanto de gobiernos como organizaciones internacionales), deja en evidencia que para los estadounidenses es fundamental cumplir un papel de protección de los valores asociados a la humanidad y seguridad. Aun cuando estas películas no dependen del apoyo del gobierno de los Estados Unidos, el gobierno es el que ha enseñado a los ciudadanos a pensar de esa manera y a interiorizar que son ellos los encargados de defender los valores que los demás ignoran, y así logran difundir, no solo internamente sino externamente, que el gobierno estadounidense va a ser el que defenderá a los vulnerables y débiles en el mundo.

Esto demuestra entonces que para los ciudadanos de los Estados Unidos, del mismo modo que para las personas a las que llegan estas películas, el poderío norteamericano no es mostrado solo en términos de capacidades militares, sino también en capacidad de acción y reacción frente a los hechos que acontecen en

el escenario internacional. Acá se reconoce que el mensaje que está y que fue transmitido desde el comienzo de la divulgación de estos elementos visuales, está enfocado en mostrarle a las personas que, aún cuando se debe seguir los lineamientos institucionales a los cuales se adhieren los actores, cuando estos fallan en responder a los acontecimientos en el mundo lo correcto es defender los intereses actuando no necesariamente individualmente, pero sí siguiendo unos intereses propios más que colectivos.

La imagen política que es transmitida entonces enaltece la institucionalidad estadounidense, pero reconoce que existen otras figuras que igualmente ejercen presión dentro de la toma de decisiones de los actores. Por esto, en la película de El Capitán América: Civil War (2016), sobresale la importancia que tiene la Organización de Naciones Unidas en el querer limitar las acciones del gobierno de los Estados Unidos, pues reconocen que el actuar autónomamente ha perjudicado más a la población de lo que la ha beneficiado. Aún cuando el Capitán América es el personaje que siempre ha actuado protegiendo los intereses y siendo guiado por las instituciones como el ejército de los Estados Unidos o SHIELD, es él el que está en contra de la adhesión de Los Vengadores a lo que se denomina “Los Acuerdos de Sokovia”. En contraposición a esto, Tony Stark está de acuerdo con que Los Vengadores se adhieran a este tratado internacional y que sus acciones sean guiadas bajo los estatutos de la ONU y de los Estados miembros de la misma.

Estos Acuerdos se presentan como una iniciativa para controlar las acciones de Los Vengadores, teniendo en cuenta las consecuencias de sus acciones al intervenir en diferentes momentos en los cuales, sin pretenderlo, terminan perjudicando a la sociedad:

Los Acuerdos de Sokovia. Aprobados por 117 países, los cuales manifiestan que los Vengadores dejarán de ser una organización privada, y desde ahora van a operar bajo la supervisión de un panel de las Naciones Unidas, y sólo cuando y si ese panel lo considera necesario.

—Thaddeus Ross a Los Vengadores en Los Vengadores: La Era de Ultrón (2016)

Se nota entonces una paradoja pues por un lado, el personaje que defiende los intereses y personifica de manera explícita a los Estados Unidos no quiere ser parte de este Tratado internacional, y aún cuando esto no sucedió dentro de la realidad internacional, queda en evidencia que para los estadounidenses el ser guiados y manejados por instituciones internacionales es en muchos casos una desventaja, pues se comprometen a actuar bajo ciertos estatutos que limitan su libertad en la toma de decisiones de política exterior. Por el otro lado, el personaje que exalta la capacidad militar y material de los Estados Unidos reconoce que es importante que estas acciones bélicas sean guiadas bajo unas regulaciones, pues dentro de la trama de la película de igual forma se evidencia el daño humanitario que generan, aun cuando su principal propósito es defender y proteger a los ciudadanos del mundo.

Con estos elementos se entienden las implicaciones que tiene la divulgación de una imagen que entiende a los Estados Unidos como el “policía del mundo”. Se quiere destacar la excepcionalidad norteamericana resaltando los límites que tienen las instituciones internacionales, y la importancia que cumplen los Estados Unidos dentro del mantenimiento de la paz y de las relaciones entre los actores dentro del escenario internacional. Así, las personas a las que llegan estas películas internalizan estas ideas y aceptan que Estados Unidos actúe autónomamente, pues se da una relación entre el mundo ficticio de las películas y el mundo real de las organizaciones internacionales y de las crisis sociales y políticas.

3.3 Alcances de la imagen de policía del mundo dentro del escenario internacional

Esta imagen que se ha reproducido de Estados Unidos como “policía del mundo”, y que llega a los actores dentro del escenario internacional, es primordial para entender la manera en que se han establecido las relaciones entre los

actores del sistema, especialmente los Estados. Esta imagen de Estados Unidos representa un punto clave para determinar el estado de las relaciones entre los Estados y la manera en que se desarrollarán, pues entender que hay superioridad política y militar por parte de un actor determina la manera en que los demás se van a comportar frente al mismo.

La capacidad política, militar y económica que tienen los Estados Unidos es lo que le ha permitido ejercer influencia y actuar dentro de los asuntos que atentan contra la estabilidad y los valores estadounidenses. Durante los años 20, pasando por el periodo entre guerras y muchas ocasiones anteriores, Estados Unidos se distinguió de otros países por mantener una política aislacionista fuerte¹¹, lo cual en diferentes ocasiones conllevó a que no hubiera control del caos y se hiciera aún más inminente la necesidad de que este gobierno tomara protagonismo dentro de la escena internacional. Ejemplo de esto es que, durante la Segunda Guerra Mundial, el presidente Roosevelt estaba respaldado por un congreso aislacionista, lo cual permite que Hitler avance con sus tropas por Europa y empiece a anexar territorio como el austriaco, Checoslovaquia y Polonia (Wilson, 2012).

La idea de ver a Estados Unidos como “policía del mundo” surge a partir de su comportamiento en la escena internacional, pues especialmente, después de los ataques terroristas del 9/11 modificaron su manera de relacionarse en el mundo. Junto con su arsenal y presupuesto militar empezaron a moldear la manera en que los actores políticos verían el mundo y se comportarían frente a las amenazas que allí se dan: “La anticipación, como la siguiente etapa del razonamiento estratégico [del gobierno de George W. Bush], se orientó a justificar la necesidad de actuar en contra de “la capacidad terrorista de atacar, antes que aquella pudiese ser utilizada, y más aún antes de que fuera adquirida” (Wedgwood

¹¹ Se destaca el periodo entreguerras donde después de que iniciara la guerra en Europa, algunos estadounidenses como Gerald P. Nye (Senador para Dakota del Norte desde 1925 hasta 1945) y Henry Cabot Lodge (Senador para Massachusetts desde 1937 hasta 1944) destacaron la importancia de reforzar las políticas aislacionistas de los Estados Unidos.

2003, 583)” (Rodríguez, 2014, pág 191). Se identificó que las organizaciones internacionales, al ser compuestas por Estados, no defenderían los valores propios occidentales. Al mismo tiempo, con esto dejarían claro que aun con ausencia de ayuda institucional, Estados Unidos tenía la capacidad de defenderse y actuar en pro de sus ciudadanos y de la estabilidad mundial teniendo en cuenta las crecientes amenazas terroristas que se han dado en las últimas décadas.

El percibir que Estados Unidos es determinante para mantener la estabilidad internacional es lo que ha sido plasmado en las películas de superhéroes, pues se reconoce la excepcionalidad que tienen, ya que siempre que han intervenido, el escenario y las relaciones entre actores son modificadas, pues la capacidad militar, política y económica que han tenido hasta este momento lo hacen ser un actor fundamental para definir el Balance de Poder en el escenario internacional. Las intervenciones militares y el luchar contra actores terroristas lo han configurado como el Estado con la capacidad real de defender los intereses occidentales, ya que ni Rusia ni China toman las decisiones que, por la configuración que se ha plasmado en el subconsciente de las personas, favorecen los valores y el respeto a los derechos como lo hace Estados Unidos.

El ser el “policía del mundo” implica intervenir en asuntos que son incumbencia de otros gobiernos, pasando así por encima del principio de autodefensa contemplado en el artículo 51 de la Carta de Naciones Unidas, pues tal como se propone cuando Los Vengadores intervienen en Sokovia o Lagos, los gobiernos locales carecen de la fortaleza necesaria para hacer frente a las amenazas locales. Entonces no solo se construye la imagen de ser el defensor de los débiles, sino también se establece cuáles son los débiles y sus limitantes, y cuáles son los enemigos y la manera en que atentan contra la estabilidad mundial. Esta construcción discursiva del enemigo que se contempla dentro de las películas de superhéroes hace imperante que del mismo modo se cree una manera de destruirlos, pues el fin es resaltar que para Estados Unidos no hay enemigo muy grande ni lucha muy difícil de combatir.

Ahora bien, todos los diferentes escenarios que se plasman en las películas y que han amenazado la estabilidad internacional y directamente a los Estados Unidos, ya sean internacionales o extraterrestres, fueron la razón para la consolidación de una organización como la iniciativa de Los Vengadores. Esta iniciativa permitió no solo reunir a un grupo de personas con capacidades súper humanas, sino que proporcionaría la posibilidad de que cada superhéroe aportara con sus habilidades para la consolidación de la paz en el mundo. Esto, aunque no puede extrapolarse de manera muy cercana a la realidad, permite comprender que para los Estados es importante actuar en conjunto, pues aunque se cuenten con capacidades excepcionales, la efectividad de la acción grupal liderada por los Estados Unidos jamás podrá ser comparada con la individual.

Se puede decir entonces que para los Estados Unidos es importante intervenir dentro de la escena internacional como defensor superior de la libertad y la democracia, pero al mismo tiempo, es necesario que el bloque de sus aliados haga parte de estas acciones. Todo teniendo en cuenta que las instituciones internacionales en muchas ocasiones, como en las guerras en Medio Oriente, han fallado en defender a los ciudadanos y se han quedado limitadas en su carácter institucional que solo les permite actuar en tanto los Estados que la dotan de capacidades lo permitan. Estas alianzas permiten no solo luchar contra una amenaza, sino mostrar políticamente cuáles son los aliados de los estadounidenses y definir el mapa de poder dentro del sistema internacional.

Conclusiones

Los elementos visuales han constituido parte fundamental de la manera en que las personas conocen el mundo y las relaciones entre los actores que allí interactúan. La propagación de los elementos visuales en materiales cinematográficos facilita el acercamiento entre las personas y las ideas al mismo tiempo que facilitan la difusión de estas, pues sin querer llevar un mensaje

estrictamente político, se genera una imagen política de los personajes que representan a los Estados, como Tony Stark y el Capitán América.

Una vez se ha analizado la imagen política de los Estados Unidos que reproducen las películas de superhéroes, queda claro que dos de sus principales personalidades dentro del escenario internacional es ser el militar más fuerte, al mismo tiempo que el policía del mundo, pues por un lado, se resalta su capacidad de desarrollo armamentista, la cual no se compara con la de ningún otro actor, y por el otro, que la falencia de las instituciones internacionales lo obligan a ser el defensor de los derechos y la paz mundial, aun cuando siguen sus propias directrices políticas guiadas por otras instituciones nacionales. Estos dos elementos han moldeado el pensamiento de las personas, y lo que se conoce en las películas es un reflejo de las acciones del gobierno estadounidense en el mundo.

Para el gobierno de los Estados Unidos el influenciar en la manera en que las personas conciben las relaciones entre los Estados es importante, pues se logra difundir una imagen que legitima su accionar en el mundo, en tanto se enseña que lo importante es el fin aun cuando los medios atenten contra los valores previamente establecidos. Las películas de superhéroes son un reflejo de esas imposiciones en las personas y un medio para difundirlas una vez más, haciendo que se propaguen de manera segura hacia las demás personas, constituyendo así un escenario de poder que es alimentado por las mismas imágenes y personas una y otra vez.

Es fundamental destacar entonces que la creación de diferentes superhéroes y su participación en la Segunda Guerra fueron ideas de ilustradores, quienes de alguna manera fueron influenciados o impactados por los sucesos que allí ocurrían. Este moldeamiento del pensamiento y construcción de una identidad, no solo del Estado hacia las personas, sino de las personas encargadas de producir las imágenes al resto de la población, es lo que en últimas legitimó y conllevó a que los estadounidenses vieran en la guerra un medio efectivo no solo

para controlar los hechos que se daban en el mundo, sino de igual manera una posibilidad para propagar su visión occidental, construyendo discursivamente a un enemigo que no conocían, y asegurando así la lucha por una justa causa.

Las implicaciones de la reproducción de la imagen política de los Estados Unidos en cuanto a política internacional que se propaga en las películas de superhéroes, son entonces que se legitima su accionar en el exterior, pues la construcción del enemigo y de las amenazas hacen inminente que los Estados Unidos sean los que defiendan al mundo, ya que ningún otro actor tiene la capacidad de hacerlo. Estas capacidades que se enaltecen dentro de los medios cinematográficos dejan en evidencia la manera en que el discurso norteamericano ha moldeado y quiere seguir moldeando sus ciudadanos, ya que si se tiene en cuenta que lo que se ve es lo que se conoce, lo que muestran es una idea de fuerza y capacidad que ningún otro actor, hasta ahora, ha podido enfrentar o igualar.

Como no se tiene forma plena de conocer lo que pasa en el mundo, las películas son el primer acercamiento que se tiene a una realidad que moldea no solo las relaciones entre Estados, sino del mismo modo las relaciones entre individuos. En las películas no se plantean escenarios lejanos de la realidad, pues de un modo u otro, son adaptaciones de situaciones actuales o futuras donde al enseñarle al público una forma de entender esos hechos, se está moldeando la percepción que ellos tienen del mundo. Si se tiene en cuenta que es imposible conocer a ciencia cierta todos los hechos que afectan la estabilidad internacional, las películas han permitido el acercamiento de las personas a esos hechos que fueron trascendentales y modificaron las relaciones entre los actores en el mundo. Por ejemplo, para tener un acercamiento a los atentados del 9/11 muchas personas acuden a textos, pero muchas otras se acercan a estas situaciones por medio de películas como "World Trade Center" o "Vuelo 93", las cuales son en últimas una interpretación de los acontecimientos y un reflejo de la percepción de alguien que vivió los hechos de una manera específica.

A pesar de haber realizado un análisis teniendo en cuenta que las películas de superhéroes destacan hechos de la realidad internacional, se reconoce que el mismo pudo estar influenciado por percepciones personales del actuar de los Estados Unidos en el mundo. Tal como se planteó durante el desarrollo del trabajo, las personas son el reflejo de lo que conocen y de lo que les ha sido impuesto, y a pesar de que se buscó lograr una imparcialidad frente a los acontecimientos planteados en las películas, es imposible desligarse de todas esas construcciones e ideas que ya se han adentrado en el subconsciente. Vale la pena igualmente recalcar que el contenido político de las películas de superhéroes va mucho más allá de lo que se plantea en este trabajo, pues hay muchos otros elementos que igualmente vale la pena analizar como la influencia de los directores y de los creadores dentro de la composición de la historia y de los personajes en las películas de superhéroes o la simbología detrás de la construcción de cada personaje. Sin embargo, como este trabajo se enfoca en la imagen política que se reproduce en las películas de superhéroes, no fueron incluidos dentro del análisis de las mismas.

Las películas entonces son trascendentales dentro de la legitimación de los hechos de los Estados, pues con ellas principalmente se normaliza la violencia y se muestran las nuevas luchas políticas, económicas, sociales y religiosas, entre otras, que se dan en el mundo. Ejemplo de esto es el aumento de influencia que ha tenido la imagen de la mujer como igual al hombre en películas como “La mujer maravilla” u “Ocean’s 8”; la creciente influencia y la manera en que China está modificando la realidad tecnológica y política de las relaciones entre Estados como en “Pacific Rime”; la capacidad de acción y de espionaje que tienen las instituciones norteamericanas como en las películas de “El legado Bourne” o “Misión Imposible”, y la importancia que tienen los medios de comunicación dentro de la política y la manera en que éstos logran movilizar a las personas como en “The Post”, entre muchos otros ejemplos. Ninguna de estas películas necesariamente tiene como fin propio ser películas políticas, más sin embargo,

logran transmitir ideas y mensajes que se ligan a la personalidad o al subconsciente de las personas y así definen su manera de concebir el mundo.

Este trabajo permite destacar las implicaciones que tiene la reproducción de ciertas imágenes en las películas dentro del escenario internacional y dentro de la individualidad de cada ser humano. Así se resalta la importancia que tiene el entender el contenido a partir de una mirada académica y crítica que proporcione las herramientas para ver las películas no solo como fuentes de entretenimiento sino como fuente de contenido político, económico, social, religioso, entre otros. El análisis de las películas permite que se de un acercamiento a las percepciones que tienen las personas del sistema y así mismo, permite entender las razones por las cuales éste se configura de la manera en que lo hace donde los individuos como base de todo (de las instituciones y de los gobiernos, por ejemplo) son los que interactúan dentro del sistema.

Referencias bibliográficas

- Amar, J., Angarita, C., y Cabrera, K (2003). "Construcción de imaginarios infantiles y vida cotidiana". Psicología desde el Caribe. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21301209>
- Berger, P y Luckman, T. (2003) La construcción Social de la Realidad. Buenos Aires, Argentina.
- Bleiker, R. (2018) The Power of Images in Global Politics. Disponible en: <http://www.e-ir.info/2018/03/08/the-power-of-images-in-global-politics/>
- DiPaolo, M (2010). "War. Politics and Superheroes: Ethics and propaganda in Comics and Film". Carolina del Norte, Estados Unidos.
- Fandom (s.f). "Steve Rogers". Disponible en: http://cinemarmvel.wikia.com/wiki/Steve_Rogers

- Fandom (s.f). “Margaret Carter”. Disponible en:
http://cinemarvel.wikia.com/wiki/Margaret_Carter
- Fandom (s.f). HYDRA. Disponible en:
<http://es.marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/HYDRA>
- Feige, K y Arad, A. (productores) y Favreau, J. (director). (2008). Iron Man [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios
- Feige, K. (productor) y Favreau, J. (director). (2010). Iron Man 2 [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios
- Feige, K. (productor) y Johnston, J. (director). (2011). Capitán América: El primer vengador [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios
- Feige, K (productor) y Russo, A y Russo, J (directores). (2014). Capitán América: El Soldado del Invierno [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios
- Feige, K (productor) y Whedon, J (director). (2015). The Avengers: Age of Ultron [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios
- Feige, K (productor) y Russo, A y Russo, J (directores). (2018). The Avengers: Infinity War [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios
- Ficha país por la información diplomática. (s.f). “Estados Unidos” Disponible en:
http://www.exteriores.gob.es/Documents/FichasPais/ESTADOSUNIDOS_FICHA%20PAIS.pdf
- Geria, José. (s.f) “Estados Unidos a la Guerra: El comic y el dibujo animado como propaganda política en los Estados Unidos”. Disponible en:
http://letras.espaciolatino.com/aaa/geria_jose_andres/superheroes_a_la_guerra_el_comic.htm#_ftnref3
- Gregg, Robert W. (1998) International Relations on Film. London: Lynne Rienner.

- HispanTV (2015) . “2000 sospechosos del terrorismo logran comprar armas en EEUU de forma legal” Disponible en: <https://www.hispantv.com/noticias/ee-uu-/75550/miles-terroristas-eeuu-exito-compra-armas>
- Infosol (s.f). La construcción de la Imagen Política. Disponible en: [https://www.infosol.com.mx/espacio/Articulos/Desde el Aula/la construccion de la imagen politica.html#.WxihN9MvxbU](https://www.infosol.com.mx/espacio/Articulos/Desde_el_Aula/la_construccion_de_la_imagen_politica.html#.WxihN9MvxbU)
- Jackson, P y Nexon, D. (2015). There’s a moral order baked into that ‘Star Wars’ galaxy that’s far, far away. Disponible en: https://www.washingtonpost.com/news/monkey-cage/wp/2015/11/26/theres-a-moral-order-baked-into-that-star-wars-galaxy-thats-far-far-away/?noredirect=on&utm_term=.9c8caacb38a2
- Morgenthau, H (1986). “Política entre las naciones: La lucha por el poder y la paz”. Grupo editor Latinoamericano: Buenos Aires.
- Mckay, A. (2013). Screening Global Politics: Visual Culture and International Relations. Disponible en: <http://www.e-ir.info/2013/10/15/screening-global-politics-visual-culture-and-international-relations/>
- Pantoja, A (2007). “La imagen como escritura. El discurso visual para la historia.”
- Pozzi, Pablo. (2017). “La Segunda Guerra Mundial y la identidad norteamericana”. Disponible en: <https://www.laizquierdadiario.com/La-Segunda-Guerra-Mundial-y-la-identidad-norteamericana>
- Riffo, I (2016). “Una reflexión para la comprensión de los imaginarios sociales.” Disponible en: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682016000100006
- Rodriguez, F (2014). “La Gran Estrategia de Estados Unidos: en busca de las fuentes doctrinales de las políticas de seguridad internacional de los gobiernos estadounidenses”. Colombia: Universidad del Rosario
- Rojas, C. (2016). M. Foucault: El discurso del poder y el poder del discurso.

- Sanchez (2015). Descripción de la escena Hulkbuster Vs. Hulk de Vengadores: La Era de Ultrón <http://www.espaciomarvelita.com/2015/03/13/cine/spoiler-descripcion-de-la-escena-hulkbuster-vs-hulk-de-vengadores-la-era-de-ultron/>
- Sisto Campos, V. (2000). Lenguaje y Construcción Social de la Realidad: Hacia el discursivismo.
- Trump, D (2017) “National Security Strategy to Advance America’s interests”. Disponible en: <https://www.whitehouse.gov/briefings-statements/president-donald-j-trump-announces-national-security-strategy-advance-americas-interests/?source=GovDelivery>
- University of Queensland, (s.f). “Visual politics”. Disponible en: <https://hass.uq.edu.au/visual-politics>
- Velosa, E (2012). “Las ideas en la construcción de las relaciones internacionales”. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/papel/v17n2/v17n2a10.pdf>
- Wilson, J (2012). “Roosevelt’s Path to the Second World War: Interventionist or Isolationist?”. Disponible en: <https://www.e-ir.info/2012/05/20/roosevelts-path-to-the-second-world-war-interventionist-or-isolationist/>