

Historia y comunicación social

ISSN-e: 1988-3056

<https://dx.doi.org/10.5209/hics.85154>

 EDICIONES
COMPLUTENSE

Feminismo y geopolítica en el Universo Cinematográfico de Marvel: la ideología y la historia vestidas de fantasía de *Viuda Negra*, *Wandavision* y *Dr. Strange*

Víctor Itúrrégui¹

Recibido el: 12/12/22. / Aceptado: 07/04/23.

Resumen. Esta investigación plantea, a través de un análisis narrativo y visual, una interpretación del discurso feminista y geopolítico subyacente en algunas obras del Universo Cinematográfico de Marvel, una de las sagas más exitosas y populares del siglo XXI. El aspecto más interesante reside en que, bajo la iconografía y los tropos del fantástico y la ciencia ficción, estas narraciones superheroicas tratan temas de actualidad referentes a la acción geopolítica y de expansión económico-cultural que lleva a cabo Estados Unidos y a movimientos sociales como el feminismo y el #MeToo. Aun siendo una constante en otras entregas de la saga, en los recientes filmes *Viuda Negra* y *Doctor Strange* y en la serie *Wandavision* se aprecian claramente correspondencias y alusiones a hechos y personajes relevantes involucrados en episodios decisivos del país norteamericano. El análisis filmico permitirá identificar esas ideas subyacentes en las formas, la iconografía y las estrategias narrativo-persuasivas.

Palabras clave: Marvel; Disney; feminismo; geopolítica; fantasía; historia; Estados Unidos.

[en] Feminism and geopolitics through Marvel Cinematic Universe: ideology and history within fantasy in *Black Widow*, *Wandavision* and *Dr. Strange*

Abstract. This research proposes, through a narrative and visual analysis, an interpretation of the underlying feminist and geopolitical discourse within the Marvel Cinematic Universe, one of the most successful and popular sagas of the XXth century. The most interesting aspect lies in the fact that, under the iconography and tropes of fantasy and science fiction, these superheroic stories deal with modern day foreign affairs in the United States, and with social movements such as feminism or #MeToo. Even though it is a constant in many installments of the saga, in the recent films *Black Widow* and *Doctor Strange* and in the TV-VOD series *Wandavision* we can find echoes and allusions to relevant events and characters involved in the history of USA. Thanks to film analysis, we will be able to identify these ideas contained in forms, iconography and narrative strategies.

Keywords: Marvel; Disney; feminism; geopolitics; fantasy; history; USA.

Sumario. 1. Idea, forma y discurso. introducción y metodología. 2. El disfraz de la ideología. Marco teórico. 2.1. Posmodernidad e ideología. 2.2. Hollywood: el vehículo artístico del pensamiento estadounidense. 2.3. Consolidación feminista y geopolítica estética. 3. La ideología superheroica. análisis del UCM. 3.1. El arma de imaginación masiva. *Bruja escarlata y visión* 3.2. El poder de América y la última frontera. *Doctor Strange en el multiverso de la locura*. 3.3. *Viuda Negra*. Del superpoder al superempoderamiento. 4. La guerra cultural en el hogar. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Cómo citar: Itúrrégui, V. (2023). Feminismo y geopolítica en el Universo Cinematográfico de Marvel: la ideología y la historia vestidas de fantasía de *Viuda Negra*, *Wandavision* y *Dr. Strange*. *Historia y comunicación social* 28(1), 227-238

1. Idea, forma y discurso. Introducción y metodología

Este artículo consiste en un estudio de dos de los asuntos socioculturales más candentes en la actualidad de Estados Unidos y, por extensión, de Occidente, visibles en un grupo de películas y series de superhéroes: *Viuda Negra* (*Black Widow*, Cate Shortland, 2021), *Bruja Escarlata y Visión* (*Wandavision*, Matt Shakman, 2021) y *Doctor Strange en el Multiverso de la Locura* (*Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, Sam Raimi, 2022). Bajo la pátina del género fantástico y de la ciencia ficción, algunas de las recientes adaptaciones de cómics de Marvel, con el sello Disney, construyen relatos cargados de la ideología del país norteamericano,

¹ Universidad del País Vasco.
Email: victor.iturregui@ehu.eus
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8443-0790>

concretamente, del movimiento social #MeToo contra los abusos y agresiones sexuales sufridas por actrices de Hollywood, y de la geopolítica contemporánea y la expansión cultural y económica que conforma el poder global del principal hegemon desde hace más de un siglo. A partir de un análisis iconológico y narrativo, se quiere ilustrar cómo el subgénero superheróico contiene en sus capas superficiales iconográficas un discurso que se transmite mediante unas herramientas de consumo masivo por la que filtrar ideas concretas.

Se ha diseñado una metodología de carácter dual que nos permite identificar esos mensajes o consignas y sus respectivas estrategias de persuasión en las tramas y en las imágenes que las ilustran. En consecuencia, será imprescindible poner el foco en los nombres, los perfiles psicológicos, los arcos narrativos y la caracterización de los personajes. Del mismo modo, deberemos fijarnos en el diseño de producción, la topología y la nomenclatura de ciertos escenarios y localizaciones. En suma, no podremos pasar por alto aquellos objetos, símbolos, colores, figuras y formas que lleven consigo una importancia significativa a nivel narrativo, ya que de ellos se desprenden también las claves interpretativas de las dos vertientes temáticas estudiadas.

Desde estas líneas se defenderá una propuesta metodológica que se fundamenta en la consigna de que todo análisis que relacione un fenómeno audiovisual con su contexto de producción tiene que hacer caso al funcionamiento de sus imágenes y sus mecanismos narrativos. En lo que hace al trabajo académico, se vuelve necesaria esta perspectiva crítico-hermenéutica que complementa la mera representación taxonómica cuantitativa. En ese sentido, este artículo sigue la estela de otros trabajos como, por ejemplo, los análisis del aspecto transmedia-intertextual del UCM de Freire, Gracia-Mercadé y Vidal-Mestre (2022); el estudio realizado por Abellán y Cortés, acerca de las narrativas feministas en plataformas de *streaming* (2022); o el *paper* de Kent sobre el “revisionismo” (2022) operado recientemente por las adaptaciones de cómics femeninos.

De un lado más práctico, hemos optado por realizar un análisis tanto del desarrollo y los subtextos narrativos como de los motivos visuales y las decisiones de puesta en escena vinculados a ellos. Este trabajo pretende estudiar cómo “un principio temático se transforma en un principio formal” (Zunzunegui, 2016: 178). En este aspecto también hemos tomado en consideración el estudio de Sánchez Escalonilla en torno a las modulaciones y los perfiles psicológicos de los personajes de un relato (2004: 275-280). Asimismo, el artículo para mientes en los procesos de significación operados por los significantes filmicos que ya hemos mencionado –imágenes, sonidos, texturas, temporalidades– (Zumalde, 2006 y 2021). Igualmente, se llevará a cabo un escrutinio atento del desarrollo dramático y espaciotemporal de los protagonistas y antagonistas.

Esta selección debe decantarse por aquellas escenas que condensen las ideas principales que articulan estos relatos y que representen el modo en que una forma local se puede extrapolar a la forma global (Viota, 2021).

Del otro lado teórico, los conceptos base se reducen a cuatro: ideología, historia y cultura posmodernas de Estados Unidos, feminismo y geopolítica. Como puede observarse, de los dos primeros surgen los dos segundos, en tanto que las reivindicaciones del colectivo por la igualdad de derechos de las mujeres y las actuaciones de todo tipo efectuadas por el país norteamericano son una plasmación histórica y social de sus ideales, sus valores y el desenvolvimiento de estas en la Historia. Así las cosas, en las páginas que siguen dedicaremos un somero repaso a la evolución y estado actual de los avatares sustantivos de los cuatro puntos que vertebran la investigación.

2. El disfraz de la ideología. Marco teórico

Tal y como señala McSweeney, el cine superheróico suscita interés “no a pesar de las críticas recibidas, sino precisamente debido a ellas”, así como “por su éxito comercial” (2020: 24). El programa cultural que emprenden Marvel y Disney con los Vengadores y su universo perpetuo es demostrar la pluralidad, la diversidad, las causas sociales, los movimientos posmodernos, al mismo tiempo que luchar con ellos para combatir viejos enemigos y mantener vivo su valor más tradicional, antiguo y conservador: la potencia económica y cultural nivel mundial.

La saga ya había desperdigado este tipo de propuestas, como guiños o ganchos desarrollados posteriormente, en las sagas de *Vengadores* y *Capitán América* y series de Disney+ como *Mrs. Marvel* (VV.DD., 2022), a partir de la introducción de personajes femeninos y jóvenes relevantes. Especialmente destacable es una escena muy célebre en *Endgame*, donde todas las superheroínas comparten por primera vez un gran plano general de conjunto antes de pelear contra el villano principal. Este proceso de inclusión y visibilización se consumó gracias a *Capitana Marvel* (Captain Marvel, Anna Boden y Ryan Fleck, 2019), primera película abiertamente feminista protagonizada por mujeres y con codirección femenina. No obstante, en estas páginas pararemos mientes en que esta deriva progresista posmoderna fricciona con una defensa y explotación de una serie de acciones e ideales que perpetúan el sistema expansivo de poder estadounidense (McSweeney, 2020: 88-92).

2.1. Posmodernidad e ideología

Las ficciones de cada época funcionan a modo de documento, aunque aquello que relaten no sea real (Lozano, 1987). Por ese motivo, a la hora de estudiar este contenido, el tejido histórico y político que lo envuelve, el

“contexto pertinente” de lectura, se torna vital (Zunzunegui, 2007: 55). Ya sea un filme de diáfana temática político-social o un relato de aventuras, el arte cinematográfico puede depositar bajo su iconografía ideas o mensajes a simple vista desvinculados de su superficie significativa.

En palabras de Camarero, “el cine contiene en sí mismo una finalidad ideológica. (...) Las imágenes no son inocentes” (2002: 5), y es obvio que una industria como la hollywoodiense, en provecho de su atractivo simbólico en todo el mundo, no deja escapar esa oportunidad con sus productos estrella de un momento determinado. Al igual que la televisión, la prensa o Internet, el cine construye la memoria visual de la historia reciente: “cualquier película, desde el momento en que se ha confeccionado y estrenado en una sala de proyección, se convierte en una narración que recoge de una forma más o menos conscientes aspectos del contexto histórico” (Huguet, 2002: 17).

A ojos de Rendueles, desde una postura marxista, “la ideología no sería así una representación de la relación imaginaria con las condiciones reales de existencia, sino una especie de emanación simbólica de la realidad que contaminaría sistemáticamente nuestra imaginación” (2008: 79). Dicho de otro modo: es el aparato ideológico de un individuo, una comunidad o un Estado el que funda y condiciona la psicología social imaginativa, y no esta última la que incide en lo real. Al margen de lo político, este fenómeno también se detecta en los procesos artísticos y comunicativos, tal y como observaremos más adelante.

Así las cosas, estas coordenadas nos habilitan a incardinar estas ficciones en el audiovisual posmoderno: un fenómeno “del cuestionamiento y de la ruptura, de corte exploratorio, que se sitúa al margen de lo *mainstream* (aunque a veces pueda coincidir con él, como vemos en recientes producciones norteamericanas)” (Imbert, 2019: 12). Asimismo, el posmoderno “no es un cine de la evolución histórica, de la maduración psicológica ni del conflicto moral, sino que confronta directa y brutalmente al sujeto con la urgencia” (Imbert, 2019: 13). Hilando con lo anterior, Amaba comenta que “la posmodernidad termina convirtiéndose en cómplice, que no en crítica, de las formas mediáticas dominantes” (2019: 92). En plena decadencia del sueño americano y del superhéroe justiciero, Marvel-Disney galvaniza esa figura que “encarna el ideal de supremacía de un país, Estados Unidos, que ha sido golpeado en el corazón” (Álvarez, 2019: 34). Su heroicidad estadounidense, en suma, se ha exportado y ha calado en un público mucho más amplio y heterogéneo, internacional y consumidor de plataformas digitales de contenido audiovisual.

De modo que, trazando un paralelismo entre la tradición filosófica norteamericana y la herencia actual de ese pensamiento fundacional, Hollywood, en pantallas grandes, medianas o pequeñas, presencialmente o digitalmente, prolonga lo que se conoce como Doctrina Monroe. La máxima del 5º presidente estadounidense James Monroe se escuda en “una excusa moral para conquistar el continente norteamericano” (Valcárcel, 1996: 9), que sobrepasó las fronteras nacionales y continentales hasta llegar a nuestros días. Promovida con más relevancia desde el siglo XIX, esta idea político-moral patriota defiende “la idea de un derecho natural a la expansión de los continentes” (Bosh, 2005: 132) del que EEUU gozaría en compensación del imperialismo europeo vigente en aquella época. A este respecto, resulta legítimo hablar de una traslación de esta postura filosófica obviamente a su política, pero también a su imperialismo cultural a principios y mediados del siglo XX con la eclosión del arte cinematográfico y el medio televisivo.

2.2. Hollywood: el vehículo artístico del pensamiento estadounidense

Hollywood ha sido acertada y tajantemente descrita por Žižek como la “máquina ideológica definitiva” (2008: 11). El asunto es que “América”, o la cultura estadounidense, no siempre refleja el pensamiento de un Gobierno o un mandatario en concreto (el cual en ocasiones es diametralmente opuesto), sino más bien el concepto puro de nación americana, con sus sueños y bondades, con su idealismo tan chocante frente al realismo brutal de las calles, los hogares y los mercados.

McCabe sentenció que “el dominio político de Estados Unidos es actualmente igual al dominio cultural que consiguió Hollywood hace medio siglo” (McCabe, 1995: 19). Sin embargo, hay que cuidar esta cita: el autor acierta en su razonamiento, pero la situación ha cambiado desde 1992 (fecha de sus palabras), aunque no tanto como pensamos, sobre todo a nivel cultural. Y político cada vez menos, a causa de la supremacía creciente de China, sobre todo, y ahora mismo por la debilitación de Rusia. Y con la ruptura de fronteras y salas, de medios, la descentralización del cine y la televisión, aún más. Potenciado por internet, la pluralidad de plataformas y ofertas de entretenimiento audiovisual preparan las condiciones necesarias para levantar un hogar simbólico transfronterizo emitido por los medios comunicativos.

A juicio de Navarro, Hollywood no desempeña por completo la función de aparato ideológico de Estado, ya que desde la década de los sesenta “ha sido el privilegiado escenario del enfrentamiento, a veces bastante enconado, entre grupos sociales/políticos progresistas y conservadores, generando cintas de todo tipo a favor de unos y de otros” (2021: 18). En su superación de esta dualidad, Hollywood es capaz de aunar en sus imágenes la agenda en defensa del sistema económico y cultural que lo sustenta como industria y los idearios de aquellos movimientos que, paradójicamente, ponen en jaque las bases morales y sociales de esa propia estructura. Y Disney, gracias a ese aura mágico asimilado por millones de espectadores en todo el mundo a lo largo de casi un siglo, juega la partida con un comodín predeterminado y aceptado por muchos: el asentamiento, la aceptación, la asimilación de su maquinaria retórica.

Podría decirse que Marvel-Disney persigue la inoculación de ideologías políticas y culturales a través del entretenimiento espectacular, la identificación dramática y la contextualización histórica. Esta ideología larvada se expresa de un modo que bascula entre la explicitud y la codificación. Una evidencia discursiva que podemos palpar en algunos objetos, motivos visuales, nombres, localizaciones o diálogos, punta de lanza de ese contenido (no tan) oculto en el caudal de jeribeqs digitales y tramas épicas.

2.3. Consolidación feminista y geopolítica estética

El cuerpo humano “no es un campo de batalla” (Sontag, 2003: 85), pero el de la mujer sí que ha sufrido una violencia física y simbólica constante dentro y fuera de la imagen. En referencia a nuestra investigación, el cuerpo femenino no será escenario de guerra, sino más bien arma con la que atacar al enemigo y arma del enemigo de la que hay que defenderse. Los relatos contemporáneos de Marvel manejan un binomio con un denominador común: la alegoría y la armadura en la modernidad. O lo que es lo mismo, pasado por el filtro benjaminiano, “la alegoría es la armadura de lo [pos]moderno” (Benjamin, 2008: 290). Además, se da la coincidencia de que buena parte de estos superhéroes utilizan armaduras o trajes, a la vez que las narraciones en las que se enmarcan utilizan una armadura simbólica bajo la cual se despliegan los temas y discursos a los que ya hemos aludido.

No obstante, a causa del cinismo y el oportunismo del mercado posmoderno, el feminismo de Marvel-Disney puede ser tildado de “astutamente calculado” (McSweeney, 2020: 122) para sacar rédito económico, una “estrategia de marca (que) monopoliza las codificaciones de lo que entendemos empoderante” (McCausland y Salgado, 2019: 298). Aunque se haya abandonado, claro está, el antiguo paradigma de la mujer como mero objeto narrativo —“la mujer como espectáculo, omnipresente (...) en el cine narrativo” (De Lauretis, 2000: 13) persisten restos de la primacía de “la figura del hombre blanco, lejos de impulsos de renovación” (Mahmutovic, 2022: 878). Habida cuenta de lo anterior, urge resaltar la importancia de un análisis crítico de estos relatos audiovisuales, ya que, en opinión de Colaizzi, se debe “desentrañar la dimensión política de este «language-of-power» en tanto elemento productivo (...) del imaginario socio-sexual de nuestra época” (2021: 17).

Abundando en este aspecto, Laura Mulvey (2021: 29) aporta una definición del cine comercial estadounidense como sinécdoque del cine en general, desde la teoría filmica feminista (pero que da pie a extenderlo a un campo más amplio), que pone negro sobre blanco en lo que hace a la influencia cultural y el éxito ideológico de la industria hollywoodiense. Esto es, Estados Unidos no solo se arroga el nombre de América, sino que además ha conseguido que Hollywood sea la *lingua franca* cinematográfica a nivel mundial, mercado global desde donde exportar y vender el *american way of life* y el sueño americano.

Aún no cerrada, pero sí apartada de la agenda actual a favor de otros asuntos de estado de mayor urgencia, la herida simbólica del 11-S infligida en la cultura estadounidense supuso la apertura a innumerables ficciones metafóricas, escapistas y críticas con la gestión gubernamental posterior al atentado. Hoy, la actualidad ideológica apuesta por historias sobre mujeres que reivindican derechos civiles, sean personajes ficticios o retratos biográficos de agentes históricos (Sánchez-Escalonilla, 2022: 239). Disney y Marvel han seguido la estela de este movimiento expansivo y representativo de minorías y grupos silenciados u oprimidos.

3. La ideología superheroica. Análisis del UCM

3.1. El arma de imaginación masiva. Bruja escarlata y visión

Bruja Escarlata y Visión (*Wandavision*) es la primera producción televisiva de Disney+ y Marvel Studios integrada en el UCM. Pese a que ya había precedentes de productos focalizados y protagonizados exclusivamente por superheroínas, esta supone un eslabón determinante en la cadena de feminización del clúster². En esta serie discurren, primero sucesivas y después alternadas, dos diégesis. Primera, un homenaje al medio catódico que recrea en cada uno de sus primeros episodios el estilo de las *sitcoms* estadounidenses, desde los años 50 del siglo XX hasta los 2000, y que cuenta la vida ideal de Bruja Escarlata, Visión y sus hijos. Segunda, una operación gubernamental destinada a averiguar el origen y la relación entre la Bruja y esa misteriosa serie-tributo. Misterio que se aclara al saber que, al final del penúltimo filme que clausura la primera gran historia de la saga de los Vengadores, *Infinity War* (Joe y Anthony Russo, 2017), el androide Visión, novio de Wanda, muere en manos del villano Thanos.

Por lo tanto, los eventos narrados en ese serial son a estos efectos imposibles, tal y como se desvela en los últimos segundos del piloto, donde la materia filmica en B/N y 4:3 de los 50 se transforma, vía *zoom out*, en un plano en color, 16:9 y textura digital, donde alguien capta y analiza la señal en un televisor (F1). En otros términos: esa *sitcom* es un subrelato imaginado que un narrador impone al espectador, que alguien está emitiendo. A lo largo de los episodios, cuando esa historia imaginaria se tambalea o es cuestionada, la enunciación

² *Capitana Marvel* y *Endgame* (Joe y Anthony Russo, 2018).

y el estilo se alterarán (F2). Los créditos, los paratextos, aquellos elementos que muestran las costuras de un relato, son los que marcan la ruptura, la falsedad de la diégesis principal.



Imagen 1. Fuente: Wandavision (2021).



Imagen 2. Fuente: Wandavision (2021).

Ese alguien que expresa catódica y energéticamente esas imágenes es Wanda Maximoff, con cuyos poderes es capaz de crear una realidad alternativa que ha fagocitado el espacio y la población de una localidad típicamente estadounidense, Westview. Allí ella crea un pueblo ficticio arquetípico y una existencia idealista gracias a la cual superar la pérdida de Visión, pero no solo eso. Como he apuntado más arriba, esta utopía psicológica se plasma en forma de evolución diacrónica de la televisión estadounidense, ese objeto que se adentra en las casas de todo el mundo e inculca el *american way of life*. “Este es nuestro hogar”, con estas palabras tranquiliza Wanda, en la metaficción, a un Visión desconcertado, que no entiende por qué su vida *está* (que no *es*) “televisada”. Wanda reescribe la realidad, y la historia; quiere negar el pasado y el mundo exterior, allá donde su vida es desgraciada, sin hijos ni marido.

Esta ambientación no es arbitraria: Wanda elige la comedia familiar centrada en el hogar debido a que ella, de pequeña, consumía series estadounidenses para evadirse de la guerra en un país inventado de Europa del Este (seguramente de la órbita comunista, a finales de los 80). Su odio y venganza contra los Vengadores y Estados Unidos brota en esa época, ya que sus padres mueren por una explosión de armamento Stark (fabricadas por Iron Man). Los hermanos Maximoff intentaron destruir la facción superheroica, enrolados en el grupo terrorista Hydra (paradójicamente neonazi) y posteriormente bajo las órdenes del villano mecánico Ultron.

Ante la imposibilidad de debilitar la alianza de estos guardianes, Bruja Escarlata termina por formar parte de Vengadores. Lisa y llanamente: Wanda personifica el resultado de la operación exitosa estadounidense en lo que a captación e imposición cultural del otro o del enemigo se refiere. Un adversario foráneo, que no es sino un arma humana de destrucción masiva, pasa de luchar contra ellos a hacerlo para ellos. Una amenaza que a la hora de fabular una existencia perfecta se vale de un activo cultural institucionalizado y expandido mundialmente: la ficción televisiva acerca del sueño y el hogar americano por excelencia, la comedia de situación.

Por si el triunfo no satisficiera lo suficiente, la conquista ideológico cultural se hace a través de la manipulación de la cabeza de familia femenina: el ama de casa. Por medio, concretamente, de su adaptación a la evolución de la sitcom, el espejo perfecto de millones de espectadores que miran desde su salón el salón de cualquier familia estadounidense posible. Así, la frontera de la nueva guerra internacional e intertextual también es la pantalla de la ficción. El conflicto imperialista por el poder global no solo se libra en frentes terrestres, también

en textos que inoculan una forma de vida, un sueño. En este caso, esa manipulación psiconarrativa se distribuye entre los consumidores empíricos del producto televisivo y el protagonista interno a él. Lo que ocurre dentro del relato es equivalente a la coacción artística que, consciente o inconscientemente, cursamos.

En otro orden de cosas, Wanda se asemeja al aliado/enemigo común de Estados Unidos desde la Guerra Fría: primero apoya, después se opone, más tarde vuelve a apoyar, según las condiciones existentes. Sean estas oportunidades económicas o intereses geoestratégicos; en función de la conveniencia y el *statu quo*, en definitiva, Wanda es buena o mala, como lo fueron Sadam Hussein, Bin Laden, Muamar el Gadafi u, ocasionalmente, el mismo Vladimir Putin. La volatilidad del villano posmoderno ficcional equivale a la del sujeto político real. En esto consisten, en el fondo, la estética geopolítica y el arte que la reproduce: en la posmodernidad “resulta que ya nadie es exactamente malo o por lo menos la maldad no es ya el término para designarlo” (Jameson, 1995, 156).

En adición, y a causa precisamente de su ambivalencia, Bruja Escarlata es un arma enemiga codiciada a toda costa, apropiada para explotar sus poderes. De este modo velado, bajo la engañosamente inofensiva ficción hollywoodiense, Estados Unidos evidencia sus armas no militares dentro de la propia ficción, bajo la pátina de la ciencia ficción y la fantasía de los superhéroes ejemplares. Ya que, ¿qué nación o imperio no querría poseer una tecnología telepática, telequinética, que manipula la materia a su antojo; un artefacto que expande literalmente las fronteras físicas y psicológicas, a distancia y sin inversiones científicas costosas?

3.2. El poder de américa y la última frontera. *Doctor Strange en el multiverso de la locura*

En lo que hace a la segunda entrega de las aventuras del hechicero del Universo Marvel, hay que señalar que el componente geopolítico es más acusado y copa mayor porcentaje narrativo que en *Wandavision*. A pesar de que, como observaremos enseguida, este discurso se halla camuflado, una vez más, bajo un aparatoso carrusel de criaturas fantásticas y viajes por universos alternativos. No obstante, el exotismo imaginario de la propuesta no se aleja tanto como podría pensarse de la temática de expansión territorial-cultural de Estados Unidos por el globo.

Para mayor claridad, sin agotar la tesis, *Doctor Strange 2* no solo cuenta un periplo clásico de expedición, rescate y búsqueda del tesoro, también construye una alegoría de la conquista-control imperialista del país estadounidense sobre otras naciones extranjeras frente a la antaño extensa, plural y también depredatoria Unión Soviética –incardinada hoy por Rusia– y China. Esto es, la perpetuación de una Guerra Fría que *de facto* no acabó, la continuación de una política exterior basada en imponer un modo de vida y un modelo económico, la preservación de Estados Unidos como la dominante global. Nótese, en este sentido, la diáfana y casual resonancia argumental con los acontecimientos reales que transcurren en paralelo al estreno del film (mayo de 2022): la invasión y posterior guerra de Rusia contra Ucrania (desde febrero de 2022).

Justo después de lo ocurrido en *Wandavision*, el Doctor Strange emprende una misión en la que debe proteger a una adolescente perseguida por una temible amenaza. Desde los primeros compases, Sam Raimi y el guionista Michael Waldron sacan a la luz los estratos ideológicos que cimientan la estructura visual. El espacio entre mundos del multiverso (*gap junction*) es un crisol de estéticas arquitectónicas de la tradición europea y grecorromana heredadas por esa enorme nación ecléctica y heterogénea que surgió de ellas, Estados Unidos (F3). En este espacio heterotópico, un paradigma del no-lugar, una suerte de peaje prefronterizo, los personajes autorizados abren portales a otras dimensiones. En otras palabras, aquel espacio que se supone neutral, de paso, no colonizado, ya cuenta con una iconografía netamente occidentalizada.



Imagen 3. Fuente: *Doctor Strange en el Multiverso de la Locura* (2022).

Pongamos el foco ahora en esa misteriosa niña de la que Strange se tiene que hacer cargo. La joven en cuestión es una chica de origen hispano (utiliza ocasionalmente el español), llamada América Chávez. Por si no fuera suficiente subrayado, la chaqueta tejana que viste es una traducción textil de los colores y los elementos gráficos del estandarte norteamericano, puntuada por un pin-bandera LGBTQ+, porque sus madres, que fallecieron trágicamente por una mala administración de sus poderes, eran una pareja homosexual. En resumidas cuentas, al margen de las trazas políticas de su programa narrativo, en ella se congregan las reivindicaciones de la sociedad posmoderna contemporánea: la maternidad de mujeres lesbianas, la reivindicación de ciudadanos estadounidenses de ascendencia sudamericana y la consideración de los jóvenes como los futuros líderes sociales.

Ya avanzado el metraje se descubre que América es uno de esos seres que goza del poder de abrir a voluntad portales que dan acceso a distancia a cualquier punto del multiverso. Y que la villana que la persigue con el afán de arrebatar esa ansiada habilidad no es otra que Wanda Maximoff, la Bruja Escarlata. Toda vez que el gobierno estadounidense, gracias a la agencia estatal SWORD, desmantela el hogar y la familia idealizadas e imaginadas materialmente por la superheroína en su serie televisiva, esta se obsesiona con encontrar una alternativa que le devuelva a sus hijos.

Durante el diálogo en el que Strange conoce los planes de la Bruja, el guion identifica sin ambages a la villana como una enemiga pública de estado. Wanda arguye que es vital sacrificar a América por un bien superior, que no deja de ser una empresa personal. A lo que Doctor Strange responde: “eso es lo que hacen nuestros enemigos”. Maximoff, por su parte, contraataca sentenciando que “tú (Strange) rompes las reglas y te conviertes en un héroe; lo hago yo y me convierto en el enemigo. No me parece justo”. Tras la guerra, la historia la escriben los vencedores, pero en períodos de paz, cada bando narra el pasado desde su subjetividad, redacta el relato asignando los roles a favor de sus intereses. La localización donde tiene lugar la escena, por cierto, es un bosque árido, terrorífico y teñido de un rojo sangre, o, en los códigos que manejamos, de alerta del enemigo comunista-soviético (F4).



Imagen 4. Fuente: Doctor Strange en el Multiverso de la Locura (2022).

Cómo no, esa oportunidad de reconstrucción emocional defendida por Maximoff descansa en América. A estas alturas resulta difícil diferenciar si estamos hablando de la América personaje o de la América país³, sobre todo por una razón: cualquier estrategia metafórica o alegórica que encubre el mensaje político ha quedado descubierta. Es decir, ambas Américas tienen el poder de establecer una delegación en cualquier punto del globo/universo. Los diálogos y los arcos narrativos insisten en esta línea: Doctor Strange advierte de que quieren “quitarle el poder a América”. Según el hechicero, cada vez que la adolescente abre un portal los envía exactamente al lugar al que tenían que ir, una especie de providencia, una intervención necesaria para el devenir histórico.

Esa responsabilidad, claro está, recae sobre los hombros de América/Estados Unidos en tanto que superpotencia salvífica y evangelizadora. Otro dispositivo visual hace hincapié en esta idea: los portales generados por América adoptan la morfología de las estrellas de la bandera (F5). Así podría decirse que ese astro que hace referencia a cada uno de los 51 estados corresponde a la estrella del multiverso, la 52°. El estado transnacional, el que supera toda barrera, toda frontera tangible, y penetra en todos los países sin tener que moverse militarmente, sino a través de pantallas y medios de comunicación y entretenimiento. La última frontera es psicocultural (ya no es el espacio, al contrario de lo que planteaba, por ejemplo, Clint Eastwood en 2000 con *Space Cowboys* (Gaztaka, 2021), digital y audiovisual.

³ Que no continente, pues como es sabido, muchos ciudadanos estadounidenses se arrojan el nombre de todo un conjunto de países y latitudes. Incluso en el lenguaje se inscribe el imperialismo estadounidense, una parte que se apropia de un todo a través de las palabras.



Imagen 5. Fuente: Doctor Strange en el Multiverso de la Locura (2022).

Como colofón, la investigación arriba casi por inercia al tratamiento de los sueños americanos: para Estados Unidos, y la consecuente exportación comercial del mismo; para aquellos foráneos que quieren ser como los americanos, experimentar en la vigilia ese idilio. El conflicto final se resuelve en una dialéctica sustancial entre esos sueños metafóricos y literales. A ojos de Wanda, sus hijos existen porque sueña con ellos todas las noches y utilizó su imaginación por mor de construir un hogar habitable ajeno a lo real traumático. Buscaba restaurar una *matria* respecto a la patria estadounidense tradicional que mamó de pequeña en las series de televisión.

Bruja Escarlata, villana que anhela una vida que nunca podrá tener, dirige su envidia hacia América, hacia su poder de atracción y explotación cultural. Llegados al clímax final, Strange y América batallan contra la Bruja. La villana roja acaba engullida por la estrella americana abierta por la joven y termina por morir, en un sentido simbólico, destruida psicológicamente en el mundo ilusorio que ella misma ha construido, basado, irónicamente, en el país que incentiva los conflictos bélicos que mataron a sus padres y que intentó utilizarle como arma contra el enemigo definitivo. Tal es así que la composición y los efectos digitales colocan en un mismo plano la estrella-portal y la pantalla televisiva del *living room* que ocupan sus hijos en una dimensión alternativa.

En el lugar americano por excelencia, el salón donde la familia se concentra (*vive, live*) en torno al televisor, la pantalla, la frontera invisible. El gran logro de Estados Unidos (de América y sus guardianes los Vengadores), por medio de sus superhéroes, el que trasciende la mera victoria sobre la antagonista en cuestión, no es otro que haberla convencido antes de autodestruirse de que el modo de vida del sueño americano, en oposición al de su cultura de origen, era el adecuado.



Imagen 6. Fuente: Doctor Strange en el Multiverso de la Locura (2022).

3.3. *Viuda Negra*. Del superpoder al superempoderamiento

Viuda Negra narra, en tres temporalidades anacrónicas, el origen, el impasse de su vida como prófuga —lo que ocurre entre *Capitán América: Civil War* (Joe y Anthony Russo, 2016) y *Vengadores: Infinity War*— y el legado tras su muerte de la espía integrante del grupo superheroico. En primer lugar, se tiene que señalar un detalle extrafílmico decisivo para las coordenadas interpretativas en las que nos movemos. Me refiero al hecho de que

este filme, dirigido por Cate Shortland, cuenta con la propia actriz Scarlett Johansson, que encarna a la protagonista, como productora ejecutiva.

Aunque pueda parecer un dato casual y no exclusivo de esta obra, la presencia de Johansson a ambos lados de la ficción se liga completa y coherentemente con el argumento de *Viuda Negra*. Quien maneja en este caso el dinero o los medios de producción y condiciona, por ende, aspectos de suma importancia en el guion, el casting o la dirección, hace las veces de superheroína femenina y feminista, con un relato individual y focalizado en ella donde desempeña un papel clave e imprescindible. Esto es, una decisión previa a cualquier propuesta formal se filtra en la narrativa y en la significación audiovisual de esa historia que transporta los temas, discursos e ideologías.

Si en *Doctor Strange* y los relatos donde aparece Bruja Escarlata prima el subtexto político sustentado por nodos feministas y raciales, en *Viuda Negra* desaparece esa subordinación temática en favor de un equilibrio discursivo y una claridad expositiva en su postura sociocultural. Como suele ser habitual, la narración se abre con los orígenes de un personaje de procedencia lejana, soviética o del Este, para mayor exactitud, a juzgar por su acento, su aspecto físico y, especialmente, su apellido. Natasha Romanof, miembro central de los Vengadores en el presente narrativo de la saga, fue en el pasado una enemiga potencial desertada y captada por S.H.I.E.L.D. (algo así como la CIA antiterrorista y de defensa en el Estados Unidos ficticio del UCM).

Una vez más, el escudo de defensa nacional (*Homeland Security*) recluta otra arma humana (más humana que el resto, sin poderes), es decir, un activo de ataque. No obstante, la ausencia de facultades sobrenaturales o sobrehumanas de Romanov la enmienda su conocimiento del enemigo, ya que formó parte de sus filas y se le instruyó y manipuló bajo sus códigos morales y tácticos. Antes de esa formación militar de élite, previo lavado de cerebro, la pequeña Natasha pasó su infancia en Estados Unidos con su hermana y sus padres, espías soviéticos, ajena a toda esa vida falsa y encubierta.

Así, el filme inicia con un montaje de imágenes idílicas de la vida norteamericana de los años 90: la familia unida, el hogar acogedor, el béisbol en la calle, los arquetípicos vecindarios, los juegos... La familia Romanof se rompe por una amenaza del pasado escondida en el presente: S.H.I.E.L.D. descubre sus identidades reales y se ven forzados a huir. De esta forma se da un retorno a casa invertido al de *Wandavision*: se abandona el hogar ficticio para ir al hogar real. El espacio doméstico, la patria a la que se adaptaron, resulta ser mejor que la verdadera tierra de origen, en la que todos los miembros pasarán a una existencia peor.

La familia no puede habitar el *Homeland USA* y regresan a su verdadero lugar: la oscura, fría y perversa U.R.S.S., tal y como se representa en el filme. El peaje para llegar a tierras de la otra superpotencia mundial es la Cuba comunista (ese oasis rojo en el océano azul americano), donde los padres⁴ dejan que el general Dreykov, el villano comunista, secuestre a las hermanas Romanof para integrarlas en su harén-ejército de soldadas y espías controladas neurológicamente.

Durante los elocuentes créditos iniciales vemos el proceso de agresión, privación de libertad y de lavado de cerebro de las niñas raptadas para crear máquinas de matar. La directora se vale de una fusión entre la enunciación ficcional y la documental, mediante videos domésticos, cámaras de vigilancia y cámara en mano. En este sentido, en el plano iconográfico se sirven de objetos cargados de significación vinculada al abuso y la violencia contra las mujeres, por ejemplo, los contendores empleados para la trata y tráfico de blancas y la pátina de archivos de baja calidad en la pornografía ilegal. Toda esta secuencia introductoria alude a "La habitación roja", de la que Dreykov está al mando: un programa de secuestro y programación de mujeres soldado.

En correlación con el análisis anterior, la pequeña Natasha también consumió series televisivas, dibujos animados y productos de entretenimiento estadounidenses, mientras las niñas adiestradas bebían leche en los clásicos briks de los años 50-60. No obstante, donde Wanda visionaba esas ficciones para paliar el trauma de lo real, aquí se intuye que Romanov y las viudas negras estudian al enemigo desde sus constructos culturales para conocer y detestar con más ímpetu al adversario.

Además, estos títulos descubren por vez primera el verdadero ser del villano, así como su dualidad en relación con el cariz geopolítico y feminista del relato. Una serie de fotomontajes muestra al personaje acompañado de dirigentes y mandatarios de las naciones involucradas y enfrentadas (Gerald Ford, Bill Clinton, Vladimir Putin o Condoleeza Rice). A Dreykov se le retrata como un híbrido entre un benefactor de laxa adscripción y extensa lista de amigos y contactos y un proxeneta que se asemeja, a todas luces deliberadamente, a Harvey Weinstein. La complexión y los rasgos faciales del actor Ray Winstone, junto con el vestuario y su diseño psicológico de manipulador-acosador, remiten sin duda al que fue uno de los productores ejecutivos más exitosos e influyentes de la industria.

Weinstein fue acusado por decenas de actrices (muchas de ellas estrellas del medio) que denunciaban abusos y violaciones con el fin coaccionarlas para conseguir papeles en sus producciones o simplemente aprovechándose de su autoridad. Con este paralelismo se formaliza la postura política del filme: Weinstein es a las artistas de Hollywood lo que Dreykov es a su ejército de viudas negras. Johansson, ella misma y bajo el traje de superheroína, combate y denuncia sus atrocidades.

⁴ Su padre, Red Guardian, sería la antítesis del Capitán América, la versión soviética del supersoldado.



Imagen 7. Fuente: *Viuda Negra* (2021).

En esta figura de dos caras (omnipotente productor ejecutivo de Hollywood y señor de la guerra comunista) convergen el feminismo en su deriva #MeToo de denuncia del abuso de poder y el clásico antagonista de los filmes bélicos y de espionaje ambientados durante la Guerra Fría. De resultados de esto podemos cerrar este segmento de la argumentación en simetría con el primero de los indicios puestos en tela de juicio.

Scarlett Johansson, precisamente en ese paratexto que son los créditos, donde los artífices del producto atestiguan su labor y responsabilidad, imprime su poder extra e intradieético sobre las imágenes que expresan la relevancia histórica de Dreykov. Dicho de otro modo, ya desde el inicio se constata el enfrentamiento y el rechazo a los crímenes de Weinstein. Y más tarde, y aún más importante, peleando literalmente contra su sosia ficticio en el desenlace de la película.

Dejando a un lado la pléora de subtramas y escenas de acción y aventura, es preciso dar un salto hasta los eventos que suturan esta lectura. Natasha debe rendir cuentas con su pasado –mediante su (re)negación–, reunir a su familia, reconstruir simbólicamente su hogar, para así poder regresar a los Vengadores en su batalla final contra un opositor mayor (no ya mundial, sino intergaláctico). Resolver lo local para reinar en lo universal. Programa narrativo que, no olvidemos, descansa en la base de la narrativa clásica hollywoodiense, lo cual afianza nuestra tesis de estos relatos como engranajes del sistema ideológico cinematográfico. Así lo explica Company: “Toda narración supone una alternativa entre Deseo y Ley, pérdida y recuperación. Algo debe perderse para ser, posteriormente, recuperado mediante su economía relacional” (2014: 81).

En consecuencia, la *Viuda Negra* se encuentra cara a cara con Dreykov en su guarida, una base de operaciones que no está ni camuflada, ni bajo tierra, ni en las profundidades marinas: se suspende en el aire, entre las nubes, lo cual denota la inaccesibilidad, la inaprensibilidad de su figura, su poder casi divino o celestial. Junto a esa idea, otra de igual calado: la oficina del villano es muy parecida a los despachos de mandamases de Hollywood que suelen verse en cine y televisión. Espacio amplio de madera, lujoso mobiliario y decoración, gran escritorio...

Como es lógico, este segmento se resuelve en un largo diálogo que se abre con angulaciones y encuadres que remarcan la sumisión de Dreykov, y que desemboca en una lucha cuerpo a cuerpo, en igualdad de condiciones escénicas. Las líneas de guion mentadas por los personajes nos ayudan a confirmar nuestra hipótesis: del mismo modo que son dichas por un ente de ficción a otro, podrían estar en boca de personas reales. En el momento pregnante, Natasha espeta a Dreykov: “¿cuándo fue la última vez que tuviste una conversación con alguien que no estaba forzado a hablar contigo?”.

El encuentro, en su mayoría, versa sobre su trabajo en las sombras, en la oscuridad, de que nadie se ha dado cuenta de lo que hacía, del poder que proviene de una influencia indetectable, contra chicas indefensas. Para rematar la identificación Dreykov-Weinstein y fortalecer mi argumento, un botón; la frase definitiva del villano: “I own this world”, “este mundo me pertenece”.

En referencia a la pelea física entre Dreykov y Romanov, la escena no solo funciona como punto de resolución narrativa, sino también a modo de liberación simbólica de un deseo imposible y contraproductivo en la realidad: hacer que el Weinstein real pague con violencia por la violencia que él ha ejercido. Por consiguiente, Romanof/Johansson se arroga, con arreglo a las normas de la ficción donde “todo vale”, apalazar al sujeto en nombre y representación de todas esas víctimas que solo pueden aguardar a que la justicia condene a su victimario. En la batalla entre productores ejecutivos, Johansson/*Viuda Negra* vence dentro y fuera del relato.

Finalmente, en el despacho del general soviético se despliega un mapa mundial de células que hace ver que las viudas, esas mujeres anuladas y explotadas sexualmente (su cuerpo es un campo de batalla erótico y bélico) aguardan en silencio a lo largo y ancho del globo, cada vez son más y tienen derecho a emitir su voz y su voluntad negada durante años. De alguna manera, con este tipo de películas se pretende extirpar los tumores sociales que no tienen cabida en el cuerpo “perfecto” de Estados Unidos e identificarlos con un mal exterior (extranjero).

4. La guerra cultural en el hogar. Conclusiones

Como hemos visto, en provecho del músculo comercial y político, Hollywood explota la feminización de sagas y la individualización de personajes con películas propias, así como el diseño de guiones que metaforizan el empoderamiento de estas heroínas. El UCM y Marvel Studios, en consonancia con el estado y la economía en las que se inscriben, ya piensan constantemente en futuro, a juzgar por los anuncios en convenciones y actos promocionales de la expansión sin límites de su universo, cada vez más efectivo, más inclusivo, más plural y más abierto a las sensibilidades, las identidades y las orientaciones de los grupos y los individuos contemporáneos. Una programación absoluta, la exactitud milimétrica de un arma a distancia, que trasciende los focos espectatoriales modernos (pantallas de cine y televisión) para abordar esa última y volátil frontera que hemos acuñado.

A nadie escapará que ya no solo se va al cine en comunión, sino que ya no hace falta acudir a un espacio concreto, incluso se consumen imágenes de camino a sitios (móviles y tabletas). La ficción entra en los salones, en los televisores, centro neurálgico del hogar, a través de las plataformas digitales. Estados Unidos convierte la pantalla en su hogar universal, en la delegación transfronteriza, internacional. Un arma cultural pacífica y aceptada en las reglas del juego geoestratégico, en román paladino.

Por medio de las figuras de Wanda y Viuda Negra, el más poderoso y exitoso conjunto de obras audiovisuales de la actualidad manifiesta, respectivamente, la depredación y la adhesión del resto de países y culturas al estado imperial que lo sustenta. Unos ambiciosos Estados Unidos de América que no cejan en proseguir haciendo propaganda en sus *blockbusters*, facilitados hoy por una tecnología y unos sistemas de consumo y entretenimiento online que permiten comunicar su acción política y su ideología posmoderna sin que el espectador mundial (nacional o extranjero) se mueva de su hogar.

El análisis filmico funciona como una herramienta metodológica idónea para extraer el sentido político que encierran estos relatos pirotécnicos y espectaculares. El ámbito académico y los Estudios Culturales deben optar por el estudio atento de las imágenes y la narrativa, ya que en las formas se explicita el contenido que las sustenta. Precisamente por su fuerte ideologización y su aparente simplicidad argumental, un escrutinio profundo y estructural permitirá contextualizar estas series y películas, comprender de manera racional y rigurosa cómo y por qué están construidas así estas obras.

Referencias bibliográficas

- Abellán Guzmán, C. y Cortés Quesada, J. A. (2022). Narrativas feministas en las plataformas de contenido en streaming: análisis de caso de los contenidos de Netflix, HBO, Amazon Prime y Disney +, *Historia y Comunicación Social* 27(2), 349-357. <https://doi.org/10.5209/hics.82387>
- Álvarez, R. (2018). *Batman, el héroe. La trilogía de Christopher Nolan*. Rialp.
- Amaba, R. (2019). *Narración y materia*. Shangrila.
- Benjamin, W. (2008). *Parque Central. Obras I, 2*. Abada.
- Bosh, A. (2005). *Historia de los Estados Unidos, 1776-1945*. Editorial Crítica.
- Camarero, G. (2002). Presentación. En *La mirada que habla* (Gloria Camarero ed.), (8-23). Akal.
- Colaizzi, G. *In media res*. En *Cine, interculturalidad y políticas de género*, Giulia Colaizzi (ed.), (7-25). Cátedra.
- Company, J.M. (2014). *Hollywood. El espejo pintado*. PUV.
- Freire Sánchez, A., Gracia-Mercadé C. y Vidal-Mestre, M. (2022). Referentes intertextuales para la expansión y la profundidad en la creación de un universo narrativo transmedia. Estudio de caso: la saga Vengadores. *Palabra Clave*, 25(4), 1-30. <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.4.2>
- Gaztaka, I. (2021). *El western polimórfico en el cine de Clint Eastwood* [tesis doctoral no publicada]. UPV/EHU.
- Huguet, M. (2002). La memoria visual de la historia reciente. En *La mirada que habla* (Gloria Camarero ed.), (8-23). Akal.
- Imbert, G. (2019). *Crisis de valores en el cine posmoderno*. Cátedra.
- Jameson, F. (1992). *La estética geopolítica*. Paidós.
- Kent, M. (2022). Let's rewrite some history, shall we?: temporality and postfeminism in Captain Marvel's comic book superhero(ine)ism. *Feminist Media Studies (latest articles)*, 1-17 <https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1979069>
- Lauretis, T. de. (1992). *Alicia ya no. Feminismo, semiótica, cine*. Cátedra.
- Lozano, J. (1994). *El discurso histórico*. Alianza Editorial.
- Mahmutovic, A. (2022) Ms. Marvel: transnational superhero iconography. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 13(6), 869-883. [10.1080/21504857.2021.1998172](https://doi.org/10.1080/21504857.2021.1998172)
- McCabe, (1992). Prólogo en *La estética geopolítica*. Paidós.
- McCausland, E. y Salgado, D. (2019). *Supernovas: una historia feminista de la ciencia ficción audiovisual*. Errata Naturae.
- McSweeney, T. (2020). *The contemporary superhero film. Projections of power and identity*. Wallflower.
- Mulvey, L. Diálogo intertextual y nueva teoría filmica feminista. En *Cine, interculturalidad y políticas de género*, Giulia Colaizzi (ed.), (27-43). Cátedra.
- Navarro, A.J. (2021). *Hollywood y la Guerra contra el terror*. Cátedra.
- Pheasant-Kelly, F. (2013). *Fantasy film post 9/11*. Palgrave Macmillan.
- Rendueles, C. (2008). En la lucha final. En *Arte, ideología y capitalismo* (67-88). Círculo de Bellas Artes.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2004). *Estrategias de guión cinematográfico*. Ariel.

- Sánchez-Escalonilla, A. (2022). Hollywood y la evolución del sueño americano. De la sociedad ansiosa de los 90 a los escenarios del apocalipsis y la regeneración. *Historia y Comunicación Social*, 27(1), 233-242. <https://doi.org/10.5209/hics.68980>
- Sontag, S. (2003). *La enfermedad y sus metáforas*. Taurus.
- Valcárcel, I. (1996). La Conquista del Oeste. El Western. *Nickel Odeon. Revista trimestral de cine*. (4), 8-20.
- Zizek, S. (2008). Arte e ideología en Hollywood. En *Arte, ideología y capitalismo* (9-48). Círculo de Bellas Artes.
- Zumalde, I. (2006). *La materialidad de la forma filmica*. Servicio Editorial UPV/EHU.
- Zumalde, I. (2021). *Fondo, figuras y sentido*. Editorial Fragua.
- Zunzunegui, S. (2007). Acerca del análisis filmico: el estado de las cosas. *Comunicar*, 29, 51-58. <https://doi.org/10.3916/C29-2007-07>
- Zunzunegui, S. (2016). *La mirada cercana*. Shangrila.