

**Configuración de subjetividades de las películas del Universo Cinematográfico de
Marvel**

Karen Ludys García Ávila

Martha Lucía Jaramillo Gutiérrez

Asesora

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades ECSAH

Comunicación Social

Bogotá D.C., 2023

**Configuración de subjetividades de las películas del Universo Cinematográfico de
Marvel**

Karen Ludys García Ávila

Monografía presentada como requisito para optar al título de Comunicadora Social

Martha Lucía Jaramillo Gutiérrez

Asesora

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades ECSAH

Comunicación Social

Bogotá D.C., 2023

Nota de Aceptación

Firma Del Presidente Del Jurado

Firma Del Jurado

Firma Del Jurado

Dedicatoria

A mi asistente de cámara, mi compañía y ayudante en tanto, mi pequeño gigante, mi mayor motivación y motor, gracias por hacer parte de este proceso y por tu invaluable paciencia.

Agradecimientos

Al Padre celestial y al universo por permitirme cumplir este objetivo, a mi directora de tesis Martha Lucía Jaramillo Gutiérrez gracias por sus recomendaciones y voluntad, a mi amigo por todo su tiempo, entusiasmo y conocimiento; a mi familia y a todas las personas que de una u otra forma hicieron parte de este camino infinitas gracias.

Resumen

Las subjetividades se entienden como representaciones, nuevas formas de hacer y de entender, apropiaciones, interacciones, creencias e ideologías, comportamientos y nuevas formas de relacionamiento de los individuos. La presente investigación, estudia si las películas del Universo Cinematográfico de Marvel influyen en la configuración de subjetividades de la sociedad, teniendo en cuenta la importancia que desempeña la comunicación al contribuir e influenciar las formas de pensamiento costumbres hábitos ideas y prácticas culturales.

Se determinó un enfoque cualitativo, de tipo exploratorio descriptivo, tomando como referencia cuatro filmes del multiverso de Marvel: Iron Man 1, Iron Man 2, Avengers Age of Ultron y Doctor Strange.

Palabras clave: Subjetividades, Cine, Marvel, Medios de Comunicación, Era Digital

Abstract

Subjectivities are understood as representations, new ways of doing and understanding, appropriations, interactions, beliefs and ideologies, behaviors, and new ways of relating to individuals. The present investigation studies whether the films of the Marvel Cinematic Universe influence the configuration of subjectivities in society, considering the importance of communication in contributing to and influencing ways of thinking, customs, habits, ideas, and cultural practices.

Qualitative research will be extended, of a descriptive exploratory type, taking as reference four films from the Marvel multiverse: Iron Man 1, Iron Man 2, Avengers Age of Ultron and Doctor Strange.

Key words: Subjectivities, Cinema, Marvel, Mass Media, Digital Age

Tabla De Contenido

Introducción	11
Justificación	13
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Planteamiento del Problema.....	16
Marco Conceptual y Teórico.....	21
Medios de Comunicación	21
Funciones de los Medios de Comunicación	22
Medios de Comunicación Masivos.....	23
Nuevos Medios de Comunicación	24
El Cine	25
El Género Superhéroes y Ciencia Ficción	26
Socialización.....	28
Las Subjetividades	29
Subjetividades en la Era Digital.....	32
El Cine como Configurator de Subjetividades.....	34
Prosumidor.....	37

Metodología	38
Validez	41
Método	42
Procedimiento de Análisis de Datos	44
Resultados	44
Iron Man 1	44
<i>Despojo de Tierras</i>	44
<i>Terrorismo</i>	46
<i>Carrera Armamentista</i>	47
<i>Desinformación</i>	48
Matriz de análisis 1	50
Iron Man 2	54
<i>Fisicoquímica</i>	54
<i>Neuroquímica</i>	55
<i>Nuevo Orden Mundial</i>	57
<i>Privatización de la Paz Mundial</i>	59
<i>Tecnología y la Era del Microchip</i>	60
Matriz de Análisis 2	63

Avengers La Era de Ultron	65
<i>Experimentos con Humanos</i>	65
<i>Neoliberalismo y Bioeconomía</i>	67
<i>Tecnologías de la Información</i>	69
<i>Inteligencia Artificial</i>	70
Matriz de Análisis 3	73
Dr. Strange: Hechicero Supremo	76
<i>Regeneración Celular</i>	76
<i>Técnicas Espirituales</i>	77
<i>Multiverso</i>	80
Matriz de Análisis 4	82
Conclusiones	88
Referencias Bibliográficas	91

Introducción

Este estudio tiene como propósito visibilizar y analizar la incidencia de las experiencias de socialización del contenido de los guiones del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), en la configuración de subjetividades, se toman como base fundamentos, conceptos, postulados e investigaciones, es decir, definida como ese “investigar desde una racionalidad hermenéutica significa una forma de abordar, estudiar, entender, analizar y construir conocimiento a partir de procesos de interpretación, donde la validez y confiabilidad del conocimiento descansa en última instancia en el rigor del investigador.” (Cisterna, F. 2005, p.62).

De este modo, se encuentra en el cine la fuente primaria y los documentos de producción científica, la fuente secundaria, así que, se delimita esta investigación, en términos de López, F. (2002) como: “documentos verbo-icónicos: la televisión, el cine o el video. También dentro del material impreso se analizan los libros o revistas profesionales, memorias, anuarios, prensa...” (p.171).

En el imaginario social, las películas son vistas bajo la lente de la ficción y la fantasía, sin que se profundice en la influencia que tiene el cine como medio de comunicación masivo, esto implica que se ignoren subjetividades de todo tipo, y precisamente es ahí donde un nuevo significado se establece al codificar cada expresión o idea escogida por lo que transmite, en este caso particular los guiones cinematográficos, al respecto encontramos que: “al hecho de conceptualizar, reducir, elaborar y relacionar los datos se lo suele denominar codificar” (Strauss & Corbin, 2016 p.21).

En cuanto a subjetividades se encuentra un universo de información. “(...) ya sea se utilicen entrevistas, observaciones etnográficas, grupos de discusión, historias de vida, análisis textuales de carácter semiótico, investigación-acción u otro tipo de métodos cualitativos.” (Cisterna, F. 2005, p.64).

La investigación se fundamenta en el cine como medio de comunicación masiva, el cual repercute en los imaginarios sociales, recrea las interpretaciones del mundo, refleja significados de la vida cotidiana, así como reafirma creencias e ideologías, persuade y controla masas.

En primera instancia, el lector hallará los argumentos que establecen la relevancia de esta investigación, acto seguido la pregunta problema, las subsiguientes páginas desglosan las bases teóricas que la sustentan. Luego se expondrán la caracterización y el análisis de los guiones seleccionados para finalmente presentar los resultados.

Justificación

Una vez realizada la exploración bibliográfica, se ha evidenciado un vacío teórico frente al estudio de las subjetividades mediadas por el cine. Se han realizado estudios de las subjetividades del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) en cuanto al género, a las discursividades, las masculinidades, el sexismo, la violencia simbólica; en su mayoría desde el campo disciplinar de la sociología; mientras que, son exiguos los estudios sobre subjetividades del Universo Cinematográfico de Marvel desde el campo investigativo de la comunicación, es por ello, el interés y la importancia de este estudio monográfico el cual plantea desde el ámbito de la comunicación, elementos teóricos que permiten la comprensión su impacto y así, realizar una contribución en las áreas de la comunicación, tecnología, redes sociales, entre otras.

A partir de una perspectiva que recupere la dimensión tanto histórica como estructural de los fenómenos sociales, podemos considerar la estética cinematográfica como un tipo de mediación expresiva donde pueden converger las estrategias discursivas de las industrias mediáticas y del campo de producción artística, encaminadas a deleitar, emocionar o producir un choque. Las mediaciones expresivas del discurso fílmico, en tanto que resultado de un oficio propiamente comunicacional, operan entre la realidad y ciertas representaciones colectivas (Sánchez Ruiz, 1992). Citado en (Vizcarra, F. 2005, p.191).

Es relevante exponer dichas representaciones y analizar qué efectos generan estas piezas cinematográficas en la sociedad partiendo de su consumo mediático.

Así mismo, podemos observar la estrecha relación del cine y las representaciones como lo explica Ortiz (2020)

La concepción social en relación al cine y la representación ha ido evolucionando a través de la historia, encontrando nuevos caminos y códigos, acomodándose a las circunstancias del contexto político inmediato, pero, sobre todo, y en un segundo plano llamado subconsciente, naturalizándose a través de “los mitos por los que se rige una sociedad, como si dichos mitos hicieran referencia a una ‘realidad’ natural y sin problemas” (Kaplan, 1972, p.34), la cuestión es problematizar lo que pasa por normal. (Ortiz, 2020 p, 74).

Objetivo General

Comprender la influencia de las películas del universo Marvel (UCM) en la interpretación de las subjetividades.

Objetivos Específicos

Caracterizar las experiencias de socialización a través de sus guiones mediante una matriz de análisis.

Analizar cómo las socializaciones del UCM, identificadas y caracterizadas, inciden en la configuración de las subjetividades.

Planteamiento del Problema

El ser humano en su evolución ha tenido que enfrentarse a diferentes cambios para lograr satisfacer sus necesidades básicas tales como: alimentación, vestuario, vivienda, salud, seguridad, relacionamiento y comprensión del mundo. En este proceso evolutivo se han diseñado herramientas que le facilitan su existencia, es así como en la prehistoria, la construcción de herramientas de piedra, el descubrimiento y el uso del fuego, la agricultura y el invento de la rueda en la edad antigua; la escritura en la Antigua Mesopotamia y una riqueza cultural y científica, mientras que, en la edad media se desarrollaron los instrumentos de navegación, la imprenta y el reloj mecánico. Más adelante, la primera revolución industrial implicó un movimiento científico y tecnológico con el cual se logró el acceso a nuevos medios y elementos que mejoraron los procesos de producción y por ende el desarrollo económico, la máquina de vapor y el telégrafo fueron algunos de ellos; en la segunda revolución la producción en serie, sistemas eléctricos, industria química y automovilística, para el caso de la tercera revolución industrial son los primeros ordenadores personales, el controlador programable, la Word Wide Web y las nuevas tecnologías los protagonistas de esta etapa, los cuales coadyuvaron para una transformación económica y social.

Ciertamente, esta evolución tecnológica ha influido en los procesos de comunicación y de relacionamiento, transformando las formas de ver el mundo e interpretarlo facilitando también nuevas posibilidades de socialización:

En los siglos XIX y XX hemos asistido a la influencia social de los medios de información masivos, inicialmente de un solo sentido, dirigidos desde un único punto

hacia muchos, como ocurre con la prensa, el cine, la radio o la televisión. Sin embargo, la novedad más reciente ha venido con la aparición de nuevos usos de los medios de comunicación que permitían el diálogo entre dos interlocutores situados a distancia (el teléfono o la radio), cuando se les ha incorporado ordenadores en el terminal de comunicación y lo que se transmite se codifica en números binarios. (Izquierdo, 2000, p.208)

En cuanto a los procesos de socialización se definen según diferentes autores como el proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias, a partir del contexto sociohistórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia, los grupos de pares y las instituciones educativas, religiosas y recreacionales, entre otras (Simkin, & Becerra, 2013, p.122)

Por su parte, las subjetividades se entienden como las formas de interpretación que el ser humano realiza del mundo, cómo lo vive, cómo lo percibe, el cómo se relaciona con sus pares, cómo se entretiene, cómo se comunica, cómo se educa, cómo consume y qué consume, de la mano de las circunstancias socio históricas que se estén presentando, estas formas de representación son transformadas por el uso de la tecnología, la cual es una de las condiciones de socialización del siglo XXI, sin duda alguna las nuevas tecnologías han revolucionado los diferentes ámbitos del ser humano.

Los avances tecnológicos mediados por la internet, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales son herramientas que intervienen en la difusión de la información, en donde emergen formas de relacionamiento e intercambio de mensajes, pensamientos, conocimientos que se extienden rápidamente entre los usuarios de la red.

En relación con el tema y siguiendo el análisis de Cobo Romaní, hallamos que una de las definiciones sobre Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con mayor puntaje es la siguiente:

Las TIC se definen colectivamente como innovaciones en microelectrónica, computación (hardware y software), telecomunicaciones y optoelectrónica - microprocesadores, semiconductores, fibra óptica - que permiten el procesamiento y acumulación de enormes cantidades de información, además de una rápida distribución de la información a través de redes de comunicación. La vinculación de estos dispositivos electrónicos, permitiendo que se comuniquen entre sí, crea sistemas de información en red basados en un protocolo en común. Esto va cambiando radicalmente el acceso a la información y la estructura de la comunicación, extendiendo el alcance de la red a casi todo el mundo. (Cobo Romaní, J. C. 2009, p. 305).

Dentro de este marco, en los medios de comunicación masiva se encuentran los medios terciarios los cuales precisan los medios electrónicos y tecnologías, tales como: el cine, la televisión, la radio, los aparatos telefónicos, los dispositivos de audio etc. Así mismo, los medios digitales o cuaternarios requieren el uso de la tecnología y esta facilita la comunicación sincrónica y asincrónica.

No sería hasta comienzos de la década de los setenta cuando aparecieron los primeros teóricos que definen el cine como un medio de comunicación social en sentido estricto, equiparable en todos sus aspectos y elementos a cualquier otro medio convencional, pero con unos rasgos propios que lo convierten en el más poderoso e influyente de cuantos hoy existen. (Pardo, 2001, p.119)

El cine crea imaginarios, por tanto, es un espacio ideal para la observación del fenómeno de las representaciones culturales y a su vez brinda al espectador diferentes alternativas para concebir su propio sentido o entendimiento, gracias a su carga simbólica y a su increíble formato que atrae masivamente a todo tipo de público.

Garth Jowett y James M. Linton destacan el cine como institución social y se refieren a la experiencia cinematográfica como un proceso comunicativo que sucede dentro de un contexto socio cultural determinado y que, en razón a su apelación emotiva, ejerce una gran influencia a la hora de configurar actitudes sociales e individuales. (Citado por Pardo, 1998, Vol. XI, N°2, p. 53)

Debido a su expansión, el cine se clasifica en géneros y subgéneros además de ordenarse por su estilo, formato, ambientación o tema; dentro de estos géneros se encuentra el de ciencia ficción que en compendio trata el futuro cercano basado en la tecnología, lo que es desconocido por el hombre y pudiese llegar a conocer, presenta hipótesis de mundos o civilizaciones lideradas por los humanos en un enigmático futuro o en un presente paralelo.

El género cinematográfico es particular porque en su mayoría las historias provienen del cómic y de la literatura, pero gracias a su acogida fueron llevadas a la pantalla grande, así sucede con el caso de Marvel Studios con películas como: Capitán América, Hulk, Howard el pato, The Incredible Hulk Returns, The Punisher, entre otras, son antecedidas por las historietas de Marvel Comics.

El UCM creado por Stan Lee en 1960, el guionista y editor de comics estadounidense quien en sus inicios trabajó como ayudante de Marvel Comics antiguamente Timely Comics y que pasado un año debutó como guionista, persiguió su objetivo principal que era convertirse en

un escritor como sus admirados Robert Louis Stevenson, Arthur Conan Doyle o Edgar Rice Burroughs, fue notable su creación de personajes llenos de complejidad y realismo. Stan Lee. (2023, 2 de febrero).

En las piezas cinematográficas del UCM encontramos una estrecha relación entre el simbolismo en donde resalta lo onírico, lo espiritual y lo fantástico, el realismo en donde se denuncia y critica las problemáticas sociales, políticas y económicas.

El cine establece diversas formas de relacionamiento debido a su carga simbólica de contenido, visto de manera tímida como una fuente de entretenimiento por una parte de la sociedad, en realidad, el cine es un espacio configurador de subjetividades de todo tipo a causa de su gran alcance, por tal motivo, se considera ideal la observación de estos filmes para el análisis de la formación de subjetividades.

Así las cosas, surge el interrogante ¿Cómo influyen las películas del UCM en la interpretación de las subjetividades? Por tanto, al visualizar las escenas y analizar fragmentos de los guiones en la configuración de subjetividades, se evidencian procesos de socialización.

Marco Conceptual y Teórico

Este apartado expone los aspectos teóricos que son relevantes y que fundamentan la presente monografía, los cuales permiten comprender los conceptos esenciales que conforman la misma. Con la finalidad de entregar al lector una estructura organizada y oportuna para su comprensión se dispusieron en grupos así: *Medios de Comunicación* se expone una breve reseña sobre su concepto, *Funciones de los Medios de Comunicación* se presentan sus principales características, *Nuevos Medios de Comunicación* resume el por qué surgieron, *El Cine, El género Superhéroes y Ciencia Ficción* en el cual se muestran los conceptos de los géneros cinematográficos, *Las Subjetividades* en el cual se aportan los referentes teóricos como introducción a la pregunta problema planteada, *Subjetividades en la Era Digital* presenta las nociones teóricas de lo que ha generado la innovación tecnológica en la actual era digital, *El Cine como Configurador de Subjetividades* en donde se exhiben las referencias pertinentes además de la relación existente entre el cine y las subjetividades, finalmente *Prosumidor* su concepto y relevancia.

El medio es el mensaje

McLuhan

Medios de Comunicación

Los medios de comunicación le posibilitan al ser humano el estar en contacto con la sociedad, cumplen un papel relevante en su cotidianidad, en los espacios individuales familiares y sociales, no solamente desempeñan la función de informar, sino que también son el puente entre la enseñanza y el aprendizaje mucho más ahora con el uso de las nuevas tecnologías; con la llegada de la multimedia los roles emisor-receptor fueron reconfigurados con nuevas formas de

relacionamiento, actualmente los medios educan, transmiten, entretienen, forman opinión, controlan, persuaden, cumplen una función apelativa con la que pretenden influir al receptor. La sociedad es influenciada por los medios de comunicación ya que están implícitos intereses de todo tipo: religiosos, morales, políticos, económicos, sociales, ambientales, entre otros. Bien es sabido que, quienes tienen el poder de los medios intentan influenciar o captar la atención de los receptores para un determinado fin.

Funciones de los Medios de Comunicación

Información	Transmitir información es la función periodística de los medios.
Correlación	Esta función tiene como objetivo explicar, interpretar y comentar el significado de los acontecimientos y la información, apoyar a la autoridad y a las normas establecidas, crear consenso y coordinar actividades aisladas.
Diversión (Entretenimiento)	Esta función se refiere al tiempo libre. Se manifiesta a través de las películas, la música, los pasatiempos, las caricaturas, historietas, horóscopos, entre otros. Su utilidad sería la de reducir la tensión social.
Persuasión	Los medios de comunicación se usan también para formar tendencias en la opinión pública, influir sobre los votantes, modificar actitudes, moderar la conducta, derrumbar o construir mitos y vender productos. Esta función es más efectiva cuando se lleva a cabo de una manera sutil. Asimismo, esta función supone otra: la de continuidad, ya que debe fomentar el carácter comunal de los valores como así también promover la cultura dominante y reconocer subculturas.

Nota. Esta tabla resume las funciones de los Medios de Comunicación. Fuente: En D'Adamo, García Beaudoux y Freidenberg (2000) a partir de Laswell (1948) y McQuail y Windahl (1997).

Medios de Comunicación Masivos

Los medios masivos se consideran a aquellos que tienen un gran alcance para llegar a un mayor número de personas, la transmisión del mensaje se realiza de manera simultánea a una audiencia amplia, estos hacen posible la comunicación a distancia, una de sus ventajas es que cualquier persona puede acceder a ellos gracias al empleo de distintos lenguajes lo que significa reducir brechas culturales y sociales.

Para Dênis de Moraes, las principales características de los medios se resumen en:

1. La capacidad que tienen estos medios masivos de fijar sentidos e ideologías, de formar opiniones y trazar líneas predominantes en el imaginario colectivo.
2. El manejo con absoluta desenvoltura de la apropiación y uso de diferentes vocabularios para intentar colocar dentro de sí todos los léxicos existentes, al servicio de sus objetivos particulares, objetivos que suelen tener que ver claramente con el mantenimiento del sistema dominante.
3. Incentivación del mercado, la supremacía de las seducciones consumistas, el individualismo, la competencia y la búsqueda continua de la rentabilidad como valores supremos de la vida en sociedad.
4. Compromiso con el control selectivo de las informaciones, de la opinión y de las medidas de valor que circulan socialmente, acordes con los intereses del sistema. (Moraes, 2013, citado en González Pazos, 2020, p.25)

Los medios de comunicación masivos componen imágenes de la realidad social y éstas se visibilizan en la cultura, las prácticas y los valores de la sociedad, existen formas simbólicas previamente diseñadas para reproducirlas en las figuras interpretativas o imaginarios colectivos de la sociedad. Así mismo, desempeñan una labor importante en la conformación de referentes e identidades culturales, tienen el poder de reforzar las costumbres, los mitos, hábitos, rutinas, prácticas, estereotipos, tradiciones etc., ya sean positivos o negativos para la sociedad o comunidad.

Estos se clasifican en medios de comunicación radiofónicos como lo son la radio, el podcast, los audiolibros; los impresos como el periódico; los digitales que incluyen blogs, podcast, foros, aplicaciones y los audiovisuales como la televisión y el cine.

Nuevos Medios de Comunicación

A raíz de los avances tecnológicos los medios de comunicación tradicionales comenzaron a ser sustituidos por los nuevos medios que presentan una constante interrelación entre los medios actuales y en donde las redes sociales juegan un papel importante gracias a su inmediatez.

“Desde la perspectiva de McLuhan se verifica una continuidad entre los distintos medios de comunicación, una especie de evolucionismo mediático en el que cada nuevo medio de comunicación mejora el anterior por la incorporación de nuevas áreas de la tecnología (Canavilhas, 2011, citado por Ávila, 2020, p.77)

Para Gitelman, los medios son “estructuras de comunicación socialmente realizadas, donde las estructuras incluyen tanto las formas tecnológicas como sus protocolos asociados, y

donde la comunicación es una práctica cultural” Cabrera, M., Codina, L., & Salaverría Aliaga, 2019, p.1509)

Por su parte Jenkins, se refiere a los medios “de transición”, entendiendo por tales a aquellos que se encuentran en una fase durante la cual, ante los cambios disruptivos, se reajusta la comprensión social, cultural, económica, tecnológica, jurídica y política de los medios. También distinguía la expresión medios “de atracción”, como medios en los que los consumidores han de buscar información, como la internet. (Jenkins, 2009, citado por Cabrera, M., Codina, L., & Salaverría Aliaga, 2019, p.1509)

El Cine

Es un poderoso medio de comunicación el cual le ofrece al espectador conocer acerca de otras comunidades mostrando realidades a las que se enfrenta el ser humano en los diversos contextos y espacios, este le otorga un espacio para que se replanteen estereotipos o juicios, bien sean de valor, mediante un tema seleccionado el cual está cargado de simbolismo.

Para Benet (2004) el Círculo de la comunicación que comienza con el Cineasta (emisor), sigue con la Película (mensaje connotado), continua con el Espectador (receptor) y la Sociedad (contexto) para terminar de nuevo en el Cineasta en una especie de feedback intercomunicado. (Citado en Morales, 2017, p.28)

El cine o *séptimo arte* se caracteriza por capturar imágenes que son plasmadas en fotogramas para relatar historias basadas en un guion, incluye diferentes elementos que crean una atmósfera vivencial para el espectador en donde se involucran los sentidos, la dirección se encarga de llevar a cabo en ese proyecto llamado película, el guion es el relato escrito detallado

del contenido, el *storyboard* es el conjunto de ilustraciones secuenciales que muestran la estructura de la historia, el rodaje comprende el equipo humano, la iluminación y la fotografía; el montaje y la edición ordenan las escenas, añaden elementos como el sonido y le dan la estructura narrativa, la posproducción afina detalles e incorpora efectos especiales y finalmente la distribución se ocupa de comercializar y promocionar.

“Según el desarrollo, los individuos tienden a imitar lo que observan, abarcando lo que hoy está al alcance en cuanto a avances tecnológicos y fácil acceso. Entre estos avances se encuentran los medios visuales: internet, televisión, videojuegos, videos y cine” (Mesa e Infante, 2020, p.145).

Además, formula preguntas que permiten conectar desde nuevas perspectivas con uno mismo, una película pone en movimiento historias personales, recuerdos, necesidades, deseos, abre puertas que tal vez habrían permanecido cerradas sin esa película, puede ser una guía vital (Kohan, 2006, Citado en Morales, 2017, p.28)

Autores como “(Sell, Martínez-Pecino y Loscertales, 2014; Gómez, 2017) han constatado la influencia del cine en la modificación de actitudes y conductas mostrando especial interés en niños y jóvenes” Morales (2017, p, 28)

Varios autores coinciden en que el cine influye en la formación en valores (Blasco, et al., 2015; Escámez y Gil, 2001; González, 1996; Alonso y Pereira, 2000) citado por Morales (2017, p, 28)

El Género Superhéroes y Ciencia Ficción

La evolución del cine está directamente relacionada con los cambios tecnológicos, los efectos sonoros, las técnicas de montaje, las cámaras más avanzadas, la imagen digital entre

otros han cambiado la forma de producir crear y ver cine; las nuevas tecnologías poseen el papel diferencial en las formas como se representa el cine.

El Universo cinematográfico de Marvel es un referente del cine comercial contemporáneo, su éxito se ve reflejado en la recaudación taquillera, diez del total de sus entregas se listan dentro de las películas más taquilleras de la historia, el género que prevalece en este universo es el de superhéroes.

Con la aparición de la era digital Marvel tuvo que cambiar para no perder a su público, puesto que este se había transformado, ya no era un simple receptor que consumía; ahora propone participa y exterioriza sus dudas. (Villegas,2017)

Hartwell sostiene que la ciencia ficción ha sido una especie de cajón de sastre en el que ha sido bienvenido cualquier distanciamiento con la realidad, algo perfectamente adecuado al género centrándose en su audiencia, en la diversa procedencia e interés de los lectores de ciencia ficción (Telotte, J. P. 2002 p.15).

El mundo de la ciencia ficción gracias al poder imaginativo ofrece al espectador un escenario condicional, sus historias se tratan lo conocido intentando explicar lo desconocido, con ingredientes como la especulación y los efectos especiales alientan la intriga humana.

Para Bruce Kawin, la ciencia ficción abre la puerta a la curiosidad desenfrenada como una oportunidad para crecer intelectualmente, este tipo de películas ofrecen al público dos tipos muy diferentes de placer o satisfacción para confirmar o desafiar nuestra relación con el mundo y los otros. En la actualidad el género ficción es uno de los géneros más populares y flexibles al incluir temas antes vistos particularmente desde la perspectiva moral y religiosa como la manipulación genética o la eutanasia, así mismo, estas películas ahora abordan temas sobrenaturales, fantásticas historias del futuro e historias de ciencia. (Telotte, J. P. 2002 p.30).

Por su parte, el género superhéroes precedido por el comic y por los géneros de ciencia ficción aventura y el policiaco, se caracteriza por los poderes sobrehumanos, la existencia de extraterrestres, la tecnología y los avances científicos en otras dimensiones. Con ingredientes también de los géneros de aventura y policiaco se pueden notar las historias del hombre de rostro oculto que busca justicia junto con la búsqueda del enemigo o el malo. El prototipo del género es Superman quien posee poderes sobrehumanos, lucha por la justicia y pretende mantener su identidad oculta, características que encajan perfectamente con el género.

La definición de superhéroes de Coogan (2006) es la de un personaje con superpoderes y una misión altruista y prosocial, habilidades físicas o mentales altamente desarrolladas y que posee una personalidad de superhéroe plasmada en un pseudónimo y un vestuario emblemático que expresa su origen, carácter, poderes o biografía, además, este es diferenciable de otros personajes de géneros relacionados (fantasía, detectives, ciencia ficción, etc.). (Chacaltana Chávez, R. 2019, p.22)

En su narrativa se repiten elementos tales como: los personajes principales el supervillano versus el superhéroe, la existencia de un conflicto a resolver en donde la única opción es que el superhéroe intervenga, la continuidad de estos personajes, el conflicto se resuelve, pero ellos sobreviven o no desaparecen para siempre lo cual resulta favorable para otras secuelas de la misma película lo cual es sumamente característico en el UCM.

Socialización

El ser humano requiere ayuda desde su nacimiento y relacionarse con otros para subsistir, designado a vivir en sociedad interactúa constantemente, lo que conocemos como socialización, este es un proceso que realiza a lo largo de la vida como acción de aprendizaje.

El concepto de socialización remite a los procesos mediante los cuales los individuos aprenden a ser seres sociales, o, si se quiere, adquieren socialidad. De ahí justamente su importancia radical. De no existir este concepto u otro análogo, sería absolutamente inexplicable el fenómeno de la vida social de los hombres. (Rosario, C. ,1970, p. 111).

La socialización significa interiorizar patrones específicos para encajar en un colectivo, cada individuo o institución con los que se interactúa permite el desarrollo de destrezas para su relacionamiento, en este sentido, es relevante el contexto en el que se desarrolle el ser humano.

Existen tres perspectivas teóricas de los procesos de socialización: la biológica, la cognitiva y la sociocultural.

La perspectiva sociocultural considera la importancia que tienen los grupos que rodean a la persona en su proceso de socialización y en este sentido, uno de sus principales propósitos es que el individuo forme parte de los grupos sociales. Además, se entiende que la socialización guarda relación con distintos aspectos del desarrollo que tiene lugar a lo largo de la vida, tratándose de un proceso de adaptación que, además de aceptar las pautas culturales de un grupo, conlleva el desarrollo de novedades y cambios para adaptarse mejor a las nuevas circunstancias. (Yubero, S. 2005, p.4)

Los procesos de socialización se basan en las preferencias y gustos del individuo junto con sus valores, el comportamiento y la actitud frente a los sucesos vividos constituyen las representaciones sociales mediante la interacción con su contexto.

Las Subjetividades

El término de subjetividad tiene diferentes definiciones y corresponde al ámbito desde el cual se esté abordando, no es tarea fácil concluir una sola definición de este tema, se puede

afirmar que se refieren a la interpretación que el ser humano realiza del mundo y a la forma en como lo vive de la mano de las circunstancias socio históricas que se estén presentando, construcciones que se dan desde lo individual inducidos por factores globales masivos, en otras palabras, son aquellas particularidades de las experiencias del ser humano.

En palabras de Foucault, uno de los principales pensadores sociales estudioso de la subjetividad, es una forma histórica, sujeta a los discursos y las prácticas que una sociedad establece.

La subjetividad se entiende como apropiación de la cultura o la forma en que se presentan en un sujeto creencias, ideologías colectivas, formas de pensar y hacer; abonando así a sus certezas o saberes, autorizándole modos de estar en el mundo.

(Castoriadis, 2007, en Ramírez Grajeda & Anzaldúa Arce, 2014, p.172).

Por su parte González Rey, afirma la subjetividad se desarrolla en las prácticas culturales sobre las que se organiza la vida social, pero es irreducible a las representaciones y creencias del hombre. (Cornejo, Albornoz & Palacios, 2016, p.133)

En otras palabras, la subjetividad es pues, resultado de las interacciones que el ser humano realiza, las prácticas, los discursos, los saberes y como se articulan entre si los cuales resultan en un tipo de mentalidad pertinente con las características culturales existentes.

Por lo que se refiere al contexto capitalista la subjetividad es vista como una inmensa maquina productiva de control social en donde todo lo que se diga o se piense esta mediado por el Estado. (Aquino,2013, p.264)

Desde una mirada sociológica, se encuentra el estructuralismo como una forma de comprender como se organizan los roles y los estatus en la sociedad, allí se puede observar cómo existe una analogía de estas subjetividades sociales en el UCM. Para el estructuralismo las

sociedades se componen de varios elementos que interactúan constantemente en donde si alguno de estos es modificado influirá al resto de manera general modificando su estructura y su funcionalismo.

Como lo es en el caso de la comunicación desde la perspectiva estructuralista:

La interacción conjunta entre los elementos (emisor-receptor-mensaje-canal-código-retroalimentación) es determinada por unas reglas de composición que genera entre ellos una oposición-complemento, que no sólo los diferencia entre sí, sino que además conforman a la comunicación como una estructura con unas propiedades distintas a la de sus elementos particulares. Por eso, aplicando uno de los principios de la Gestalt, se dice que el todo es más que la suma de las partes, comunicación se puede decir que la escisión de un elemento o la inexistencia de una función haría también inexistente la comunicación. (Rojas, 2008 p.63)

Por su parte el funcionalismo pretende comprender a las sociedades desde sus funciones ya sean individuales o de grandes grupos, desde estos conceptos de estudiar las ideas de estatus y roles dentro de la comunidad, siguiendo este concepto funcional-estructuralismo se puede decir que cada una de las funciones y la interrelación tiene como finalidad buscar el orden y la estabilidad social.

Desde un análisis funcionalista para Lasswell:

El proceso de comunicación cumple tres funciones principales en la sociedad: 'a) la vigilancia del entorno, revelando todo lo que podría amenazar o afectar al sistema de valores de una comunidad o de las partes que la componen; b) la puesta en relación de los componentes de la sociedad para producir una respuesta al entorno; c) la transmisión de la herencia social' (...) Dos sociólogos, Paul F. Lazarsfeld (...) y Robert K. Merton (...)

añaden a estas tres funciones una cuarta, el entertainment o entretenimiento

(GarcillánLópez-Rúa, M., & Navarro, G. M. 2014,p. 84).

Los instrumentos que utiliza el sistema para producir masivamente la subjetividad son ampliamente conocidos: los medios de comunicación de masas, la publicidad, los sondeos, las estadísticas, las encuestas, que fabrican la opinión a gran escala creando actitudes estereotipadas y narrativas de deseo escleróticas. (Tudela, 2001, en Aquino Moreschi, 2013, p.263).

Subjetividades en la Era Digital

En la web 1.0 el usuario era un simple receptor recibía información de manera unidireccional, mientras que, en la web 2.0 se incorporaron los dispositivos tecnológicos que le permitieron al usuario interactuar en red pasando a ser un productor puesto que, crea contenidos, desarrollos tecnológicos para la red, asimismo, nuevas formas de comercialización estrategia de marketing.

En la actualidad las redes sociales se emplean como foros de discusión para temáticas diversas, los usuarios de las comunidades digitales exponen sus opiniones y se informan sobre diversos temas; las redes sociales se han convertido en medios para obtener información y dondese observan fenómenos sociales culturales y políticos.

El desarrollo de nuevas herramientas de comunicación, a partir de la plataforma tecnológica ofrecida por la Internet, ha permitido desarrollar redes sociales virtuales, en las cuales los conceptos de identidad y subjetividad adquieren nuevos matices y manifestaciones

(Rodríguez y Hung, 2010, p.193).

La red puede estar anclada a un territorio, pero lo más común es que esté desanclada; es decir, que sobrepase territorios y escenarios porque aquí lo importante son las relaciones que se producen a su interior (Rocha, 2005, p.72), en este sentido lo mismo ocurre con las producciones cinematográficas que alcanzan distintas fronteras y se consumen masivamente.

Las subjetividades se van construyendo a partir de la interacción en la red, los comentarios, las publicaciones se pueden entender como una nueva forma de presentarse en ese mundo digital.

El Cine como Configurador de Subjetividades

El cine junto con los medios de comunicación masivos ha tenido que enfocarse en encontrar mejores recursos audiovisuales para poder atraer a la audiencia y captar la atención del público, el cine y la televisión tienden a globalizar el mensaje para llegar al espectador más fácilmente.

Desde sus inicios el cine más que una función didáctica se caracteriza por una función moral y de cuestionarse a cerca de los acontecimientos de la vida, los sentimientos afloran en el publico puesto que sus piezas han sido diseñadas para ello.

El cine es considerado un medio de comunicación de masas, es decir, cumple una función de mensaje enviado a través de un emisor para llegar a los receptores de forma idéntica obteniendo, de esta manera, una gran audiencia. La principal finalidad del cine, así como de los medios de masas, es informar, formar y entretener; siendo esta última la que prima en las producciones cinematográficas.

También, el cine es un medio de comunicación poderoso ya que interactúa con distintas comunidades reflejando los problemas sociales en los diferentes estratos sociales de países y

culturas ofreciendo así al espectador el conocimiento de otras culturas, pensamientos y sentimientos en ocasiones vistos como extraños por la falta de conocimiento.

En múltiples ocasiones se ha percibido el impacto que generado por el cine en las vidas que constituyen la sociedad. Por ejemplo, cuando se pone de moda un personaje infantil, los niños y niñas presionan a sus padres para ir a ver el tan anhelado filme, porque quieren ser como sus superhéroes, quieren copiar sus formas de hablar y de actuar, quieren ser como ellos. Eso suele pasar antes de ir al cine y no solo pasa en los niños, también los adultos, de acuerdo con su género o al estar escuchando permanentemente el título de una película, se dejan seducir y terminan viendo la película. (Mesa e Infante,2020, p.148)

Posee un elemento relevante como lo es la imagen la cual para la mente humana resulta mucho más fácil de retener que cualquier otro signo de comunicación. Este medio interpreta una realidad que no solo entretiene, sino que muestra ideas, estereotipos, prejuicios e ideales.

Por otro lado, Garth Jowelt y James Linton afirman que las películas son un medio de comunicación social y que el cine fue uno de los primeros medios de comunicación modernos que encabezó el surgimiento de una auténtica cultura de masas del siglo XX. De igual forma consideran que el poder del medio fílmico radica en su apelación emotivo-sensorial, así que hablan de del cine como un espejo y moldeador de mentalidades y comportamientos, como también describen las películas como dramas de reafirmación de las creencias actitudes y valores propios. (Pardo, A. 2001, p.120).

La tecnología por su parte ha sido relevante para la transformación de este en las últimas décadas se considera que el cine digital es la revolución del siglo XXI. (Sabeckis, C. 2013, p.61).

Para Pardo (2001), las películas pueden considerarse manifestaciones culturales y sociales gracias al amplio eco que encuentran y a su enorme atractivo como forma de

comunicación, expertos de las ciencias sociales habían ya centrado su atención en el estudio de la experiencia cinematográfica buscando las razones de su influencia en la configuración de actitudes y mentalidades individuales y colectivas, después de casi un siglo de estudios han concluido que los modelos de conducta reflejados en las películas no son una única causa pero si se ha visto que contribuyen a configurar ciertos tipos de conducta. (p.118.)

El cine tiene una vigorosa influencia sobre la sociedad al ser un medio de comunicación audiovisual el cual repercute en distintos ámbitos sociales, el cine cruza las fronteras humanas tratando diferentes temáticas que van desde lo real hasta lo imaginario en ocasiones para visibilizar problemáticas, formas de vivir y de pensar de otras comunidades y culturas además de ser reflejo de la sociedad con sucesos de la actualidad o del pasado siendo partícipe de la construcción de la memoria histórica de la vida humana.

El cine es considerado como un “medio configurador de un discurso acerca de la realidad social –subsumiendo las cuestiones de imagen y sonido” (Ladevito, 2014 citado en Cárdenas, 2022, p.13). Es decir, reproduce sistemas de representación de diversos grupos sociales, el hecho que sea considerado como un medio configurador de representaciones, lo convierte en un terreno donde se crean subjetividades generalizadas acerca de las identidades.

En el UCM se pueden evidenciar como se conservan las subjetividades sociales análogas, existen estatus y roles en las interacciones de los personajes, la pobreza versus la opulencia, las relaciones de poder, existe una constante por la obtención del dominio, la imaginación atraviesa las fronteras y presenta mundos impensables, en todo caso se conservan representaciones

En este punto se hace necesario resaltar la importancia de la semiótica la cual nos muestra un punto de vista de la realidad para entender como los objetos se convierten en signos que contienen significados, no se trata solamente de describir los signos y sus significados, sino

en observar el comportamiento de estos signos en el ámbito cultural y social presente, en este orden de ideas, el cine mediante el lenguaje audiovisual presenta al espectador un abanico de significaciones encarnadas en sus personajes, esto se puede distinguir en como cada uno de ellos esta minuciosamente elaborado con un trasfondo único cargados de simbología, extendiendo un camino para entender estos mundos ficticios. (Gutiérrez F, Ball Vargas & Márquez 2008, p. 682)

De estas interacciones en las redes sociales de las actuales comunidades virtuales surge un nuevo rol del consumidor.

Prosumidor

Un elemento fundamental es el rol activo que asume el consumidor en las actividades relacionadas con las películas en donde le merece un rol o una participación, las cuales incluyen variedad de posibilidades desde juegos temáticos hasta actividades competitivas, el consumidor se transformó, dejó de consumir contenidos de forma unilateral, ahora participa activamente, indaga, pregunta, opina, demanda y hasta realiza colaboraciones, su rol ahora es proactivo.

Hacia la década de los años 80 Alvin Toffler introdujo el concepto *prosumidor* en el ámbito económico en donde predecía la tercera etapa de los procesos productivos en los cuales el consumidor interactúa de forma activa, actualmente entendemos este rol como un consumidor que no solo consume, sino que a su vez produce contenido. Sus predicciones acerca de una tercera etapa en el proceso productivo en la cual el consumidor interviene de manera activa se están produciendo en muchas áreas de consumo entre ellas la comunicación. (Burgos, Jaimes, Cañizález, & Hernández, 2019, p.52)

Los prosumidores participan en el desarrollo de wikis, blogs y redes sociales mediante recursos tecnológicos trabajando colaborativamente, su objetivo es disponer información

relevante en la comunidad virtual o en cualquier ambiente mediático, acerca de marcas, productos, servicios, medios etc.

En el caso específico estudiado del UCM se evidencian contenidos e historias creadas por el usuario en torno a la trama principal de las películas que se propagan a través de comentarios, likes, videos, foros de discusión, memes, historias, parodias, tráileres etc.; conocidos como *fanmade* y *fanart*.

Metodología

La presente monografía se ocupa de los siguientes filmes del UCM para el estudio de las subjetividades:

- Iron Man 1 (Favreau. 2008)
- Iron Man 2 (Favreau. 2010)
- Age of Ultron (Whedon. 2015)
- Doctor Strange (Derrickson,2016)

Ante todo, el presente trabajo utiliza los criterios establecidos en el marco del enfoque cualitativo, para ello es importante establecer que:

Con el término investigación cualitativa, entendemos cualquier tipo de investigación que produce hallazgos a los que no se llega por medio de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación. Puede tratarse de investigaciones sobre la vida de la gente, las experiencias vividas, los comportamientos, emociones y sentimientos, así como al funcionamiento organizacional, los movimientos sociales, los fenómenos culturales y la interacción entre las naciones. (Strauss & Corbin 2016, p.20).

Específicamente, se problematizan algunos aspectos escogidos al azar, o dicho de otra manera, se desclasifican diversos aspectos por el grado de significación de lo que muestra la fuente primaria, bien sea, en términos políticos, que, a propósito, en la línea del tiempo la política se ha transformado tanto en su conceptualización como en su forma de abordaje y en la actualidad es concebida como ciencia política, definida por David Easton, “como el estudio del modo en que son tomadas las decisiones en una sociedad determinada y su relación con la mayoría de la población.” (Easton, D. 1992, p. 83, citado por Bolívar, R. 2001, p.56).

La presente investigación es de tipo exploratorio-descriptivo, exploratorio por cuanto tiene como objetivo estudiar un tema desconocido o poco estudiado y descriptivo ya que pretende describir y explicar el objeto de estudio, más que obtener datos medibles y cuantificables.

Para Hernández Sampieri, "los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes" (Citado por Galvis, 2006 p.13).

Es una investigación de tipo descriptivo, así como lo define Carlos Sabino:

La investigación descriptiva en su obra *El proceso de investigación* (1992) como “el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (citado en Alban, Arguello, & Molina, 2020, p.166)

En cuanto a identificar qué subjetividades sociales se muestran en las películas mencionadas se optó por una matriz de análisis que permita descubrir qué o cuáles son los

elementos recurrentes como se construyen y a qué tipo de representaciones recurre la narrativa del UCM, de acuerdo con el modelo dialógico simétrico/asimétrico de Espinoza 2017.

De manera que:

Se asume la cuestión de la construcción del conocimiento como un proceso subjetivo e intersubjetivo, en tanto es el sujeto quien construye el diseño de investigación, recopila la información, la organiza y le da sentido, tanto desde sus estructuras conceptuales previas, como desde aquellos hallazgos que surgen de la propia investigación.” (Cisterna, F. 2005, p.62).

En este orden de ideas, es pensar las manifestaciones o expresiones de algunas escenas de la saga que permitan definir, asociar, contemplar si se quiere, sustentada en teorías sociológicas, filosóficas, religiosas, especialmente, para la comprensión de diversos fenómenos. Por consiguiente:

Se verá asociado a los actos de expresar, de explicar, de traducir y, por lo tanto, de hacer comprensible el sentido que algo tiene para otro..., y en donde la hermenéutica como fenómeno de comunicación se constituye en la fusión de dos horizontes de sentido: aquel horizonte de entendimiento del intérprete y el horizonte del cual es portador el texto. (Echeverría, 1993, citado por, Cisterna, F. 2005, p.62)

Además, en lo referente a la noción de cualquier tipo de socialización que permita del mismo modo cualquier tipo de configuración de subjetividad, es sugerida por los creadores del UCM ser vista en un orden, en una secuencia que permite a través de conocimientos previos, obtener nuevos conocimientos, en consecuencia, Bourdieu, concluye que “el pasado tiene que ver con el presente y con el futuro. En este sentido define en *Questions de sociologie* que «el

capital tomado en ese instante es un producto de la historia que va a producir historia».”

(Bourdieu, 1984, citado por Castón, P, p.90).

Entendiendo como capital, la rica y variada exposición de datos o resultados expuestos en cada capítulo, y continúa afirmando:

En función de la cantidad de fichas y de sus colores (los distintos tipos de capital) se desarrollará el juego, las estrategias y las relaciones entre los jugadores. El desarrollo del juego va a depender de las estrategias de los jugadores de acuerdo con el capital (cultural, económico, etcétera) que cada uno de ellos vaya adquiriendo en cada momento, a partir del que ya poseían. (Bourdieu, 1984, citado por Castón, P, p.90). Comprendiendo también por juego, las interconexiones plasmadas en cada película.

Validez

Para cada una de las películas que se va observando y en la medida que se escuchan los relatos, se selecciona la información relevante.

El primer criterio guía para esta acción es el de pertinencia, que se expresa en la acción de sólo tomar en cuenta aquello que efectivamente se relaciona con la temática de la investigación, lo que permite, además, incorporar los elementos emergentes, tan propios de la investigación cualitativa. (Cisterna, F. 2005, p.68).

Posteriormente, se realizan las anotaciones, estas narraciones se transcriben y se organizan en la matriz de análisis, comprendiendo que “el camino propuesto para develar información es a través del procedimiento inferencial, que consiste en ir estableciendo conclusiones ascendentes, agrupando las respuestas relevantes por tendencias, que pueden ser clasificadas en términos de coincidencias o divergencias.” (Cisterna, F. 2005, p.68).

Por último, en la medida que van surgiendo categorías a partir de la interpretación y el análisis de los datos, son contrastados y articulados con la teoría, de esta manera realizando una triangulación con el marco teórico, para ello,

Hay que retomar entonces esta discusión bibliográfica y desde allí producir una nueva discusión, pero ahora con los resultados concretos del trabajo de campo desde una interrogación reflexiva entre lo que la literatura nos indica sobre los diversos tópicos, que en el diseño metodológico hemos materializado como categorías y subcategorías, y lo que sobre ello hemos encontrado cuando hemos realizado la indagación en terreno. (Cisterna, F. 2005, p.68).

Método

Parte de las inferencias que se hacen del libreto, es decir, del lenguaje o de las narraciones de los personajes se obtuvo información sobre las socializaciones y la configuración de subjetividades que tienen su origen en la cosmovisión de su creador, el señor Stan Lee, a través de las historietas llevadas al séptimo arte, por una franquicia de medios, (Marvel Studios), así las cosas, podría decirse que son dadas desde la “fantasía”, pero en cada película, al dejar de lado los efectos especiales, las escenas de acción, de interacción entre los diferentes personajes, en últimas, obviando el mero entretenimiento, se pueden observar varios trasfondos de alto contenido religioso, científico, político, tecnológico, económico y social, entre otros, que son reales y al estar interconectadas permiten seguir la huella en diferentes campos del saber que las cruzan en diferentes contextos sociales.

Entonces, como lo expresan Santamarina y Marinas (1999), “nos encontramos con historias de personas y de grupos, cuyo sentido contribuimos a establecer, a condición de no ir con el manual o el modelo como una horma” (p.45).

Dicho de otro modo, mostrados desde lo estético, en palabras de Tamayo de Serrano, C. (2002) quien manifiesta que:

El arte es producido por la inteligencia humana. Mediante el lenguaje del arte el hombre expresa efectos estéticos. Las obras de arte manifiestan la semiótica de fenómenos culturales como fenómenos de comunicación. Así, en las obras que realiza, el hombre expresa sus ideas, sus creencias y sus vivencias; interpreta el ámbito que lo rodea y crea un lenguaje artístico universal, es decir, válido para todos, mediante el cual se puede comunicar con todos los demás hombres porque se entiende en todas partes del mundo no importa la lengua que se hable, mientras los valores, los principios y la búsqueda de la verdad sea la misma y se tengan las mismas bases de pensamiento. Las imágenes, como signos icónicos, la plástica, las formas de expresión en general pueden ser interpretadas en todo el mundo, en todos los idiomas; lo importante son los fundamentos de esta interpretación. (p.8)

Analógicamente, las interpretaciones realizadas de las narraciones de los protagonistas con todas sus tendencias de personalidad y experiencias de vida permiten realizar la codificación, comprendiendo que:

El lenguaje surge en la vida de una persona mediante un intercambio de significados con otros significantes. Con el lenguaje se va formando una imagen de la realidad y del sistema semántico con el que se codifica la realidad. El lenguaje expresa y simboliza, es motivo de reflexión y de acción, es un sistema semiótico que constituye una cultura y establece una relación entre el lenguaje y el contexto social. (Hallyday, 1994, p.11, citado por Tamayo de Serrano, C. 2002, p.9).

Procedimiento de Análisis de Datos

Las películas fueron sometidas a un análisis comprensivo, con la intención de poner en evidencia los significados que ellas contienen, es así como se desagregan los datos buscando analogías y encontrando categorías inesperadas. Como Strauss & Corbin (2016) señalan “los investigadores intentan encontrar sentido a sus datos organizándolos de acuerdo con un esquema de clasificación.” (p.29).

Resultados

Iron Man 1

“Jaquear el sistema operativo de un ser en movimiento.”

Tony Stark. (Favreau,2008).

Despojo de Tierras

El despojo de tierras implica una guerra de poder en donde quien tiene armas o formas para ejercer violencia oprimen a quienes no tienen estos mismos recursos y quedan a la merced de sus victimarios, esta problemática es común en áreas geográficas estratégicas ya sea por la riqueza de las tierras o por su ubicación, en este sentido, una definición que se encuentra en la literatura sobre despojo es:

Como un proceso violento de reconfiguración socioespacial, y en particular socioambiental, que limita la capacidad que tienen los individuos y las comunidades de decidir sobre sus medios de sustento y sus formas de vida. El despojo implica una transformación

profunda de las relaciones entre humanos y no humanos que resulta en restricciones al acceso a los recursos (Ojeda,2016, p.34).

El despojo de tierras se encuentra referenciado en el guion de esta película cuando una reportera relata la situación del pueblo de Gulmira:

“La caminata de 25 km hacia las afueras de Gulmira, solo puede ser descrita como un descenso al infierno, como se lee en el libro el corazón de la oscuridad. Simples granjeros y pastores de pueblos pacíficos han sido expulsados de sus hogares. Estas personas han sido desplazadas de sus tierras por un nuevo comando que está en el poder” 1h13’34” Reportera (Favreau,2008).

Aquí se puede observar como el pueblo de Gulmira era ultrajado por el ejército subversivo quienes los obligaban a dejar sus tierras, sus pertenencias y a obedecer sus órdenes todo esto mediante la violencia con el uso de armas de fuego; este es un ejemplo de lo que sucede en distintos territorios del mundo cuando los intereses políticos y económicos de los gobernantes o las élites se consideran más que los derechos individuales y colectivos de la población civil, es así como:

“El despojo de tierras, como afirma Atuhene (2014), refiriéndose a las políticas de tierras *posapartheid* en Sudáfrica, ha vuelto a las personas social, económica y políticamente invisibles y las ha despojado de su dignidad (*dignity taking*).” Citado por Meertens, (2016, p.47).

En otras palabras, no solo se verifican sus derechos vulnerados, además, se cuestiona sobre el papel que juega la justicia en beneficio de la equidad, el poder legítimo acerca de la tierra y el control de los recursos económicos y naturales.

Terrorismo

Pero cuando la violencia toca a los que ostentan el poder, ya sea cualquier tipo de poder, es llamado terrorismo, una vez más queda en evidencia el fracaso de las promesas de la modernidad en tanto que en ninguna parte del planeta se puede estar seguro.

Se expondrán las definiciones de terrorismo en los ámbitos académico y psicológico.

Encontrando que por el primero, Jean - Marie Balencie lo define como:

Una secuencia de actos de violencia, debidamente planificada y altamente mediatizada, que toma deliberadamente como blanco a objetivos no militares a fin de crear un clima de miedo e inseguridad, impresionar a la población e influir en los políticos con la intención de modificar los procesos de decisión (ceder, negociar, pagar, reprimir) y satisfacer unos objetivos (políticos, económicos o criminales) previamente definidos.” (Citado en Khader, 2010: 306-307, citado por Rodríguez, T., 2012, p.p. 75 - 76).

“aquel que posea la nueva arma de Stark gobernará esta tierra y pronto será mi turno”
48’29” *Raza* (Favreau,2008)

Este aparte del guion ilustra lo expresado anteriormente en cuanto se busca crear miedo e inseguridad o impresionar a la población, en este caso particular gobernar al mundo mediante el arma creada por Stark.

Por la segunda definición, se encuentra “la imitación y aplicación de los métodos del terror por los (al menos, en principio) débiles, los despreciados, los desesperados, que ven en el terrorismo el único medio de conseguir que se les tome en serio y se les escuche.” (Citado en González, 2006: 17, citado por Rodríguez, T., 2012, p. 77).

Carrera Armamentista

“tecnología siempre ha sido el talón de Aquiles en esta parte del mundo” Tony Stark 1h 28’ 48 (Favreau,2008)

A la par del terrorismo se encuentran las armas como elementos en contravía de las sociedades que anhelan el progreso en áreas loables. Calduch, R. (1993) afirma que, “en realidad, cuando se habla de la carrera de armamentos, los autores suelen referirse a alguna de las siguientes situaciones:

- a) Un incremento de los gastos militares realizados por los países.
- b) Un aumento cuantitativo de los arsenales y/o tropas de los países.
- c) Un cambio cualitativo de la capacidad destructiva de las armas y/o una diversificación de las categorías de armas acumuladas por los países.
- d) Una creciente proliferación de los arsenales entre actores internacionales no estatales (movimientos independentistas; grupos revolucionarios; grupos terroristas; etc.).
- e) Una combinación variable de todos los fenómenos anteriores.” (p.20).

Como una extensión de lo visto anteriormente se indican algunas nociones de lo que implica el futuro en las confrontaciones militares, además, hay cambios en la forma como se desarrolla la guerra y cambios entre los actores de estas. “Esta evolución del armamento ha generado una progresiva despersonalización de las contiendas bélicas. Cada vez más, los enfrentamientos personales y directos han ido distanciándose gracias a la mayor capacidad de las armas de proyectar su capacidad destructiva a grandes distancias. Ello ha provocado un efecto psicológico sobre los beligerantes al convertir al ejército o población enemiga en un blanco tras un objetivo y privarle de rostro humano.” (Calduch, R. 1993, p. 3).

En efecto, cuando Stark afirma que *“Todos los avances son financiados por la milicia.”* 8’44” (Favreau,2008), reconoce o justifica abiertamente que la milicia invierte recursos económicos para mejorar sus técnicas de guerra como una práctica normalizada y común en este ámbito, y en un análisis más profundo la industria armamentista ha hecho que algunos países tengan grandes riquezas y sean considerados como “potencias mundiales”.

De este modo, otro campo de trabajo abordado por el ejército es el relacionado con lo artificial, es así como se trabaja desde dos frentes, por un lado, el biológico y por el otro el electrónico. “En la época de los ordenadores, del control y la información electrónicas, de los misiles de medio y largo alcance y de los misiles antimisiles, la guerra ha perdido toda conexión inmediata con la realidad humana de sus víctimas, convirtiéndose en un fenómeno extremadamente errático y peligroso por su despersonalización.” (Calduch, R. 1993, p. 3).

En este sentido, Tony Stark afirma que *“creando armas más inteligentes robótica avanzada y detección por satélite”* T.S 5’07” (Favreau,2008), armas más inteligentes con mayor alcance y poder destructivo, sin mencionar la vigilancia constante a través de estos artefactos ubicados en las orbitas geoespaciales, donde se aprovecha al máximo los espectros electromagnéticos.

Desinformación

Tanto el terrorismo como la carrera armamentista siempre se encuentra cubierta por una tela de confusión, esto se manifiesta en apartes como: *“¿Qué se supone que le diré a la prensa? Teniente James Rhodan”* (1h 2’ 40”) (Favreau,2008).

“Que fue un ejercicio de entrenamiento ¿no es lo que siempre dicen?” 1h 2’40”

Tony Stark (Favreau,2008).

Con respecto a esto se naturaliza el hecho de que se tergiversen las noticias, puesto que se genera conflicto de intereses, decir la verdad podría generar controversias, más interrogantes, entonces resulta conveniente tergiversar la verdad, omitir detalles, ocultar lo ocurrido lo que en resumidas cuentas es desinformar. Así las cosas, se mantiene la hegemonía de los que ostentan el poder.

En otras palabras, desinformación, en términos históricos “se institucionalizó a finales de la década de los cincuenta, cuando los servicios de inteligencia soviéticos, de la mano de la KGB, pusieron en marcha departamentos especiales de desinformación. En la URSS, este servicio se inició en 1959. En Alemania, Checoslovaquia, Hungría, Polonia y Bulgaria, países de la órbita socialista, se crearon entre 1963 y 1964 (Álvarez y Secanella, 1991, citado por Rodríguez, R. 2017, p.233).

En otro punto se puede contemplar cómo se prepara un discurso para darle a la prensa por parte de un líder militar y al decir se prepara, significa que no se informan los verdaderos hechos, sino que se amaña una versión distorsionada de lo que realmente sucedió por conveniencia: “*Un desafortunado accidente ocurrió ayer involucrando a un raptor F22, me complace reportar que el piloto no está herido*” 1h 2’41” (Favreau,2008). Así es como este discurso fue preparado para la prensa.

Nuevamente en otra línea del guion, a Tony Stark se le entregan unas notas con lo que se supone debe decir en la rueda de prensa que le espera pretendiendo reservar información de los verdaderos hechos. “*Tu coartada, estabas en tu yate*” 1h 53’55” (Favreau,2008).

Llevada a otro plano por los que utilizan las redes sociales se le denomina “fake news” o noticias falsas:

En la actualidad, ya no sólo se habla de desinformación ligada al ámbito bélico y ni siquiera se vincula en exclusiva a la política. Se habla por ejemplo de desinformación mediática y también económica, empresarial o corporativa, en alusión a cómo las grandes compañías multinacionales controlan la difusión de noticias, ocultando a la ciudadanía aquellas que puedan resultar negativas para sus intereses y moviendo los hilos de la política y de la opinión pública. (Serrano, 2009; Otte, 2010, citado por Rodríguez, R., 2017 pp. 234 - 235).

En los últimos años se viene denunciando el progresivo control político y económico sobre la prensa, bien directo o indirecto. Incluso se habla ya también, casi siempre en términos de denuncia, de un nuevo tipo de desinformación, la desinformación mediática, para referirse a cómo los propios medios de comunicación, en especial las grandes corporaciones, han abandonado su vertiente informativa y se han convertido en poderosos medios de influencia social en función de unos determinados intereses económicos o ideológicos, casi siempre en beneficio de las clases dominantes.” (Chomsky y Herman, 1995; Ortega, 2006; Serrano, 2009; Otte, 2010, citado por Rodríguez, R., 2017 p. 238).

Matriz de análisis 1

Matriz de Análisis Iron Man 1

Subjetividad	Tiempo	Operadores Sintácticos	Operadores Formales Técnico Expresivos	Operadores Semánticos	Representación
		Descripción de la escena, características de los objetos, el tiempo, diálogo, adaptación del diálogo, tipo de diálogo, ruidos, música,	Encuadres, composición, planos, contraplanos, movimientos de cámara, angulaciones, punto de vista, ritmo,	Sentido sugerido, relación interior/ exterior en las actividades, actores sociales, roles temáticos, discursos sociales,	Creencias (religión) • Valores • Normas y sanciones • Organización social • Símbolos • Vestimenta • Idioma o lenguaje • Lo culinario • Lo tecnológico

Carrera Armamentista y Tecnología (C.A y T)	2'24"	desarrollo de la música "Si la paz amo la paz si hubiera paz me jubilaría" Tony Stark	iluminación, escenografía Plano medio corto Luz natural Movimientos de cámara horizontales	Soldados Tony Stark Soldados como protectores de Tony Stark	tecnología de guerra Elegancia Lenguaje jocoso y formal Vestimentas e insignias de fuerzas militares estadounidenses
Carrera Armamentista y Tecnología (C.A y T)	5'07"	"creando armas más inteligentes robótica avanzada y detección por satélite" T.S Sound Track Damn Kid Tony Stark está dando un emotivo discurso en el evento de Industrias Stark	Imágenes en movimiento Iluminación artificial Predomina el color azul oscuro	Invitados al evento de industrias Stark Empleados de la compañía y T.S como figura principal en el escenario	Lenguaje jocoso Código de vestuario Esmoquin Se habla de armas más inteligentes robótica avanzada y detección satelital Mapa Bandera E.E.U.U Portada de la revista Rolling Stone Aviones Soldados Helicópteros Estallido bomba atómica Estrella de 5 puntas pirámide y barcos de guerra
Carrera Armamentista (C.A)	8'10"	"le garantizo que el día que no se necesiten armas para mantener la paz mundial venderé material para construir hospitales" T.S T.S le responde a una periodista quien lo abordó para entrevistarle	Plano medio corto Luz de relleno	T.S Periodista Escolta de T.S Tráfico de la ciudad al fondo	Elegancia en el vestuario Grabadora digital Los medios de comunicación siempre presentes en los grandes eventos

Carrera Armamentista (C.A)	29'48"	<p><i>“aquel que posee la nueva arma de Stark gobernará esta tierra y pronto será mi turno”</i></p> <p>Esto es lo que dice el líder del ejercito subversivo que secuestró a T.S</p> <p>Música de suspenso</p>	Plano medio corto Luz de relleno Luz principal	Secuestrados Secuestradores	Se muestra el poder mediante las armas atemorizan a sus secuestrados Armas Circuitos Elementos de mecánica y electricidad
Carrera Armamentista y Tecnología (C.A Y T)	1 28' 48"	<p><i>“tecnología siempre ha sido el talón de Aquiles en esta parte del mundo”</i></p> <p>Tony Stark</p>	Luz principal Plano medio corto	Se mantienen los roles de poder Tony Stark es traslado por el ejército ellos están trabajando mientras el intenta romper el hielo.	Guerra por el poder Jerarquías Velas Campamento de guerra Lámparas Documentos Mapas
Despojo de Tierras (D.T)	1h13'34"	<p><i>“La caminata de 25 km hacia las afueras de Gulmira, solo puede ser descrita como un descenso al infierno, como se lee en el libro el corazón de la oscuridad. Simple, granjeros y pastores de pueblos pacíficos han sido expulsados de sus hogares. Estas personas han sido desplazadas de sus tierras por un nuevo comando que está en el poder.”</i></p>	Movimiento de cámara Dolly out Plano general	Noticias T. S	Las noticias son protagónicas El despojo de tierras se observa a través de las pantallas de los medios

		T.S está viendo las noticias sentado en el sofá y esto es lo que relata la reportera			
Terrorismo (T)	1h13'34"	<i>Rápido mujeres a los camiones. Reunid las armas aquí deprisa.</i>	Plano general Luz natural	Víctimas y victimarios	Las mujeres son víctimas son raptadas dejando a sus hijos y sus familias El poder lo tiene quien tiene las armas en sus manos
Desinformación (D)	1h 2'40"	<i>¿Qué se supone que le diré a la prensa? Es lo que expresa el teniente Jim Rhodes descubrir que uno de sus aviones fue derribado por T.S sin ser esta su intención A lo que T.S contesta "Que fue un ejercicio de entrenamiento ¿no es lo que siempre dicen?"</i>	Luz principal Plano medio corto	Tony Stark teniente James Rhodes	Conflicto de intereses Decir la verdad puede generar controversias Se naturaliza el hecho de que se tergiversan los noticias
Desinformación (D)	1h 2'41"	<i>"Un desafortunado accidente ocurrió ayer involucrando a un raptor F22, me complace reportar que el piloto no está herido"</i> este es el discurso que fue preparado para la prensa	Plano general Luz natural	Prensa Líder militar	Se prepara un discurso para la prensa sin mayores detalles se relata lo que se quiere contar o lo que conviene contar

1h 53'55"	<i>“Tu coartada estabas en tu yate”</i> El empleado de Stark le alcanza las notas que se supone debe leer en su rueda de prensa intentando ocultar que él es Iron Man	Plano medio Luz artificial	Empleados de T.S T.S Prensa	Se prepara un discurso para la prensa intentando ocultar información relevante para la ciudadanía
-----------	---	-------------------------------	-----------------------------------	---

Nota. Matriz de caracterización de las experiencias de socialización, a partir de Espinoza 2017.

Iron Man 2

“Esta es la llave del futuro”

Howard

Fisicoquímica

Según la enciclopedia química “la fisicoquímica representa una rama donde ocurre una combinación de diversas ciencias, como la química, la física, la termodinámica, electroquímica y mecánica cuántica donde funciones matemáticas pueden representar interpretaciones a nivel molecular y atómico estructural” (*Fisicoquímica*, s. f.)

“Concentrar los repulsores en canales de plasma ionizado es efectivo” 38'19” Tony Stark. (Favreau,2010)

Respecto al plasma ionizado que incluye ciencias como la física y la química encontramos que: “Se denomina «plasma» al gas ionizado en el cual todos o la mayoría de los átomos han perdido uno o varios electrones, transformándose en iones positivos. El plasma, en

general, es una mezcla de tres componentes: electrones libres, iones positivos y átomos (o moléculas) neutras” Castro, (1997, p.23).

Entendiendo entonces que, en esta película no se habla solamente de ciencia ficción, más bien se están mostrando fenómenos ya existentes que han sido incorporados a la trama de esta; al buscar información sobre el plasma ionizado y más específicamente noticias, se pueden encontrar diversos artículos del tema, por ejemplo, el diario Levante-EMV publicó un artículo llamado “Será posible viajar a Marte en solo 45 días”, allí se habla de la propulsión nuclear:

La propulsión se reduce esencialmente a dos conceptos, los cuales se basan en tecnologías ya probadas en el ámbito experimental: por un lado, se encuentra la propulsión nuclear-térmica (NTP), que consiste en un propulsor de hidrógeno líquido (LH 2) combinado con un reactor nuclear. El sistema produce gas de hidrógeno ionizado (plasma) que luego se canaliza a través de boquillas para generar empuje. (Piacente,2023)

Así que, mediante el plasma ionizado y tecnologías se pretende viajar a Marte en menos tiempo, recordemos que, en esta película figura también Elon Musk, tan solo en unos segundos se observa como el señor Tony Stark lo saluda y lo felicita por los “motores merlín” , estos motores de cohete son en efecto desarrollados por la compañía SpaceX propiedad del señor Musk, según Wikipedia los primeros ejemplares fallidos se probaron en el año 2004, entre líneas se está exponiendo la realidad de los avances tecnológicos aunados a la física y la química. (Merlín motor cohete,2023)

Neuroquímica

“La neuroquímica es el estudio específico de las sustancias químicas que incluyen los neurotransmisores y otras moléculas como drogas psicoactivas que influyen en las neuronas.”

(*Neuroquímica*,2021)

La ciencia ha realizado prodigiosos avances en todas las áreas, pero, sin lugar a duda una de las áreas más fascinantes se encuentra en los descubrimientos alcanzados en el campo neurológico, estudios que se han llevado a cabo con el Sistema Nervioso Central (SNC), por solo mencionar algunas ciencias relacionadas con este tema encontramos campos de trabajo como la neuropsicología, psicofisiología, morfofisiología, entre otras, en fin, todas apasionantes.

“El dióxido de litio hará que te sientas tranquilo” Nick Fury 1h 03’31” (Favreau,2010)

En esta línea del guion se muestra el uso de sustancias químicas como método para sentirse más tranquilo, en otras palabras, se aprecia la influencia de sustancias sobre las células nerviosas.

Para no irnos tan lejos, pensemos un poco en los efectos que tiene la música o la cafeína sobre la estimulación cerebral, por tanto, una modificación química, además, no solo como lo mencionó Nick Fury en el filme, quien hizo referencia a sustancias, sino que, además, efectivamente hay un impacto en las ondas cerebrales, sobre todo en las (Alfa y Beta), es decir a nivel eléctrico.

En síntesis, los métodos más utilizados son a través de las drogas, como ejemplo de ello está “la acción de ciertas drogas como la colchicina o la ausencia de calcio inhiben la polimerización de la tubulina. Los microtúbulos tienen, al parecer, una función importante en la determinación de los movimientos intracelulares.” (Bustamante, J., 1994, p. 30).

“Toxicidad en la sangre 24%, parece que el uso continuo de su traje Iron Man acelera su condición” 18”40” J.A.R.V.I.S (Favreau,2010)

En este apartado J.A.R.V.I.S. le informa a Tony Stark el nivel de toxicidad y la posible causa, el paladio está envenenando su sangre y debe tomar medicamentos para contrarrestarlo;

aquí tenemos otro ejemplo que ilustra el uso de sustancias o medicamentos para realizar una modificación química a nivel neuronal.

Nuevo Orden Mundial

Es oportuno mencionar que desde hace mucho tiempo la diplomacia, el derecho internacional y el sistema de la organización de las naciones unidas (ONU) han desarrollado un plan de trabajo, consensuado por líderes políticos que dan línea sobre cómo deben desarrollarse aspectos en diferentes áreas, tratando de proponer un orden mundial. Lógicamente con las afectaciones a las poblaciones, derivadas de las condiciones impuestas por el Banco Mundial o el Fondo Monetario Internacional, quien gobierna tras bambalinas.

Pero retrocediendo la película histórica, “de acuerdo con Kissinger, las sociedades occidentales han buscado este orden, pero hoy en día enfrenta su obsolescencia, en un contexto en el que crece la importancia de regiones como el Medio Oriente y Asia, basadas en valores distintos a los principios del equilibrio de poder europeo tradicional, poniendo en entredicho el mismo concepto de orden.” (Kissinger 2014b: 9, citado por Sánchez, A. 2018, p.368).

Además, en Sánchez, A. (2018) encontramos que “el mundo premoderno, un sistema de dispersión de la unidad de autoridad, concluye con los tratados de Westfalia, que dan término a la guerra de Treinta Años y aseguran un orden mundial basado en el concepto de la soberanía del Estado-nación; este orden es el moderno.” (p.369.) Que como se ha indicado anteriormente no dio cumplimiento a sus promesas.

“Es por eso que durante todo un año y por primera vez desde el 74, los más brillantes hombres y mujeres de naciones y corporaciones del mundo van a unir recursos y nos darán su visión colectiva de cómo construir un mejor futuro, no es para nosotros.” Tony Stark. 8’15” (Favreau,2010)

Ese no es para nosotros, es una agenda que indica que tiene proyecciones a largo plazo, ahora bien, al fragmentar la idea encontramos en primer lugar “unir recursos”, “En los recientes años, la situación ha vuelto a dar un giro, hay un declive significativo del llamado Consenso de Washington, que representó la ortodoxia de la política económica de recuperación desde la década de 1990, y hoy en día se vislumbra un nuevo modelo económico, impulsado por China, con énfasis en el desarrollo económico, el regreso a la primarización de corte extractivista, un papel más participativo del Estado –no sólo del mercado– y una cierta regulación, en vez de la desregulación neoliberal.” (p.375)

“Se manifiestan más claramente tres elementos de la transición de Occidente hacia Oriente. En primer lugar, la dinámica demográfica, que en Asia ha sido mucho más pujante que en otros continentes, cuyo carácter es contradictorio, pues, por una parte, representa un potencial de empleo, mercado y capital humano, pero por la otra, implica un reto sobre los servicios que deben proporcionar los estados. En seguida encontramos el gran auge económico de la región y su crecimiento tan significativo –especialmente en China–, que a principios de 2014 superó a Estados Unidos como potencia comercial. Cabe señalar que India presenta una situación de crecimiento demográfico y económico similar. El tercer punto de esta emergencia es la dinámica geopolítica cuyo eje parece ubicarse actualmente también en Asia, tal como lo previeron los geopolíticos de mediados del siglo xx.” (p.376)

En segundo lugar, “visión colectiva” El término de “interpolaridad” aparece para explicar el cruce entre una redistribución de poder crecientemente multipolar y un proceso de mayor interdependencia global; de tal forma combina concentración y dispersión de poder. Finalmente, el propio Tokatlian se decanta por una “heteropolaridad”, que es un orden de polaridades

múltiples, tanto en el plano estatal como en el no estatal, que combina sectores políticos, económicos, militares, culturales y otros, en escalas de cooperación y conflicto de alta complejidad (Tokatlian, 2012: 36). (P. 380)

“Los retos que enfrenta esta transición son los de un modelo con más tensiones diplomáticas, mayor inequidad económica y polarización social, debilitamiento de la coordinación multilateral, fuertes problemas ambientales y nuevas formas de malestar político en el mundo.” (p.385)

En la película se reflejan factores como la tensión diplomática, la existencia de inequidad económica una polarización social y el malestar por parte de los gobernantes, ciertamente estos factores no son ajenos a la actual realidad social, estos son retos que se presentan por la lucha de poder entre las naciones.

Privatización de la Paz Mundial

“Yo private la paz mundial 16’48” Tony Stark (Favreau,2010) (Favreau,2010)

“No estoy diciendo que el mundo tenga su periodo más largo de paz ininterrumpida gracias a mi” 7’ 16” Tony Stark (Favreau,2010)

Aquí el empresario Stark se autoproclama héroe al haber privatizado la paz, como el héroe que defiende a su pueblo, sin embargo, genera duda si esto es realidad o pretende ocultar algún interés económico propio.

Es importante destacar que el concepto de seguridad colectiva consagrado en la Carta de las Naciones Unidas se basa en el principio de que cada uno de sus miembros, como estado soberano, tiene el control de un territorio determinado, el monopolio del uso de la fuerza y la responsabilidad legal por el uso de la fuerza, interna o externamente; el uso de

la fuerza tiene que ser utilizado de manera única por el estado, siendo esta su base de legitimidad y autoridad (Del Prado, 2008 citado en Montero, L. 2019, p.25)

Así mismo:

Actualmente existe una industria militar privatizada debido a las dinámicas y las transformaciones de la guerra existe un auge de las empresas privadas de seguridad. En la actualidad, estamos siendo testigos de un cambio en materia de seguridad en donde la violencia legítima no es otorgada únicamente por los estados soberanos. En este contexto, se dio aumento de contratación de Compañías Militares Privadas tanto por estados, Naciones Unidas y otras organizaciones (Montero,2019, p.40)

Tecnología y la Era del Microchip

Un circuito integrado (CI), también conocido como chip o microchip, es una pastilla pequeña de material semiconductor, de algunos milímetros cuadrados de área, sobre la que se fabrican circuitos electrónicos generalmente mediante fotolitografía y que está protegida dentro de un encapsulado de plástico o cerámica. El encapsulado posee conductores metálicos apropiados para hacer conexión entre la pastilla y un circuito impreso. Los circuitos integrados se encuentran en todos los aparatos electrónicos modernos, como automóviles, televisores, reproductores de CD, reproductores de MP3, teléfonos móviles, computadoras, etc. (Circuito integrado 2023)

Este concepto se relaciona directamente con las líneas del guion en donde el objetivo es disminuir el tamaño al máximo, alojar la mayor cantidad de información con la particularidad de ocupar el menor espacio posible esto puede deberse también a que se quiere mantener en secreto si es una información sensible o en efecto el arma para gobernar al mundo.

“Iba a arrancar una carrera energética que opacara la armamentista buscaba algo enorme algo tan especial que haría que un reactor luciera igual a una batería triple AAA” Nic Fury 1h 07’12” (Favreau,2010)

Uno de los elementos recurrentes en las películas escogidas es el uso de artefactos tecnológicos, toda gira en torno al uso de tecnologías ya sea en el diario vivir de los personajes o como característica en su rol de superhéroes, mediante éstas, son más fuertes, aparentemente indestructibles, sus superpoderes se basan ahora en implementar la mejor y más reciente tecnología, como en el caso de Iron Man su traje blindado fue diseñado y funciona con una tecnología avanzada.

“Todo es posible con la tecnología, mejor vida, buena salud y por primera vez en la historia de la humanidad la posibilidad de la paz mundial.” Howard. 8’53” (Favreau,2010)

Los orígenes de los estudios sobre ciencia, tecnología y sociedad (CTS) se remontan al final de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) y principios de la Guerra Fría, cuando el papel de la ciencia tuvo un crecimiento considerable en los Estados Unidos, especialmente con el Proyecto Manhattan y la construcción de bombas atómicas, las investigaciones en áreas como la física fueron financiadas por el Estado, para el desarrollo de tecnologías militares que respondieran al contexto del momento (Cutcliffe, 2003a). (Tabares, J. & Correa, S., 2014, p.132)

Ahora bien, la presencia de la tecnología en los distintos ámbitos sociales en los que el ser humano se desarrolla, como ya los hemos explicado anteriormente, ha influido en los procesos de socialización. En palabras de Acevedo (1998) la relación de la idea social con la tecnología está relacionada a la discusión sobre el ser:

La idea social en relación con la tecnología se ubica en innumerables contextos donde sus aplicaciones o productos son venerados por considerarse socialmente útiles, o

maldecidos por los impactos en el ambiente. Es así como toda la producción humana de instrumentos traducidos en artefactos, sistemas y procesos mirados desde el mismo momento en que el hombre se puede considerar hombre hasta nuestros días, está mediada por la discusión sobre el ser, la razón y el sentido de la tecnología. (Acevedo, 1998).

La temática científico-tecnológica comenzó a deconstruirse y a ser investigada desde la complejidad de la ciencia y la tecnología, los contextos donde se generan, los actores, las actividades. Empezó a verse como una construcción humana y, por tal, como un entramado de realizaciones sociales y culturales (Cutcliffe, 2003b). (pp. 132 – 133)

La tecnología incide en el cine no solo en su producción sino también en la forma de consumo, así como lo sostiene Medrano (2015)

Pero la presente revolución tecnológica no solo repercute en los modos de producción sino también en los modos de consumo. Ya no existe más la alta concentración de consumidores en las salas (el público "masa" de antaño) sino, por el contrario, una disgregación y dispersión, por tanto, una pluralidad y el surgimiento del consumidor individual de imágenes en movimiento por medio de los dispositivos inteligentes de telefonía a través del internet, para citar un solo ejemplo de la diversidad de formas de consumo de imágenes en movimiento, existentes en la actualidad. (p.27.)

La tecnología debe ser concebida en términos de “redes” no sólo de artefactos técnicos sino también del entorno, idea que contrapone a la visión de la tecnología como entidad independiente de los contextos donde surge. Además del concepto de “redes”, Hughes construye la noción de “sistemas tecnológicos como sistemas sociotécnicos”, los cuales se encuentran orientados a la resolución de problemas, son sistemas abiertos que se relacionan con el ambiente,

definidos por los límites del control ejercido por los operadores artefactuales y humanos

(Hughes, 2008). (p.138).

Matriz de Análisis 2

Matriz de Análisis Iron Man 2

Subjetividad	Tiempo	Operadores Sintánticos	Operadores Formales Técnico Expresivos	Operadores Semánticos	Representación
Privatización de la Paz Mundial (P.P.M)	7' 16"	<i>“No estoy diciendo que el mundo tenga su periodo más largo de paz ininterrumpida gracias a mi” Tony Stark</i> Aplausos y ovaciones	Plano americano Luz artificial	Tony Stark Público	Elegancia en el traje de Tony Se observa ExpoStark en una pantalla gigante Luces en el escenario
Privatización de la Paz Mundial (P.P.M)	8'53"	Destellos de luz azul, en el fondo la ciudad de noche. <i>“Todo es posible con la tecnología, mejor vida, buena salud y por primera vez en la historia de la humanidad la posibilidad de la paz mundial”</i>	Plano americano Luz artificial	Padre de Tony Stark	Escritorio Despacho Maqueta
Carrera Armamentista y Tecnología (C.A Y T)	16'48"	<i>“Yo privaticé la paz mundial”</i> Tony Stark El público lo ovaciona al realizar esta declaración	Plano medio corto Luz artificial	Senadores Periodistas Líderes militares	Cámaras fotográficas y de video, micrófonos Bandera estadounidense y del senado
Fisicoquímica	38'19"	<i>“Concentrar los repulsores en canales de plasma ionizado</i>	Plano americano Luz dura	Ivan Vanko(villano) Tony Starl	Banca Esposas Tony Stark vestido de forma elegante

		<i>es efectivo” Tony Stark.</i>			Vanko sin ropa, tatuado y cabello largo
Neuroquímica	18”40”	“Toxicidad en la sangre 24%, parece que el uso continuo de su traje Iron Man acelera su condición” J.A.R.V.I.S	Plano medio	Tony Stark J.A.R.V.I. S	Pantallas de computador en donde se muestran los cálculos del paladio
Neuroquímica	1h 03’31”	“El dióxido de litio hará que te sientas tranquilo” Nick Fury	Primer plano Luz natural	Nick Fury Agente Natasha	El lugar es un típico café estadounidense
Nuevo Orden Mundial (N.O.M)	8’15”	“Es por eso que durante todo un año y por primera vez desde el 74, los más brillantes hombres y mujeres de naciones y corporaciones del mundo van a unir recursos y nos darán su visión colectiva de cómo construir un mejor futuro, no es para nosotros.” Tony Stark	Plano americano Luz artificial	Tony Stark Público	Elegancia en el traje de Tony Se observa ExpoStark en una pantalla gigante Luces en el escenario
Carrera Armamentista y Tecnología (C.A Y T)	1h 15’23”	“Esta es la llave del futuro. Me limita la tecnología de mi tiempo, pero un día tú lo descubrirás y cuando lo hagas cambiaras el mundo” Padre de Tony Stark	Plano medio Primer plano Luz dura	Padre de Tony Stark y Tony Stark	Luces de retroproyector Maqueta Imágenes de átomos

Carrera Armamentista y Tecnología (C.A Y T)	1h 07'12"	<i>“Iba a arrancar una carrera energética que opacara la armamentista buscaba algo enorme algo tan especial que haría que un reactor luciera igual a una batería triple AAA” Nick Fury</i>	Primer plano Luz natural	Nick Fury Tony Stark	Palmeras Mar al fondo
		Sonido ambiente			

Nota. Matriz de caracterización de las experiencias de socialización, a partir de Espinoza 2017.

Avengers La Era de Ultron

“Los humanos son raros, creen que el orden y el caos son fuerzas opuestas y quieren controlar lo incontrolable, pero hay gracia en sus fallas y fue lo que no viste.” Visión.

(Whedon,2015)

Experimentos con Humanos

“Hay un alterado en el campo” Capitán América 5'24” (Whedon,2015)

Cuando el Capitán América alerta a los otros vengadores de que hay un alterado se refiere a un humano que ha sido alterado con experimentos.

Respecto al tema, los experimentos con humanos no son una práctica nueva o reciente, en la historia son conocidos los atroces casos de experimentos con humanos, ejemplo de ello en la Segunda Guerra Mundial los nazis en donde estas prácticas se realizaban solo con personas que según ellos no compartían sus características raciales y nacionalidad, se supone que los investigadores intentan ayudar a la humanidad con estos ensayos sin embargo este es uno de los

ejemplos en donde podemos observar la falta de moral y ética dando como resultado casos aberrantes de sadismo y perversión.

“Como resultado de las atrocidades cometidas por los científicos nazis durante la Segunda Guerra Mundial, se promulgo el Código de Nuremberg en el año 1947.” (Litewka, S. G. p.134 ,2006).

El Código de Nuremberg tiene como condición tener el consentimiento de la persona como también una validez científica del ensayo a realizar buscando resultados que puedan ayudar a la humanidad, lo cual no garantiza que poblaciones pobres o marginados puedan ser víctimas de estos ensayos investigativos sin que tengan la información suficiente o la capacidad de obrar libremente.

Independientemente de los eufemismos que se utilicen, (naciones en vías de desarrollo, naciones no industrializadas, naciones pobres), lo cierto es que estas naciones no cuentan con legislaciones similares, con la excepción de Brasil. En todos los casos las pautas internacionales son volcadas en un conjunto de normas locales que se integran a los códigos de ética de instituciones hospitalarias, profesiones, o bien a las guías y procedimientos que promulgan los ministerios de salud o las organizaciones que regulan los ensayos biomédicos en cada país. (Litewka, S. G. p.138 ,2006).

“Lo anotaré justo al lado de experimentos con humanos” 9’ 24” Capitán América (Whedon,2015)

Si bien es cierto, los experimentos con humanos y la investigación han logrado ayudar a la humanidad por sus resultados positivos, es necesario que estas prácticas no se alejen de la ética y la moral, que se busque siempre el bien común por encima del bien particular puesto que, estos experimentos también han expuesto la falta de ética en

algunos, como lo es el caso de la industria farmacéutica en donde se ha pensado en beneficiar económicamente a algunas compañías, para no ir más lejos el caso de las vacunas.

“Él tiene un super metabolismo y homeóstasis térmica mejorada lo de ella es la interconexión neuro eléctrica, telequinesis, manipulación mental, él es veloz y ella es muy rara”
15’35” María Hill (Whedon,2015)

Neoliberalismo y Bioeconomía

En esta película analizada se encuentran las temáticas del neoliberalismo y bioeconomía las cuales se pueden apreciar en distintos apartes del guion, el neoliberalismo definido como una teoría política y económica que se inclina por minimizar la intervención del Estado siendo sus bases principales la privatización y la desreglamentación.

“Solo hay un camino a la paz, la extinción de los vengadores” Ultron 32’37”
(Whedon,2015)

El neoliberalismo intenta borrar la frontera de lo público y lo privado, apropiándose, incluso, del Estado mismo. Es decir, si bien es una obligación ética y política defender lo público, hay que entender también que el neoliberalismo funciona como una especie de Estado absoluto, como una especie de nuevo orden, que trata de instrumentar también lo público a su favor. (Alemán,2013).

Pero a qué se refiera Ultrón cuando señaló:

“Solo aquel que sea digno heredará el poder.” Ultrón. 29’37”

“¿Cómo podrían ser dignos, todos son asesinos?” Ultrón.

“Lo lamento, sé que su intención es buena, solo que no lo pensaron bien, quieren proteger al mundo, pero no quieren que cambie. ¿Cómo salvar a la humanidad, si no se le permite evolucionar? Ultrón.32’03” (Whedon,2015)

En estos discursos se distinguen rasgos del neoliberalismo, en el libreto se reproduce la idea de ir en contra de las políticas que ha impuesto el estado por su evidente ineficacia en los diferentes ámbitos sociales, además de la injusticia, la inequidad y la corrupción; resultando como alternativa un nuevo modelo, un nuevo orden.

Por su parte la bioeconomía va ligada de biotecnologías, sistemas de innovación y se considera una economía neoliberal.

La bioeconomía (al igual que la economía del conocimiento, más conocida y de la que forma parte) es un proyecto, y al mismo tiempo una visión, situada dentro de la narrativa neoliberal del crecimiento económico y de la competitividad (Birch, 2006). En los documentos de policy-making (los relativos al desarrollo de políticas públicas), la bioeconomía se presenta como una economía revolucionaria basada en la manipulación, transformación, explotación y apropiación de la materia biológica perpetrada a través de las nuevas biotecnologías, la nanotecnología y la ingeniería genética (OCDE, 2009). Citado por (Pavone, Vincenzo, 2012).

“Sus células no notan las partes artificiales” Doctora Helen 17’11”
(Whedon,2015)

“Está creando tejidos” Banner 17’13” (Whedon,2015)

En estas líneas del guion estos personajes están hablando de nanotecnología molécula, así es como están curando las heridas de Clint Barton luego de la batalla en Kosovia.

La nanotecnología es un nuevo planteamiento centrado en la comprensión y el dominio de las propiedades de la materia a escala nanométrica: un nanómetro (la mil millonésima parte de un metro) viene a ser la longitud de una pequeña molécula. A esta escala, la materia ofrece propiedades diferentes y, muchas veces, sorprendentes, de tal manera que las fronteras entre las disciplinas científicas y técnicas establecidas a menudo se difuminan. De ahí el fuerte carácter interdisciplinario inherente a la nanotecnología. (NANOCIENCIAS, N. Y., & GENER, C. 2009).

Se debe mencionar también que la nanotecnología no solo se acerca a las disciplinas médicas, sino que en la actualidad puede ser útil en los temas de medioambiente, la exploración espacial, en las tecnologías de la comunicación e informática, sector energético, textil, construcción y arquitectura, agricultura, ganadería, electrónica, cosmética, industria militar, automovilística, seguridad personal y vial, higiene y salud pública, deportes, espionaje y en la reducción de la brecha digital.

Hace algunos años hablar de nanotecnología parecía ser solamente un tema de ciencia ficción, se dio a conocer mayormente desde los años 80, pero hoy en día esta tecnología se encuentra dentro de nuestra realidad y de manera palpable cada día más con descubrimientos tales como: detectores de ataques cardiacos, impresiones 3D, nano robots, nanoarcillas, nano esponjas para la captación del agua lluvia, nano óxido para la remoción de arsénico, membranas de nanofiltración, filtro de pesticidas etc.

Tecnologías de la Información

Las TIC se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) –constituidas principalmente por la

radio, la televisión y la telefonía convencional– y por las Tecnologías de la Información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces). (Duarte,2008)

“*Usó la internet como puerta de escape*” Banner 35’22” (Whedon,2015)

En esta escena los vengadores se dan cuenta como Ultrón escapó a través de la internet, aquí se refleja como tomo el poder al acceder a este medio recopiló información y no estaban seguros si había obtenido información secreta o sensible que pudiese utilizar en contra de ellos. Se ilustra como las tecnologías de la información pueden ser un arma de doble filo, con respecto amenazas y riesgos en el uso de las TIC Duarte, 2008 señala:

“Internet es un medio potencial para aumentar las desigualdades sociales, económicas, culturales y de distinta índole, así como para hacer que las nuevas oportunidades se distribuyan solo entre quienes tienen acceso a ésta.” (Duarte, p,158,2008).

Si bien es cierto las tecnologías de la información han sido un medio importante para gestionar y transformar la información de una manera eficaz y veloz como lo exige la sociedad moderna, existen también amenazas y riesgos en el uso de las TIC desde el ámbito social.

Entre ellas encontramos: *aumento de las desigualdades* puesto que no todas las personas tienen el acceso a estas, *homogeneización o imposición* perdiendo o dejando de lado la identidad, *abundancia descontrolada e inmovilización* consumir demasiado sin profundizar, aislamiento y fragmentación limitarse solamente al intercambio cibernético (Duarte,2008)

Inteligencia Artificial

La inteligencia artificial se conoce como la idea copiar la inteligencia humana en los computadores en cuanto a la toma de decisiones y el aprendizaje, es así como actualmente las nuevas tecnologías se basan en ella para simplificar procesos y hallar mayor eficacia en distintas actividades.

Rouhiainen (2018), nos brinda una definición simplificada como: «la habilidad de los ordenadores para hacer actividades que normalmente requieren inteligencia humana».

Siguiendo a Rouhiainen encontramos que:

Para brindar una definición más detallada, podríamos decir que la IA es la capacidad de las máquinas para usar algoritmos, aprender de los datos y utilizar lo aprendido en la toma de decisiones tal y como lo haría un ser humano. Sin embargo, a diferencia de las personas, los dispositivos basados en IA no necesitan descansar y pueden analizar grandes volúmenes de información a la vez. Asimismo, la proporción de errores es significativamente menor en las máquinas que realizan las mismas tareas que sus contrapartes humanas. (Rouhiainen, p, 17, 2018)

En este sentido se halla uno de los personajes llamado J.A.R.V.I.S quien es la personificación de la inteligencia artificial este personaje realiza actividades como la administración de la mansión Stark, soluciona las contrariedades de los inventos de Stark no solo tiene la capacidad de aprender, sino que, además, es el asesor de Stark.

“Cuando lo creé JARVIS era una interfaz de lenguaje natural, ahora dirige la Legión de Hierro, el controla la mayor parte de la empresa además de Pepper” Tony Stark 18’16” (Whedon,2015)

“Hola soy JARVIS, tú eres Ultron una iniciativa para mantener la paz mundial diseñada por el señor Stark, las pruebas de activación de conciencia fallaron así que no sé cómo se activó tu...”21’47” (Whedon,2015)

“Soy un programa, no tengo forma física”21’52” (Whedon,2015)

“Estoy descifrando un código de programación 16’ 56” (Whedon,2015)

Actualmente la inteligencia artificial se encuentra en diferentes espacios de la vida realizando tareas que antes eran solamente ejecutadas por las personas, hoy en día, es aplicada por ejemplo en el reconocimiento e imágenes estáticas, clasificación y etiquetado, mantenimiento predictivo, detección y clasificación de objetos, algorítmica comercial, procesamiento de datos, detección y clasificación de objetos, distribución de contenido en las redes sociales y la protección contra amenazas cibernéticas.

Si bien existen muchos beneficios para la humanidad en cuanto a estos avances tecnológicos resulta importante preguntarse acerca de sus desventajas tal y como lo expresa Rouhiainen (2018).

“Pero el gran crecimiento de la IA también nos obliga a estar atentos para prevenir y analizar las posibles desventajas directas o indirectas que pueda generar la proliferación de la IA.” (Rouhiainen, p, 17, 2018)

“Tenemos que evolucionar no hay lugar para los débiles.” Ultron 1h18’32” (Whedon,2015)

Ultron quien es otra personificación de Inteligencia Artificial, con la particularidad de que esta ensañado con acabar con los vengadores y a los seres humanos con las premisas de que ellos no están a la altura y de que quiere crear otro mundo con robots semejantes a él, cuando alude débiles se refiere a los seres humanos por tanto quiere extinguirlos. Este personaje es

particular toda vez que, refleja como un robot con inteligencia artificial creado por humanos ya no sigue instrucciones, es decir perdieron el dominio sobre él y ahora es una amenaza, la paradoja de haber creado un robot tan inteligente que ahora ni los mismos creadores los pueden controlar, esto se puede analizar comparativamente desde el pensamiento de Rouhiainen cuando habla de analizar las posibles desventajas de la inteligencia artificial para prevenir efectos no deseados de esta tecnología en la sociedad.

Otros ejemplos de la IA aplicada en los teléfonos celulares, trámites más ágiles, videojuegos más reales chatear con robots “chat bots” que resuelven inquietudes a los usuarios, diseñar ilustraciones hiperrealistas y lo más reciente la creación Ren Xiarorong una presentadora de noticias virtual basa en IA que presenta noticias las 24 horas del día y Sara la primer humanoide creada en Arabia Saudita que puede seguir instrucciones, interactuar y responder preguntas en varios idiomas, es capaz de hacer movimientos faciales, expresar emociones, mover el cuello, las manos y la parte superior del cuerpo, ambas presentadas en los inicios del año 2023, en este apartado es necesario recordar que la película Avengers la Era de Ultron fue estrenada en el año 2015, es decir 8 años antes.

Matriz de Análisis 3

Matriz de Análisis Avengers Age of Ultron

Subjetividad	Tiempo	Operadores Sintácticos	Operadores Formales Técnico Expresivos	Operadores Semánticos	Representación
Experimentos con Humanos (E.C.H)	5'24"	“Hay un alterado en el campo” Capitán América Música de suspenso	Plano medioLuz natural	Capitán América	Bosque Nieve Disparos
Experimentos con Humanos (E.C.H)	9' 24"	“Lo anotaré justo al lado de experimentos con humanos” Capitán América	Plano mediocorto Luz artificial	Barón Strucker (villano)	Espacio cerrado hecho de piedra

Experimentos con Humanos (E.C.H)	15'35"	“Él tiene un super metabolismo y homeóstasis térmica mejorada lo de ella es la interconexión neuro eléctrica, telequinesis, manipulación mental, él es veloz y ella es muy rara” Maria Hill	Plano americano Luz dura	María Hill Capitán América	Lockers numerados Cámara de seguridad Capitán América revisa información en una Tablet
Neoliberalismo y Bioeconomía (N Y B)	32'37"	“Solo hay un camino a la paz, la extinción de los vengadores” Ultron	Plano medio	Ultron Tony Stark Thor	Robots Martillo de Thor Torre de los vengadores destruida
Neoliberalismo y Bioeconomía (N Y B)	Ultrón. 29'37"	“Solo aquel que sea digno heredará el poder.” “¿Cómo podrían ser dignos, todos son asesinos?” Ultrón.	Primer plano Luz natural	Ultron	El lugar es un típico café estadounidense
Nuevo Orden Mundial (N.O.M)	32'03"	“Lo lamento, sé que su intención es buena, solo que no lo pensaron bien, quieren proteger al mundo, pero no quieren que cambie. ¿Cómo salvar a la humanidad, si no se le permite evolucionar?” Ultrón	Plano medio Luz artificial	Agente Natasha Bruce Banner Clinton Capitán América Ultron	Robots Mansión de Tony Stark destruida
Inteligencia Artificial (I.A)	17'11"	“Sus células no notan las partes artificiales” Doctora Helen Sonido ambiente	Plano americano Luz artificial	Bruce Banner Doctora Helen Agente Natasha Clinton	Laboratorio Camilla Aparatos tecnológicos

		hospital			
Inteligencia Artificial (I.A)	17'13"	“ <i>Está creando tejidos</i> ” Banner	Plano medio	Bruce Banner Doctora Helen Agente Natasha Clinton	Laboratorio Camilla Aparatos tecnológicos
Tecnologías de la Información (T.I)	35'22"	“ <i>Uso la internet como puerta de escape</i> ” Banner	Plano americano	Bruce Banner	
Inteligencia Artificial (I.A)	18'16"	“ <i>Cuando lo creé JARVIS era una interfaz de lenguaje natural, ahora dirige la Legión de Hierro, el controla la mayor parte de la empresa además de Pepper</i> ” Tony Stark	Plano americano	Bruce Banner Tony Stark	Aparatos tecnológicos Pantallas Computadores Celular Carpetas Escritorio
Inteligencia Artificial (I.A)	21'47"	“ <i>Hola soy JARVIS, tú eres Ultron una iniciativa para mantener la paz mundial diseñada por el señor Stark, las pruebas de activación de conciencia fallaron así que no sé cómo se activó tu...</i> ”	Pantalla en negro	J.A.R.V.I.S Ultron	Luces doradas Luces azules alusivas I.A
Inteligencia Artificial (I.A)	16' 56"	“ <i>Estoy descifrando un código de programación</i> ” J.A.R.V.I.S	Plano general	J.A.R.V.I.S Tony Stark	Torre de los vengadores con diferentes espacios oficinas, laboratorio, escaleras, luces doradas, avión
Inteligencia Artificial (I.A)	21'52"	“ <i>Soy un programa, no tengo forma física</i> ” J.A.R.V.I.S	Cámara en movimiento	J.A.R.V.I.S	Luces doradas Luces azules alusivas I.A
Inteligencia Artificial (I.A)	1h18'32"	“ <i>Tenemos que evolucionar no</i> ”	Plano medio	Ultron	Máquinas

*hay lugar para
los débiles.”*
Ultron

Gemelos
Maximoff

Nota. Matriz de caracterización de las experiencias de socialización, a partir de Espinoza 2017.

Dr. Strange: Hechicero Supremo

“La idea de las dimensiones paralelas, las realidades alternativas y el multiverso es algo que estamos entusiasmados en explorar” (Derrickson,2016)

Esta película no se queda atrás en cuanto a aspectos simbólicos ejemplo de ello es cuando Doctor Strange llega a Karma-Taj, Mordo le escribe la contraseña del Wi-Fi la cual resulta ser *Shamballa* según la página fandom de Marvel es un reino místico que se encuentra oculto en el Tíbet, el cual inspiró la creación de Karma-Taj, contrastada esta información no está tan alejada de la realidad, en la web Wikipedia textualiza que es un reino mítico oculto en algún lugar de las montañas nevadas de la cordillera del Himalaya.

Regeneración Celular

¿Como puede una película de ciencia ficción y fantasía abordar de temas de actual relevancia e interés para ramas como la medicina? De cierta manera esta categoría manifiesta las expectativas de la ciencia en cuanto a la regeneración celular:

La llamada medicina regenerativa, ligada al estudio de las células madre, estudia la posibilidad de regeneración de células en tejidos e incluso en órganos dañados, mediante ingeniería de tejidos, genética y terapia celular. Requiere la relación interdisciplinar de

especialistas de diferentes campos: medicina, biología, física, química, e incluso de la ingeniería o ciencias de la información. (Aguirre, Delfín& Argoytia, 2018 p, 30-33)

Ancestral: “¿Cuándo reconectas un nervio seccionado eres tú quien lo repara o el cuerpo?” (Derrickson,2016)

Doctor Strange: “Son las células” **Ancestral:** “Y ellas están programadas para volver a agruparse en formas muy específicas “26’09” (Derrickson,2016)

Ancestral: “Y si te dijera que a tu cuerpo se le puede convencer de cambiar las agrupaciones en toda clase de formas” (Derrickson,2016)

Doctor Strange: “Tú estás hablando de regeneración celular, es lo más reciente en medicina” (Derrickson,2016)

Doctor Strange: “¿Descubrieron la manera de reprogramar los nervios para auto repararse?” (Derrickson,2016)

En estos apartes del guion se plantea directamente la regeneración celular y el cómo reprogramar los nervios para auto recuperarse.

Técnicas Espirituales

En esta categoría se encuentran las prácticas espirituales y religiosas del mundo occidental denominadas *la nueva era*, términos como el espíritu, la mente y el cuerpo son propios a este movimiento, influenciado por las tradiciones esotéricas antiguas se encuentran puntos de vista teológicos en donde se cree en la divinidad del universo como un todo, otro de

sus aspectos relevantes es la curación a través de medicina alternativa en donde la ciencia y la espiritualidad pueden estar unidas.

“La nueva espiritualidad, por la tanto, sería un fenómeno análogo a lo que Giddens (1991) denomina "políticas de la vida": la preocupación por la ecología, la paz mundial, el movimiento feminista, los derechos de los animales, la salud holística, la preocupación por los niños, etc.”
Citado en Frigerio, A. 2016 p. 221.

Ancestral: “*No Sr Strange lo que hago es reorientar el espíritu al cuerpo*” 26’40”
(Derrickson,2016)

Ancestral: “*El espíritu sana al cuerpo*” 26’57” (Derrickson,2016)

Dentro las prácticas más usadas denominadas mente-cuerpo se encuentra el yoga, tai chi, meditación, técnicas de respiración, auto relajación, biofeedback, conciencia corporal, relajación muscular progresiva, arte terapia, terapias de movimiento, feldenkrais, qui gong, reiki entre otras, estas han sido catalogadas como beneficiosas para el tratamiento de enfermedades y afrontamiento de dificultades diarias tales como el stress, recientes estudios del área de la medicina indican que cuando una persona se halla bajo niveles de estrés muy altos su sistema inmunológico se limita.

“Se han encontrado evidencias de la conexión entre la mente y el cuerpo, en el proceso de curación de una enfermedad, así como la influencia de factores biopsicosociales en la salud”
Barquero, V. R. (2005). P 184

Así como también los estudios acerca del placebo (sustancia o procedimiento que carece de una actividad específica objetiva contra la enfermedad o condición1), la hipnosis, la meditación, el pensamiento positivo, la confianza y la intención señalan que una mente positiva

ayuda a sanar el cuerpo de cualquier enfermedad no como una fórmula mágica, pero si han encontrado evidencia de mejoría

Doctor Strange: *“Y tú quieres hablar de como sanar con el poder de la fe” 27’37”*
(Derrickson,2016)

Doctor Strange: *“No. Lo rechazo porque no creo en cuentos fantásticos de sobre chackras o energías o el poder de la fe y no existe el espíritu, estamos hechos de materia y nada más solo eso” 27’53”* (Derrickson,2016)

Ancestral: *“Silencia tu ego y tu poder surgirá”41’27”* (Derrickson,2016)

Kaecilius *¿Que lo impulsó a venir a Kamar-Taj doctor? Buscaba ¿iluminación? ¿poder? Vino a sanar como todos nosotros.1h 3’49”* (Derrickson,2016)

Ancestral: *“Empujé tu forma astral fuera de tu forma física” 28’37”* Alma separada del cuerpo. (Derrickson,2016)

Ancestral: *“Por un momento entraste a la dimensión astral”* **Doctor Strange:** *“¿La qué?”* (Derrickson,2016)

Ancestral: *“Un mundo donde el alma existe separada del cuerpo” 28’48”*
(Derrickson,2016)

Ancestral: *“Crees que este mundo material es todo lo que existe”29’41”*
(Derrickson,2016)

Ancestral: *“Los pensamientos dan forma a la realidad”30’54”* (Derrickson,2016)

Ancestral: *“Este universo es uno más de un numero infinito mundos interminables algunos benevolentes que otorgan vida y otros llenos de malicia y de deseo”30’20”*
(Derrickson,2016)

Doctor Strange “*Tú me diste el poder para vencer a mis demonios y vivir dentro del orden natural*” 32’31” (Derrickson,2016)

Doctor Strange “*Renuncio al control para conseguir el control, no tiene mucho sentido*”41’12” (Derrickson,2016)

El desarrollo espiritual se relaciona con el aspecto de la vida interior a través del cual los alumnos adquieren un entendimiento de su existencia personal que son de una validez relevante o duradera. Se caracteriza por la reflexión, la atribución de un significado a las experiencias, la valoración de una dimensión no material de la vida y percepciones de una realidad imperecedera. Lo "espiritual" no es sinónimo de "religioso" (OFSTED 1994, p.8).

Multiverso

Este concepto ha sido usado para definir el conjunto de universos según las hipótesis de la existencia de universos distintos al conocido por la humanidad, Albert Einstein, Stephen Hawking, George Gamow, entre otros científicos abordaron el tema, también ha resultado en ramas como la cosmología, la física, la astronomía, la filosofía, la psicología transpersonal y dentro del género de ciencia ficción y de la fantasía.

Una vez analizada la preproducción de esta película se evidenció que el multiverso de Marvel fue inspirado en la astrofísica que es:

La Astrofísica es la ciencia que estudia los astros, desde el punto de vista de la física. Por tanto, está ligada a la Astronomía (estudio visual de los astros) y a la Física (estudio de

las leyes del Universo). Podemos decir que es una rama específica de la física, cuyas leyes, fórmulas y magnitudes, se emplean para describir las propiedades y el comportamiento de los cuerpos estelares (Canaldeciencias.com, 2013)

Ancestral: “¿Quién eres en este vasto multiverso Sr Strange?”30’54” (Derrickson,2016)

Ancestral: “Al controlar la energía que atraemos de otras dimensiones del multiverso hechizamos, conjuramos escudos y armas hacemos magia”34’44” (Derrickson,2016)

El multiverso es un término que los científicos usan para describir la idea de que más allá del universo observable, también pueden existir otros universos. Los multiversos han sido predichos por varias teorías científicas que describen diferentes escenarios posibles, desde regiones del espacio en diferentes planos que nuestro universo, hasta universos en burbujas separadas que están constantemente brotando. (Drake, 2022)

En la película figuran las dimensiones del multiverso: Dimensión Actiniaria, Dimensión de Incienso floreciente, Dimensión Mandelibus, Dimensión de Jalea de hierba, Dimensión Oscura, La Dimensión Oscura, Reino Cuántico, Dimensión Astral y Dimensión Espejo y de las cuales también se hablan en los guiones.

Al comenzar su formación en las Artes Místicas, Strange se interesó en el uso de Proyecciones Astrales, a pesar de que Wong le advirtió de que él no estaba listo para ello. No obstante, Strange pronto se volvió un experto entrando en la Dimensión Astral y con frecuencia lo hacía para seguir estudiante mientras su cuerpo físico dormía.

Wong: “¿Strange que quieres?”43’45” (Derrickson,2016)

Strange: “Libros de proyección astral”

Wong: “No estas listo”

Cuando Ancestral descubrió que Strange había infringido una de sus reglas le asignó un nuevo espacio para entrenar, la Dimensión Espejo.

"Ahora estas en La Dimensión Espejo, siempre presente, pero sin detectar. Lo que sucede aquí no afecta el mundo real. Usamos la Dimensión Espejo para entrenar, vigilar y a veces contener amenazas. No querrás quedarte aquí sin tu anillo"—Ancestral a Stephen Strange 15'18" (Derrickson,2016)

El multiverso puede ser comparado con los mundos virtuales en donde actualmente se posicionan herramientas para la nueva economía y las distinguen nuevas tendencias de internet.

El metaverso al igual que el multiverso es un universo no tangible, pero por su parte este tiene un lugar en espacio cibernético basado en la realidad virtual en donde se pueden desarrollar diferentes actividades como las comerciales además de admitir a miles de usuarios, como lo es el caso de Facebook con su promesa de realidad virtual aumentada, nuevo sistema operativo y una plataforma de comercio digital sin dejar atrás la de ser una plataforma social, de esto se desprende la reciente fusión de los servicios de mensajería de Facebook —WhatsApp, Instagram y Facebook Messenger.

El término metaverso fue acuñado por el autor Neal Stephenson en su novela de 1992 Snow Crash, descrito como un mundo virtual persistente que alcanzaba y afectaba a casi todos los aspectos de la existencia humana, con los que interactuaba. Era un lugar para el trabajo y el ocio, para la autorrealización y el agotamiento físico, para el arte y el comercio los aspectos de la existencia humana, con los que interactuaba. Era un lugar para el trabajo y el ocio, para la autorrealización y el agotamiento físico, para el arte y el comercio (Ball, M. 2022, p.22)

Matriz de Análisis 4

Matriz de Análisis Dr. Strange: Hechicero Supremo

Subjetividad	Tiempo	Operadores Sintácticos	Operadores Formales Técnico Expresivos	Operadores Semánticos	Representación
Regeneración Celular (R.C)	26'09"	Ancestral: <i>¿Cuándo reconectas un nervio seccionado eres tú quien lo repara o el cuerpo?"</i> Doctor Strange: <i>"Son las células"</i> Ancestral: <i>"Y ellas están programadas para volver a agruparse en formas muy específicas"</i>	Plano medio Luz dura	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz	Vestimenta de monje Té
Regeneración Celular (R.C)	26'18"	Ancestral: <i>"Y si te dijera que a tu cuerpo se le puede convencer de cambiar las agrupaciones en toda clase de formas"</i>	Plano medio Luz dura	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz	Vestimenta de monje Té
Regeneración Celular (R.C)	26'24"	Doctor Strange: <i>"¿Tú estás hablando de regeneración celular, es lo más reciente en medicina" para auto repararse?"</i>	Plano medio Luz dura	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz Karl Mordo: Maestro cercano a ancestral	Vestimenta de monje Té Velas Sillas Mesas Tapetes Cuencos tibetanos
Regeneración Celular (R.C)	26'40"	Doctor Strange: <i>"¿Descubrieron la manera de reprogramar los nervios"</i>	Plano medio Luz artificial	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz	Vestimenta de monje Té Velas Sillas Mesas

				Karl Mordo: Maestro cercano a ancestral	Tapetes Cuencos tibetanos
Técnicas Espirituales (T.E)	26'46"	Ancestral: <i>“No Sr Strange lo que hago es reorientar el espíritu e impulsar al cuerpo”</i>	Plano medio corto Luz artificial	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz Karl Mordo: Maestro cercano a ancestral	Vestimenta de monje Té Velas Sillas Mesas Tapetes Cuencos tibetanos
Técnicas Espirituales (T.E)	26'57"	Ancestral: <i>“El espíritu sana al cuerpo”</i>	Plano medio corto Luz artificial	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz Karl Mordo: Maestro cercano a ancestral	Té
Técnicas Espirituales (T.E)	27'37"	<i>“Y tú quieres hablar de como sanar con el poder de la fe”</i>	Plano americano Luz dura Luz lateral	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz	Incienso
Técnicas Espirituales (T.E)	27'53"	Doctor Strange: <i>“No. Lo rechazo porque no creo en cuentos fantásticos de sobre chackras o energías o el poder de la fe y no existe el espíritu, estamos hechos de materia y nada más solo eso”</i>	Plano medio Luz dura Luz suave	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz Karl Mordo: Maestro cercano a ancestral	Vestimenta de monje
Técnicas Espirituales (T.E)	41'27"	Ancestral: <i>“Silencia tu ego y tu poder surgirá”</i>	Plano medio luz suave lateral	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz	Vestimenta de monje
Técnicas Espirituales (T.E)	1h 3'49"	Kaecilius <i>¿Que lo impulsó a venir a Kamar-Taj doctor? Buscaba</i>	Plano medio Luz dura	Doctor Strange: Héroe Kaecilius: Villano	El símbolo quemado en la frente Kaecilius significa una vida extendida hasta el

		<i>¿iluminación? ¿poder? Vino a sanar como todos nosotros”</i>			punto de la casi inmortalidad
Multiverso	28’37”	<i>“Empujé tu forma astral fuera de tu forma física”</i>	Plano medio Luz artificial	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz	Vestimenta de monje
Multiverso	28’48”	Ancestral: <i>“Por un momento entraste a la dimensión astral”</i> Doctor Strange: <i>“¿La qué?”</i> Ancestral: <i>“Un mundo donde el alma existe separada del cuerpo”</i>	Plano medio Contraluz Luz lateral	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz	Vestimenta de monje
Multiverso	29’41”	Ancestral: <i>“Crees que este mundo material es todo lo que existe”</i>	Imagen en movimiento	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz	Destellos de luz amarillo, fucsia, rojo, violeta y azul
Técnicas espirituales	30’05”	Ancestral: <i>“Los pensamientos dan forma a la realidad”</i>	Plano general	Doctor Strange siendo inmerso en un mundo desconocido para él	Manos que sujetan a Strange de su pierna
Multiverso	30’20”	Ancestral: <i>“Este universo es uno más de un numero infinito mundos interminables algunos benevolentes que otorgan vida y otros llenos de malicia y de deseo”</i>	Plano general	Doctor Strange flotando en el multiverso	Predomina el color azul Destellos amarillos naranja verde y fucsia Distorsión entre realidades
Técnicas espirituales (T.E)	32’31”	Mordo <i>“Tú me diste el poder para vencer a</i>	Plano medio Luz dura	Ancestral: Maestro	Símbolo en la pared de las artes místicas

		<i>mis demonios y vivir dentro del orden natural”</i>		Mordo: Aprendiz	
Técnicas Espirituales (T.E)	41’12”	Doctor Strange “Renuncio al control para conseguir el control, no tiene mucho sentido”	Plano medio Luz natural Luz suave	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz	Vestimenta de monje
Multiverso	30’54”	Ancestral: ¿Quién eres en este vasto multiverso Sr Strange?	Dr. Strange flotando en el multiverso	Doctor Strange siendo inmerso en un mundo desconocido para el	Predomina el color azul Destellos amarillos naranja verde y fucsia
Multiverso	34’44”	Ancestral: “Al controlar la energía que atraemos de otras dimensiones del multiverso hechizamos, conjuramos escudos y armas hacemos magia”	Plano americano Travelling semicircular	Ancestral: Maestro Doctor Strange: Aprendiz	Símbolos de magia

Nota. Matriz de caracterización de las experiencias de socialización, a partir de Espinoza 2017.

A partir de los hallazgos encontrados existe estrecha relación con lo que sostiene (Kohan, 2006) quien afirma que el cine expone interrogantes que generan nuevas perspectivas, una película cuenta historias personales, recuerdos, necesidades, deseos y despeja horizontes a nuevos caminos inimaginados, así como las categorías inteligencia artificial y regeneración celular. De igual forma, se evidencia lo manifestado por Garth Jowett y James M. Linton cuando afirman que el cine ejerce una gran influencia a la hora de configurar actitudes sociales e individuales.

Junto con lo anterior, se halla similitud con Ortiz (2020) quien afirma que las discursividades mostradas en algunas películas del UCM no son ingenuas o nuevas, más bien guardan relación a las formas en cómo se sitúan las configuraciones y concepciones de realidad que guían las prácticas sociales y a los individuos que las efectúan.

Conclusiones

Las películas del UCM analizadas fundamentan sus guiones y sus temáticas en asuntos de la realidad social, involucran diferentes ramas de las ciencias y las problemáticas de la humanidad, como se expuso, el despojo de tierras, el terrorismo, la carrera armamentista y la desinformación en Iron man 1; la fisicoquímica, neuroquímica, el nuevo orden mundial y la privatización de la paz mundial, la tecnología y la era del microchip en Iron man 2; los experimentos con humanos, el neoliberalismo y bioeconomía, las tecnologías de la información y la inteligencia artificial en Avengers Age of Ultron; la regeneración celular, las técnicas espirituales y el multiverso en Dr. Strange, bajo la premisa de ser ciencia ficción y fantasía en realidad estos discursos resultan afirmando, anulando o modificando las prácticas sociales e influyendo en los pensamientos de las personas. De esta forma, se revalida una de las funciones de los medios masivos como lo es la persuasión, estas películas mediante sus discursos, narrativas y simbolismos inciden en la configuración de subjetividades.

Para el caso de Dr. Strange se encontró que esta producción fue asesorada por el astrofísico Adam Frank quien ayudó a plasmar el multiverso de Marvel:

Lo mejor del Universo cinematográfico de Marvel, hablando como científico, es el respeto que tienen por la ciencia. No es necesariamente que estén usando ciencia real. Es una película de superhéroes, ¿qué esperas? Pero construyen un universo coherente y consistente que respeta el proceso científico y que utiliza suficiente ciencia real para hacer que las cosas sean plausibles o construirse a partir de ellas. (Cinefila.mx, s.f.)

Se entiende entonces que, lo que persiguen estas producciones cinematográficas es visibilizar lo que es posible, pero que para la sociedad en general es desconocido o irreal, es

decir, hacia dónde va la humanidad, esto explicaría el por qué los experimentos o descubrimientos se observan primero en las producciones cinematográficas y en las salas de cine y luego se pueden palpar en la realidad, es como si el cine fuese un laboratorio en donde se experimentan las problemáticas sociales y se ensayan los avances tecnológicos.

Así mismo, se identificó como estas películas se convierten en espacios de crítica y de cuestionamiento, mediante sus recursos metafóricos, simbólicos y semióticos exponen complicaciones sociales de tal forma que, proponen posibles soluciones a éstas e involucran a los espectadores para que deliberen sobre estos temas, ejemplo de ello en la categoría analizada *Desinformación* en donde de cierta forma se naturaliza de forma burlesca el acomodar las versiones de los verdaderos hechos para procurar un ambiente tranquilo, los medios de comunicación siempre están presentes, pero la verdad se cuenta a medias, de esta manera se exhibe la manipulación en los medios.

En este estudio monográfico se visibilizó la intencionalidad y el trasfondo de estas producciones cinematográficas, las cuales son altamente elaboradas no solamente desde lo audiovisual, sino que cada una de ellas está representando mediante procesos de interacción una subjetividad y una realidad recreando imaginarios lo cual resulta en un fenómeno comunicacional relevante.

A raíz de los avances tecnológicos surgen nuevas formas de interacción en la red es decir, interacciones virtuales, y en este proceso se destaca el papel del prosumidor, como lo es en el caso del UCM, las redes sociales, las aplicaciones, los blogs, cuentas, imágenes, videos y memes creadas por los usuarios, además de los juegos y la página web oficial de Marvel que les brinda la posibilidad de publicar todo tipo de información, son herramientas que los prosumidores utilizan para expresar sus puntos de vista e interactuar con sus pares virtuales a

cerca de estas películas y todas las producciones de Marvel, estas herramientas promueven participación y la interacción entre los espectadores, quienes resultan produciendo colaborativamente y esto genera una cierta apropiación y vínculo con dicha comunidad virtual.

Referencias Bibliográficas

- Acevedo, G. D. R. (1998). Ciencia, Tecnología y Sociedad: una mirada desde la Educación en Tecnología. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Alban, G. P. G.,
- Aguirre, C. M. G., Delfín-Alfonso, C. A., & Argoytia, L. L. (2018). Regeneración celular: una segunda oportunidad de vida. *Ecofronteras*, 30-33.
- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.
- Albarello, F. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan.
- Alemán, J. (2013). Neoliberalismo y subjetividad. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/diario/contratapa/13-215793-2013-03-14.html>, 12.
- Aquino Moreschi, Alejandra. (2013). La subjetividad a debate. *Sociológica (México)*, 28(80), 259-278. Recuperado en 26 de enero de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732013000300009&lng=es&tlng=es.
- Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.
- Arias, M. (2007). Dioses, extraterrestres y máquinas. *Eikasia. Revista de Filosofía*, 3, 1-29.
- ASTROFISICA:(1,2,3) Introducción, Historia, Teorías físicas implicadas (2015). <http://www.canaldeciencias.com/2013/02/08/astrofisica-introducci%C3%B3n-historia-y->

teor%C3%ADas/

Ávila Sánchez, Eduardo. (2020). LOS NUEVOS ECOSISTEMAS MEDIÁTICOS Y LAS NUEVAS NARRATIVAS: UNA OPORTUNIDAD PARA EL PERIODISMO TRANSMEDIA Y CROSSMEDIA EN BOLIVIA. *Punto Cero*, 25(40), 75-88.

Recuperado en 23 de marzo de 2023, de

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762020000100008&lng=es&tlng=es.

Ball, M. (2022). *Metaverso. Cosa significa, chi lo controllerà e perché sta rivoluzionando le nostre vite*. Garzanti. Milano.

BEDREGAL, PAULA, SHAND, BEATRIZ, SANTOS, MANUEL J, & VENTURA-JUNCÁ, PATRICIO. (2010). Aportes de la epigenética en la comprensión del desarrollo del ser humano. *Revista médica de Chile*, 138(3), 366-372. <https://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872010000300018>

Burgos, E., Jaimes Quero, H., Cañizález, A., & Hernández Díaz, G. (2019). Prosumidores y comunicación en la era digital.

Cabrera, M., Codina, L., & Salaverría Aliaga, R. (2019). Qué son y qué no son los nuevos medios. 70 visiones de expertos hispanos. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 1506-1520.

- Canaldeciencias.com.(2013,8 de febrero).<http://www.canaldeciencias.com/2013/02/08/astrofisica-introducci%C3%B3n-historia-y-teor%C3%ADas/>
- Cárdenas Medina, E. M., & Ricse Masias, K. X. (2022). Humor y estereotipos en el doblaje al español latinoamericano de la trilogía Rush Hour.
- Castillo, S. S., & Cubillo, E. G. (2016). Narrativa transmedia y percepción cognitiva en El Ministerio del Tiempo (TVE). *Revista Latina de Comunicación Social*, (71), 508-526.
- Castón Boyer P. (?) La sociología de Pierre Bourdieu. En *Reis* N° 76. Recuperado el 13 de abril de 2020 en: www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_076_06.pdf
- Castro, D. A. C., & Vásquez, O. G. (1997). Termodinámica del plasma. *Revista Científica Ingeniería y Desarrollo*, (2), 23-27.
- Chacaltana Chávez, R. (2019) La influencia de los youtubers en el consumo de las películas de superhéroes en los jóvenes de 17 a 21 años. Caso: The Top Comics.
- Cinefila.mx. (s.f.). El astrofísico Adam Frank habla de su consultoría sobre Doctor Strange, Multiverses y MCU Magic <https://cinefila.mx/el-astrofisico-adam-frank-habla-de-consultoria-sobre-doctor-strange-multiverses-y-mcu-magic/>
- Circuito integrado. (2023, 19 de enero). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 21:43, febrero 11, 2023 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Circuito_integrado&oldid=148713743
- Cisterna, F. (2005) Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria*, Vol. 14 (1): 61-71, Universidad del Bío-Bío, Chillán.
- Cobo Romaní, J. C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento.

Cornejo, R., Albornoz, N., & Palacios, D. (2016). Subjectivity, reality and discourse, beyond structuralist determinism and social constructionism. Doctor Strange (película). (2023, 19 de febrero). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 02:20, abril 16, 2023 desde [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Doctor_Strange_\(pel%C3%ADcula\)&oldid=149383545](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Doctor_Strange_(pel%C3%ADcula)&oldid=149383545).

D'ADAMO, Orlando; GARCÍA BEAUDOUX, Virginia y FREIDENBERG, Flavia. Medios de comunicación de masas, efectos políticos y opinión pública. ¿Una imagen vale más que mil palabras? Buenos Aires: Editorial de Belgrano, 2000.

Derrickson, S (Director). (2016) Dr. Strange: Hechicero Supremo [Película]. Marvel Studios.

Drake, (2022 6 de mayo) ¿Existe el multiverso? Lo que dice la ciencia. (2022, mayo 6). National Geographic. <https://www.nationalgeographic.com/ciencia/2022/05/existe-el-multiverso-lo-que-dice-la-ciencia>

Duarte, E. S. (2008). Las tecnologías de información y comunicación (TIC) desde una perspectiva social. Revista electrónica educare, 12, 155-162.

Espinoza Zallas, E., Martínez Solan, C. (2017). Análisis del discurso fílmico a través del modelo dialógico simétrico/asimétrico: vídeo de la danza pascola de los indígenas yoreme de El Fuerte, Sinaloa. Revista de Investigación Académica sin Frontera. Recuperado de: <http://revistainvestigacionacademicasinfrontera.com/inicio/wp-content/uploads/2017/07/6.-Análisis-del-discurso-fílmico-CECILIA-MARTINEZ-EDGAR-ESPINOZA.pdf>

Favreau, J (Director). (2008). Iron Man [Película]. Marvel Studios.

- Favreau, J (Director). (2010). Iron Man 2 [Película]. Marvel Studios. Favreau, J.K. (Director). Físicoquímica. (s. f.). <https://www.quimica.es/enciclopedia/Fisicoqu%C3%ADmica.html>
- Galvis, O. Z. (2006). Tipos de investigación. Revista Científica General José María Córdova, 4(4), 13-14.
- Garcillán López-Rúa, M., & Navarro, G. M. (2014). Las funciones de los medios de comunicación en la vida de una persona mayor. Revista de Comunicación de la SEECI, (35), 76-95.
- González Pazos, J. (2020). Medios de comunicación: ¿ al servicio de quién?. Clacso.
- Gutiérrez F, María E, Ball Vargas, Manuela S, & Márquez, Emilia. (2008). Signo, significado e intersubjetividad: Una mirada cultural. Educere, 12(43), 689-695. Recuperado en 16 de abril de 2023, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102008000400004&lng=es&tlng=es.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2017). Alcance de la Investigación. GUATARÍ Félix en Caosmosis, Acerca de la producción de la subjetividad, Ediciones Manantial. 1996.
- Izquierdo, F. F. (2000). La Historia Moderna y Nuevas Tecnologías de la información y las Comunicaciones. Cuadernos de Historia Moderna, 24, 207.
- Kohan, S. (2006). Biblioterapia y cineterapia. Barcelona: Editorial Debolsillo
- Lalueza, J. L., Crespo, I., & Camps, S. (2008). Las tecnologías de la información y la comunicación y los procesos de desarrollo y socialización. Las tecnologías de la información y la comunicación y los procesos de desarrollo y socialización, 54-73.
- Litewka, S. G. (2006). Planeación ética de los experimentos con seres humanos. Revista Colombiana de Bioética, 1(1), 131-140.

- López, F. (2002) El análisis de contenido como método de investigación. XXI, Revista de Educación 4, 167 – 179. Universidad de Huelva. Recuperado el 13 de abril de 2020 en: MADO Ana, en Pensar el cine 2. Cuerpos, temporalidad y nuevas tecnologías. Gerardo Yoel Compilador. Bordes Manantial. Buenos Aires. 2004
- MARVEL Entertainment [YouTube] (20/10/2016). Kevin Feige Discusses Exploring A New Realm at Marvel's Doctor Strange Red Carpet Premiere [Vídeo]. Recuperado de <https://goo.gl/SWkUyj>
- Mattelard, A. y M. (1997). Historia de las Teorías de la Comunicación. Buenos Aires: Paidós.
- Medrano Saavedra, Guillermo. (2015). Cine y nuevas tecnologías. Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, 9(9), 19-36. Recuperado en 07 de febrero de 2023, de http://www.scielo.org/bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2015000100003&lng=es&tlng=es.
- Meertens, Donny. (2016). Entre el despojo y la restitución: reflexiones sobre género, justicia y retorno en la costa caribe colombiana. Revista Colombiana de Antropología, 52(2), 45-71. <https://doi.org/10.22380/2539472X39>
- Merlín (motor cohete). (2023, 9 enero). En Wikipedia, [https://es.wikipedia.org/wiki/Merl%C3%ADn_\(motor_cohete\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Merl%C3%ADn_(motor_cohete))
- Mesa, M. A., & Infante, A. P. V. (2020). Fortalecimiento de vínculos sociales entre familias, niños y niñas a través del Cine. Praxis Pedagógica, 20(27), 141-156.
- Montero, L. (2019). Privatización de la fuerza: ¿cambio en la norma del monopolio estatal?

- Moraes, Dênis; Ramonet, Ignacio; y Serrano Pascual. «Medios, poder y contrapoder. De la concentración monopólica a la democratización de la información». Editorial Biblos. Buenos Aires. 2013.
- Morales Romo, B. (2017). El cine como medio de comunicación social: Luces y sombras desde la perspectiva de género. El cine como medio de comunicación social: luces y sombras desde la perspectiva de género, 27-42.
- NANOCIENCIAS, N. Y., & GENER, C. (2009). La nanotecnología. México: Fondo de Cultura Económica.
- Neuroquímica. (2021, 11 de agosto). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 21:11, febrero 11, 2023 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Neuroqu%C3%ADmica&oldid=137614474>.
- Ojeda, D. (2016). Los paisajes del despojo: propuestas para un análisis desde las reconfiguraciones socioespaciales. *Revista colombiana de antropología*, 52(2), 19-43.
- Ortiz Miranda, L. A. (2020). De los superhéroes, las representaciones y el género: una mirada a las representaciones en el Universo Cinematográfico de Marvel.
- Pardo, A. (1998). Cine y sociedad en David Puttnam. *Comunicación y Sociedad*. 1998, Vol XI, N°2, p. 53-90.
- Pardo, A. (2001). El cine como medio de comunicación y la responsabilidad sociales del cineasta. Pavone, Vincenzo. (2012). Ciencia, neoliberalismo y bioeconomía. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 7(20), 145-161. Recuperado en 12 de febrero de 2023, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132012000100009&lng=es&tlng=es.

- Piacente, P. J. (2023, 27 enero). Será posible viajar a Marte en solo 45 días. Levante-EMV. <https://www.levante-emv.com/tendencias21/2023/01/20/sera-posible-viajar-marte-45-81488414.html> rabida.uhu.es › dspace › bitstream › handle
- Ramírez Grajeda, Beatriz, & Anzaldúa Arce, Raúl Enrique. (2014). Subjetividad y socialización en la era digital. *Argumentos* (México, D.F.), 27(76), 171-189. Recuperado en 05 de febrero de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000300009&lng=es&tlng=es.
- Rodríguez, D. E. A., & Hung, E. S. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook. *Zona próxima*, (12), 190-207.
- Rojas, L. B. P. (2008). Aportes del estructuralismo a la identificación del objeto de estudio de la comunicación 2008. *Razón y palabra*, (63).
- Rosario, C. (1970). Sobre el concepto de socialización en las ciencias sociales. *Revista de Ciencias Sociales*, (1), 5-25.
- Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial*. Madrid: Alienta Editorial.
- Sabeckis, Camila. (2013). El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (45), 53-64. Recuperado en 18 de abril de 2023, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232013000300005&lng=es&tlng=es.
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, C. (2014). *Tipos de investigación*. Según: Ander-Egg, Hernandez y otros.

- Serrano, P., Ramonet, I., & Moraes, D. D. (2013). Medios, poder y contrapoder: de la concentración monopólica a la democratización de la información. *Medios, poder y contrapoder*, 1-174.
- Simkin, Hugo, & Becerra, Gastón. (2013). El proceso de socialización: Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, docencia y tecnología*, (47), 00. Recuperado en 01 de febrero de 2023, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162013000200005&lng=es&tlng=en
- Stan Lee. (2022, 29 de noviembre). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 19:45, diciembre 11, 2022 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Stan_Lee&oldid=147630025
- Stan Lee. (2023, 2 de febrero). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 03:24, febrero 2, 2023 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Stan_Lee&oldid=149000292
- Strauss, A., & Corbin, J. (2016). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.
- Telotte, J. P. (2002). *El cine de ciencia ficción*. Ediciones AKAL.
- Villegas, S. B. C. (2017). El universo infinito de Marvel: traspasando los límites de la pantalla. *Entretexos*, (25).
- Vizcarra, F. (2005). Coordinadas para una sociología del cine. *Intercultural Communication Studies*, 14(3), 190.
- Whedon, J (Director). (2015) *Age of Ultron* [Película]. Marvel Studios. www.redalyc.org > pdf
- Yubero, S. (2005). Capítulo XXIV: Socialización y aprendizaje social. *Psicología social, cultura y educación*, coord. por Darío Páez Rovira, Itziar Fernández Sedano, Silvia Ubillos Landa, Elena Zubieta, 819-844.