
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Álava Laiño, Shirley Yairi; Penedo Picos, Antonio , dir. La importancia del cómic y el cine de superhéroes: El debate sobre la inteligencia artificial a partir de Los Vengadores: La era de Ultrón. 2022. 30 pag. (1481 Grau en Llengua i Literatura Espanyoles)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/263182>

under the terms of the  license

**LA IMPORTANCIA DEL CÓMIC Y EL CINE DE SUPERHÉROES:
EL DEBATE SOBRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL A PARTIR
DE *LOS VENGADORES: LA ERA DE ULTRÓN***

Shirley Yairi Álava Laiño

Trabajo de Fin de Grado



Tutor: Antonio Penedo-Picos

Grado de Lengua y Literatura Española

Departamento de Filología Española

Facultad de Filosofía y Letras

UAB

Curso 2021-2022

ÍNDICE

1. Introducción	3
2. La dimensión social del cómic	4
3. La inteligencia artificial en el cine	10
4. Héroes y villanos	13
4.1. Conceptos y características	13
4.1.1 Héroes y superhéroes	13
4.1.2 Antihéroes y villanos	14
5. Del cómic al cine.....	16
6. Ultrón vs Visión	18
6.1 Ultrón	18
6.2 Visión.....	22
7. La gema de la mente	24
8. Conclusión	27
Bibliografía selecta	28

1. Introducción

El presente estudio tiene como objetivo demostrar la relevancia del cómic y el cine de superhéroes en nuestra cultura puesto que, desde sus inicios, se ha considerado que las historias de superhéroes estaban destinadas a un público infantil y que, por lo tanto, su función se limitaba al entretenimiento. No obstante, en esta investigación se evidenciará que el cómic de superhéroes y, posteriormente, sus adaptaciones cinematográficas, lejos de ser productos infantiles, de ocio y baladíes, son productos culturales dignos de análisis, pues guardan en su interior un gran conocimiento que, además, nos apela como sociedad. Para ello, nos centraremos en el análisis de la película de superhéroes titulada *Los Vengadores: la era de Ultrón* dirigida por Joss Whedon y estrenada en 2015.

Expuesto esto, el trabajo parte de las siguientes hipótesis: Por un lado, *Los Vengadores: la era de Ultrón* encierra en su discurso las preocupaciones y las inquietudes de la sociedad actual como el desarrollo de la inteligencia artificial; advierte al espectador de cuestiones venideras a partir de la recuperación del mitologema del héroe y del elegido. Así pues, anticipa el futuro con la finalidad de denunciar una serie de sucesos que afectan a nuestra sociedad. Por el otro, *Los Vengadores: la era de Ultrón* ofrece una solución al problema de la tecnología, el ciberespacio y la inteligencia artificial a partir del trabajo en equipo, en pocas palabras, nos incita a trabajar unidos en lugar de aislarnos en el mundo virtual. Asimismo, nos manifiesta que los hombres y las máquinas deben trabajar conjuntamente.

Llegados a este punto, el trabajo consta de los siguientes apartados: En primer lugar, se remontará a los orígenes del cómic con el propósito de examinar la dimensión social que ha tenido desde su surgimiento hasta la actualidad, es decir, se investigará si el cómic ha ido adquiriendo mayor interés o si continúa ocupando un lugar secundario en la sociedad. En segundo lugar, se expondrá una serie de películas con la finalidad de conocer cómo el cine ha abordado la temática de la inteligencia artificial, es decir, si mayoritariamente se exhiben a las máquinas como enemigas o como aliadas de la humanidad. En tercer lugar, se explicará la diferencia entre héroes, superhéroes, antihéroes y villanos con el objetivo de reconocer el papel que desempeñan los dos androides de *Los Vengadores: la era de Ultrón*. Seguidamente, se estudiará el proceso de trasladar los superhéroes de la viñeta a la gran pantalla. En quinto lugar, se llevará a cabo un análisis de Ultrón y de Visión, dos androides, con la intención de desvelar el mensaje que nos pretende transmitir la película sobre las consecuencias o beneficios del desarrollo de la inteligencia artificial y la

tecnología. Finalmente, el último apartado se centrará en explicar cómo la tecnología digital se ha convertido en un medio con el que controlar a las personas.

2. La dimensión social del cómic

Personajes como Mafalda creada por Joaquín Salvador Lavado, más conocido como Quino, en 1964; Charlie Brown (1950) de Charles Schulz, Tintín (1929) de Hergé, Mortadelo y Filemón (1958) de Francisco Ibáñez Talavera, entre muchos otros, formaron parte de la infancia de la generación que nos precede. Asimismo, héroes y superhéroes como Superman, Batman, Catwoman, Flash, Hulk, Mujer Maravilla, Thor, Capitán América o Daredevil tuvieron su origen en el siglo pasado en el mundo del cómic, sin embargo, el interés por ellos no ha disminuido, más bien se ha incrementado. En esta línea, Antonio José Navarro afirma que “los cómics de superhéroes forman ya parte indisoluble, sin discusión alguna de la cultura popular del siglo XX. Y muy probablemente, lo seguirán siendo a lo largo del siglo XXI, a tenor de la enorme popularidad de sus adaptaciones cinematográficas” (citado en Alarcón, 2011: 7). Es evidente, pues, la predilección del público por estos hombres enmascarados, con traje y con capa. Dicho esto, la pregunta que se genera a raíz de este fenómeno es por qué nos sigue atrayendo.

Si matizamos la anterior pregunta lo más acertado sería cuestionarse a quién o a quiénes sigue cautivando ¿es a la totalidad del público? No. El cómic, también conocido como novela gráfica, —nombre que al parecer ofrece dignidad al género— mayoritariamente ha sido consumido por un grupo reducido de personas que se califican como extravagantes, raros y excéntricos, es decir, corresponden a la definición de frikis según la RAE¹. Al vincular la lectura de los cómics a personas con un perfil de “baja o escasa cultura”, es lógico que haya sido concebido durante mucho tiempo como un género de baja cultura, una obra sin trascendencia, y, únicamente, como divertimento, ergo, exclusivamente dirigida a un público infantil. No obstante, Tom Morris y Matt Morris nos evidencian que los lectores de tiras cómicas, lejos de ser seres ignorantes o estar desinteresados en productos culturales de mayor nivel, son personas que han sabido apreciar el valor que atesoraban dichas composiciones:

El país entero se está enterando del secreto que había mantenido con vida, durante muchos años, un pequeño núcleo de aficionados a los cómics: las historietas clásicas de superhéroes [...] pueden ser extraordinariamente divertidas y

¹ Definición de friki del Diccionario de la Real Academia Española: <https://dle.rae.es/friki?m=form>.

emocionantes, mantenernos en suspenso o incluso movernos a reflexionar con hondura (Morris, T. y Morris, M, 2019: 11).

Como se puede apreciar, un pequeño grupo de aficionados ha comprendido que el cómic no es únicamente un producto cultural de diversión como su propio nombre indica (cómic), sino que a través de sus viñetas y de la historia que se narra podemos reflexionar sobre una gran variedad de asuntos que nos atañen. En consonancia con Tom y Matt Morris, la profesora en literatura Milagros Arizmendi afirma que “el cómic ha pasado de ser algo que, simplemente, se leía, a ser algo que se lee, medita y estudia” (1975: 7). Sin embargo, al ser considerado como un producto perteneciente a la cultura popular, este género ha sufrido un asilamiento respecto los otros géneros (novela, teatro y poesía) considerados como los grandes géneros, de manera que el cómic ha ocupado y sigue ocupando un lugar secundario:

Muchas veces, los estudiosos dedicados a este medio se constituyen como una *rara avis* en sus áreas. Comparten escritorio junto a expertos en la obra de Espronceda, Kubrick, Barceló, perspectiva arquitectónica o matrices matemáticas. Es difícil encontrar espacios de publicación comunes, en los que su texto no se encuentre dentro del amplio abanico, entre otros, de los estudios culturales o del arte contemporáneo. (Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 9).

Actualmente, parece ser que el aislamiento de este género comienza a sucumbir gracias a la inclinación de los especialistas por el cómic. Baste como muestra, el “*I Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinares sobre Cómic* realizado entre el 4 y el 6 de abril de 2017” (Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 10). Actos como este constatan “el potencial investigador del cómic como objeto de estudio” (Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 10). Asimismo, demuestra que no sólo puede ser estudiado desde la perspectiva de los estudios culturales o del arte contemporáneo —como declara la cita anterior— sino que la novela gráfica puede estudiarse desde diferentes áreas. Así, pues, algunos “estudios actuales sobre el cómic son el lenguaje, estudios historiográficos, prisma de género y LGTBI; humor gráfico; cómic y periodismo; didáctica y educación, y relaciones con otras artes” (Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 11). Todo esto parece confirmar que el cómic no es un género aislado y, de aquí procede el interés por el carácter interdisciplinario de las investigaciones porque “¿qué ciencia actual no requiere de otras? ¿qué campo es en sí mismo tan profundo que no necesita herramientas que vayan más allá de su planteamiento?” (Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 10). Como resultado, están surgiendo

estudios enriquecedores que revelan que “el futuro de la teoría del cómic no tiene un carácter individual, sino compartido” (Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 11).

Ahora bien, el interés crítico por este género se inició en la Francia de 1962 cuando se “crea en París, a iniciativa de Francis Lacassin, el Club des Bandes Dessinées” (Altarriba Ordóñez citado en Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 18). Es necesario destacar que ya existían estudios sobre el cómic para aquel entonces en Estados Unidos o Europa; no obstante, eran “acercamientos desperdigados en el tiempo y, casi siempre, subsidiarios de otros campos de la investigación” (Altarriba Ordóñez citado en Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 18). Por el contrario, el proyecto de Lacassin tuvo como objetivo comenzar “una trayectoria crítica, proliferante e ininterrumpida” (Altarriba Ordóñez citado en Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 18). En otras palabras, su cometido fue revalorizar el cómic como género autónomo, independiente y de gran envergadura social aunque no se reconociese como tal. Así, por ejemplo, mientras que el cine dispuso de estudios críticos continuados desde 1928, el cómic (contemporáneo del cine) no lo tuvo hasta 1962 a pesar de ser un género que, desde su nacimiento en 1895 con “la aparición de *Yellow Kid* en el periódico norteamericano *World*” (Arizmendi, 1975: 7), fue “enormemente popular e indiscutiblemente influyente” (Altarriba Ordóñez citado en Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 18). Todo eso parece confirmar que la novela gráfica ha sufrido un “menosprecio cultural, injustificado, [...] que la ha mantenido en la reticencia artística hasta hoy” (Altarriba Ordóñez citado en Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 18).

El desinterés y el aislamiento del cómic hizo que los primeros críticos reivindicaran la novela gráfica como el “«novenno arte» para incorporar con urgencia en las listas oficiales la consagración estética” (Altarriba Ordóñez citado en Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 18). Los estudiosos eran conscientes de que en los años setenta las publicaciones de historietas cómicas se incrementaban y que el público se decantaba más por este género que por el cine o la literatura. No debemos olvidar que para aquel entonces la televisión todavía estaba en el proceso de instaurarse como el medio predominante. Dicho esto, queda constatado la gran dimensión social que abarcaba el cómic. Por esta razón los investigadores se han preocupado por recopilar el mayor número de tiras cómicas posibles; no obstante, “el corpus ofrece todavía importantes lagunas” (Altarriba Ordóñez citado en Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 19). Estos vacíos están causados por el desinterés y la indiferencia que se tenía de estas composiciones, lo que conllevó a que gran parte del material fuese extraviado u olvidado dado que no se reconoció la importancia social de este género como sí lo hicieron algunos críticos. Llegados a este

punto, podríamos preguntarnos ¿por qué el cómic captó la atención de los críticos? Nuestro guionista de cómics y crítico Antonio Altarriba Ordóñez nos brinda una respuesta:

Fue la detección de unos valores documentales que no se encontraban en otros medios, al menos no de esa manera. El cómic da cuenta de la realidad con especial significancia. [...] Estamos ante un material altamente revelador del entorno que produce. La viñeta se reivindicó, pues, como cuadro por sus valores plásticos, pero también como espejo por su peculiar traslación de los síntomas sociales de cada época. (citado en Gracia Lana y Asión Suñer, 2018: 19)

Milagros Arizmendi señala que el cómic es “una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración (e interrelación) de palabra y dibujo” (1975: 7). El cómic está compuesto por la viñeta, es decir, posee unos valores plásticos evidentes pero, otra parte fundamental e inherente a él es el globo, en otras palabras el texto, ergo, el mensaje. Es por este motivo que también se denomina novela gráfica puesto que designarlo como una novela remarca su capacidad narrativa. Anteriormente, Tom Morris y Matt Morris mencionaron que el cómic, al igual que otros géneros, nos inducían a la reflexión. De igual modo, Antonio Altarriba nos declara que esta reflexión es gracias a la capacidad del género de representar las problemáticas sociales dependiendo del periodo que se desee plasmar. Así, pues, estas tiras cómicas en su interior guardan un mensaje cuya finalidad es que el receptor —en este caso el lector— consuma y que posteriormente medite y reflexione.

Si ahondamos en este asunto, el cómic aborda historias atrayentes, épicas, fantasiosas, alegres y repletas de humor, lo que no implica que en su interior no disponga de un mensaje relevante y transcendente. Como podemos observar, la comicidad y el humor de la historia no acarrea que aquello que se narra sea vano o trivial, no son elementos excluyentes. Lo que sucede es que uno de sus principales objetivos es la evasión mediante la tira cómica con un fin didáctico, en otras palabras, “se pretende poner en práctica un viejo y repetido postulado, el de «deleitar aprovechando»” (Arizmendi, 1975: 143). No olvidemos que en sus inicios “nace destinado a un público infantil lo que condiciona notablemente el producto” (Arizmendi, 1975: 141). Sin embargo, no está dirigido exclusivamente a los niños, sino que “comporta la configuración de un contenido válido para ser aceptado por un doble receptor, se dirige, a la vez, al niño y al adulto” (Arizmendi, 1975: 144). Para conseguir esta doble finalidad se emplea una serie de recursos como la ironía o el sarcasmo cuyo significado no podrá ser desentrañado por los

más pequeños pero sí por los adultos. De este modo, gracias a la evasión y la distancia con el relato, pues en muchos casos los protagonistas de estas historietas son niños, el adulto tiene “la posibilidad de distraerse, incluso a veces, aprehender y compartir insensiblemente un mensaje sin advertir su complejidad” (Arizmendi, 1975: 146). Así, por ejemplo, el lector “con los problemas de Charlie Brown no sospecha que mientras ríe, acepta una dosis de teología y de psicología. La ingiere porque no le perturba y por lo tanto la acepta como experiencia” (Arizmendi, 1975: 146). En definitiva, la evasión y el distanciamiento es lo que permite al lector aprender sin ser consciente de que lo está haciendo, de manera que, quizá, la diversión también sea un medio factible para el aprendizaje.

Por otro lado, la inserción de mitos en los cómics adquiere un papel relevante porque a través de todos los tiempos “el hombre ha necesitado, en su aprehensión con el mundo, crear mitos” (Arizmendi, 1975: 87). En su origen, los mitos eran historias sagradas, protagonizadas por héroes, dioses, o semidioses, en las que se explicaba el origen del mundo con la finalidad de comprender mejor nuestra existencia humana. El antropólogo Bronislaw Malinowski definió el mito de la siguiente manera: “El mito es, pues, un elemento esencial de la civilización humana; lejos de ser una vana fábula, es, por el contrario, una realidad viviente a la que no se deja de recurrir” (citado en Arizmendi, 1975: 88). Esto supone que el pensamiento mítico permanece a lo largo del tiempo; no obstante, el mito no se ha mantenido inmutable sino que para sobrevivir ha tenido que evolucionar y amoldarse a cada una de las épocas. En esta misma línea, Milagros Arizmendi manifiesta que:

Aparecen en nuestros días una extraordinaria gama de manifestaciones míticas que se unen a la persistencia inconsciente de elementos míticos que subyacen en nuestro comportamiento y que se reflejan en la repetición de ciertos temas o en la apelación a imágenes arquetípicas. (1975: 89)

La cita evidencia que existen una serie de arquetipos que forman parte de nuestro inconsciente colectivo (Jung, 2004: 115-116) y uno de ellos es el del héroe. Así, pues, los cómics apelan a nuestro arquetipo del héroe cuando nos brindan historias emocionantes, atrevidas, de aventuras, combates, riesgos, acción, etc.; protagonizadas por personajes dotados de poderes, fortaleza, valentía, que luchan por combatir el mal en el mundo y que nunca se dan por vencidos. En este sentido, los cómics reactualizan el mito del héroe y lo adaptan al nuevo contexto social para poder ser consumido; es decir, “se *explota* con distintos fines” (Arizmendi, 1975: 7). Es un producto cultural que busca ser

mercantilizado; en otras palabras, pertenece a una *masscult*, una cultura de masas —según la distinción de Dwight Mac Donald— (Eco, 1964: 61). Es por esta misma razón que el mito aún pervive dado que “sabe que cambiar es importante para lograr una participación plena de sus consumidores” (Arizmendi, 1975: 90). De hecho, no es de extrañar que las grandes historias de superhéroes tuviesen su origen en “la década americana de 1930 y 1940. Una etapa de dificultades económicas y sociales que se lanza a una búsqueda frenética de distracción, tratando de huir de una cotidianidad insostenible” (Arizmendi, 1975: 115). En este preciso momento, las historias de superhéroes, estrechamente relacionada con la ciencia ficción, ofrecen al lector la posibilidad de distanciarse de la realidad que le envuelve, de distraerse, de divertirse y de ilusionarse con estos héroes con mallas mientras que, de manera inconsciente, van repitiendo sus mismas conductas. Los héroes son personajes que encarnan valores morales elevados que —como bien afirma Pablo Fernández— “nos enseñan una lección personal y social sobre cómo debemos actuar y a lo que debemos aspirar para hacer frente a la adversidad y a las crisis en nuestras propias vidas” (citado en Robles, 2011: 66). En resumen, este tipo de historias permiten llevar a cabo un desplazamiento, en otras palabras, una evasión que nos posibilita “una comprensión sin heridas” (Arizmendi, 1975: 146).

Quizá, podría preguntarse qué es lo que nos ayudan a entender estos individuos con capa; historias que, en apariencia, se limitan únicamente al entretenimiento. Tom Morris y Matt Morris nos proporcionan la siguiente respuesta:

Desarrollan de forma vívida algunas de las cuestiones más importantes e interesantes a las que se enfrentan todos los seres humanos: cuestiones relativas a la ética, a la responsabilidad personal y social, la justicia, la delincuencia y el castigo, el pensamiento y las emociones humanas, la identidad personal, el alma, el concepto de destino, el sentido de nuestras vidas, cómo pensamos sobre la ciencia y la naturaleza, la función de la fe en nuestro turbulento mundo, la importancia de la amistad, el significado verdadero del amor, la naturaleza de una familia, virtudes clásicas como el coraje y otros muchos temas de relevancia. (2019: 14).

Como podemos observar, podemos reflexionar sobre todas estas cuestiones a partir de la simple lectura de un cómic de superhéroes. Estos relatos nos “dicen más acerca de un pueblo que quizá ningún otro tipo de relatos” (Benjamin Botkin citado en Alarcón, 2011: 8). En otras palabras, nos ayudan a conocernos y a entender quiénes somos. Por este motivo, no es de extrañar que “en la última década, Marvel Cinematic Universe (MCU)

estrenase un total de veintiún películas, y en tan solo nueve años haya batido récords de asistencia en las salas de cine” (Ato, 2020: 44). En resumen, los cómics sobre superhéroes y, por consiguiente, sus adaptaciones cinematográficas, además de brindarnos entretenimiento nos ofrecen conocimiento, nos permiten reflexionar sobre cuestiones universales, asuntos en las que todos y cada uno de nosotros estamos involucrados. ¿Sobre qué nos advertirá *Los vengadores: La era de Ultrón*?

3. La inteligencia artificial en el cine

“Es indiscutible que la tecnología representa una de las características más evidentes de nuestro siglo que no sólo nos permite dominar muchas facetas de la realidad sino que incluso, a veces, llega a convertirse en mito” (Arizmendi, 1975: 92). La gran parte de los cómics de superhéroes comparte el gusto por la ciencia ficción lo que brinda un amplio abanico de posibilidades a la historia como, por ejemplo: los viajes en el tiempo, los multiversos, modificaciones genéticas, viajes al espacio, robots, androides, armaduras inteligentes, extraterrestres, portales a otras dimensiones, etc. Todos estos elementos hacen de la historia un producto atractivo porque, “en definitiva, es una respuesta a numerosos interrogantes que la ciencia se plantea hoy” (Arizmendi, 1975: 105).

Asimismo, la tecnología ha demostrado que estos escenarios, que en principio eran sólo un producto de la imaginación, pueden ser posibles. Baste como muestra, el comentario que Thor, superhéroe de Marvel, realiza en su película de 2011²: «Tus antepasados lo llamaban magia, tú lo llamas ciencia. En mi mundo, ambos son lo mismo». Thor efectúa este comentario cuando un habitante del planeta Tierra le pregunta sobre el funcionamiento del “Bifröst” (un portal intergaláctico que te permite viajar de un planeta a otro en cuestión de segundos). Evidentemente, los habitantes de la Tierra no disponemos, por ahora, de una tecnología tan avanzada; no obstante, en un futuro podría dejar de ser una ilusión para convertirse en una realidad, en algo tan palpable e innegable como lo son actualmente las cámaras digitales, los *smartphones* o los aviones. Piense en lo siguiente: ¿Cómo reaccionaría Homero o Virgilio si pusiésemos en sus manos una cámara de fotos? Marta Piñol Lloret nos da la respuesta: “Debía parecer una quimera, una utopía que permitía conservar la imagen de los cuerpos más allá de la existencia de los mismos” (2019: 7). Como podemos apreciar, aquello que sólo era ficción ahora es un hecho. Milagros Arizmendi ampara esta idea cuando declara que “gracias a la tecnología

² *Thor* de Kenneth Branagh 2011 (Marvel)

hemos descubierto insospechados recursos a menudo muy por encima de la imaginación más desbordada” (1975: 106).

Es evidente, pues, que “los autores de cómic de ciencia ficción tienen la capacidad de comunicar mundos que, aparentemente no son de nuestra época o dimensión [...] muestran una realidad prospectiva” (Asión citado en Gracia Lana y Asión, 2018: 471). Llegados a este punto, conviene subrayar que además del cómic y sus posteriores adaptaciones cinematográficas, el cine de ciencia ficción también posee prospectiva, es decir, “estudia el futuro para comprenderlo y poder influir en el presente” (Asión citado en Gracia Lana y Asión, 2018: 471). Imaginan diferentes futuros posibles a partir de variables como “la tecnología, la ciencia y la sociedad” (Asión citado en Gracia Lana y Asión, 2018: 471). De este modo, nos permiten explorar diversos futuros con la finalidad de aprender de ellos.

Así, pues, uno de los escenarios más atrayentes ha sido el “enfrentamiento (pacífico o bélico) hombre-robot” (Arizmendi, 1975: 111). Sirva de modelo, *Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999) una película que nos sitúa en un futuro en el que los humanos han sido dominados por las máquinas y la inteligencia artificial. En este hipotético futuro los roles se invierten de modo que los creadores acaban siendo dominados por sus creaciones; en otras palabras, son las máquinas las que utilizan a los seres humanos como energía, es decir, como cargadores mientras estos permanecen dormidos. Lo significativo es que la humanidad no es consciente de su estado porque las máquinas han creado un programa con el cual nos engañan mostrándonos una realidad fingida, ergo, una vida en la que nosotros, aún, tenemos el control. De manera similar, *Terminator* (James Cameron, 1985) nos presenta un mundo en el que las máquinas, tras esclavizar a la humanidad, están a punto de ser derrotadas por la resistencia humana dirigida por John Connor. Ante este panorama, las máquinas, dominadas por una inteligencia artificial, deciden enviar al pasado a un cibernético con la misión de exterminar a la madre de John; de esta manera, impedir su nacimiento y en consecuencia, que la resistencia humana se organice. De igual modo, *Yo, robot* (Alex Poyas, 2004) exhibe una realidad social en la que los robots forman parte de la vida cotidiana de las personas. Así, por ejemplo, limpian, trabajan, hacen recados o llevan a cabo los trabajos más forzados con la finalidad de facilitar la vida de los humanos. El conflicto se origina cuando se crea un nuevo modelo de robot que desarrolla autonomía, es decir, es capaz de elegir dado que ya no está sometido a las tres leyes de la robótica. Dicho esto, estos nuevos robots, dirigidos por una inteligencia

artificial, comienzan a someter a la humanidad porque consideran que es la causante de los grandes conflictos del planeta.

En definitiva, películas como *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *2001: Una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, 1968), *Ex-machina* (Alex Garland, 2015), *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015) entre muchas otras —la lista es inabarcable— nos advierten sobre el uso, nuestra relación y los límites con la tecnología. Es necesario recalcar que en la gran mayoría de las películas de ciencia ficción la tecnología, concretamente la inteligencia artificial, se presenta como el villano de la película: futuros en el que las máquinas se han revelado y han decidido esclavizar, o en algunos casos, exterminar a la humanidad. Por el contrario, también hay películas como *Her* (Spike Jonze, 2013) en las que los seres humanos son capaces de llevar una relación pacífica con las máquinas, futuros donde la tecnología tiene la función de complementar, facilitar, apoyar y suplir las limitaciones físicas de las personas. Así, por ejemplo, el protagonista de *Her* llamado Theodore, un hombre solitario que se está divorciando, compra un sistema operativo con el objetivo de mitigar la tristeza por su separación. Con el tiempo, Samantha, su inteligencia artificial, suple las carencias afectivas de Theodore por lo que este acaba enamorándose de ella y manteniendo una relación amorosa con su sistema operativo. Como se puede observar, el punto de vista sobre la inteligencia artificial no es unánime, de manera que el debate continúa estando vigente. Quizá, mientras más futuros exploremos mediante estas películas, más fácilmente hallaremos la respuesta a las siguientes preguntas: ¿en qué fallamos?, ¿Cómo evitarlo? ¿Cómo debemos actuar en el presente para no acabar en ese futuro indeseado?, ¿Cómo encontrar el equilibrio?, etc.

En una sociedad tecnificada como la nuestra la tecnología, los androides, los robots, los cibernéticos y la inteligencia artificial es una cuestión que nos inquieta, más aún cuando han dejado de ser ficción para convertirse en una realidad. Por este motivo, el cine de ciencia ficción fusionado con los superhéroes nos ofrece el panorama ideal para explorar nuestros miedos, angustias y preocupaciones. Como afirman Tom Morris y Matt Morris: “Exponen y desarrollan cuestiones a las que todos tendremos que enfrentarnos en el futuro y arrojan nueva luz sobre nuestra condición actual.” (2019: 33). Así, pues, *Vengadores: La era de Ultrón* nos exhibe un futuro donde Tony Stark (Iron Man), tras el ataque a Nueva York por extraterrestres, crea un sistema operativo con el fin de proteger la humanidad de futuros ataques extraterrestres; no obstante, la inteligencia artificial que crea escapa de su control, en otras palabras, aquello que fue creado con la intención de

proteger a la humanidad ahora representa una amenaza. Lo significativo es que para lograr combatirlo, creará, nuevamente, otro sistema operativo para que los ayude a vencer a Ultrón. Se puede apreciar cómo en esta película el debate sobre la inteligencia artificial no adquiere un posicionamiento concreto. Ciertamente es que Ultrón es un sistema operativo cuyo objetivo es exterminar a las personas pero, quien ayuda a vencerlo es Visión, otra inteligencia artificial. En definitiva, ¿es buena o mala? A lo largo del trabajo analizaremos los matices.

4. Héroes y villanos

“Todo buen relato o historia se nutre y beneficia de la dualidad entre el bien y el mal para generar suspense y atraer e interesar al espectador” (Galindo, 2015: 6). Esta confrontación entre los personajes a partir de sus ideales y objetivos es lo que hace avanzar la trama y generar conflictos. Si, por ejemplo, en el universo de Superman todo fuese perfecto: paz, amor, seguridad, honestidad, libertad, etc. su existencia no tendría ningún sentido puesto que no existe ningún mal contra el que luchar. Conviene subrayar que comúnmente se ha identificado el bien con el héroe y el mal con la figura del villano pero, podríamos preguntarnos, ¿realmente son malvados los intereses del villano?, ¿La decisión del héroe es siempre la correcta? A continuación, analizaremos brevemente las características de estas figuras.

4.1. Conceptos y características

4.1.1 Héroes y superhéroes

El diccionario define héroe de la siguiente manera: “persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de una causa noble” (RAE)³ pero, en la sexta acepción encontramos que un héroe también hace referencia a “un hombre nacido de un dios o una diosa y de un ser humano”. En este último caso la palabra héroe apela a esta doble naturaleza como semidiós. Sin embargo, Iron Man, Ojo de Alcón y Daredevil son considerados héroes aún sin pertenecer a una ascendencia divina porque el héroe actual, desde la perspectiva del cómic y del universo cinematográfico, es aquel que dedica su vida, sus habilidades, su tiempo y sus recursos en beneficio de los demás, incluso, llegando a sacrificarse por ellos. En definitiva, el calificativo de héroe mantiene una estrecha relación con las acciones y los actos. Si esto no fuese así, Tom Morris y Matt Morris no afirmarían que en nuestra sociedad existen héroes:

³ DLE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de Héroe. [En línea: <https://dle.rae.es/h%C3%A9roe?m=form>] Accesado el 5 de mayo de 2022.

Entre los héroes que viven y trabajan a nuestro alrededor día a día se cuentan tantos hombres como mujeres, bomberos, policías, médicos, enfermeros, maestros. [...] consiguen poner a los demás por delante en su lista de prioridades. Luchan por la salud, la seguridad, la excelencia y el crecimiento humano. Son guerreros de la vida cotidiana cuyos sacrificios y acciones nobles nos benefician a todos. (2019: 36).

Como se puede apreciar, un héroe puede ser cualquiera que anteponga sus intereses por el de los demás, que dedique su vida para combatir el mal o que se sacrifique para conseguir el bienestar colectivo, ergo, debe encarnar unos valores morales elevados, entre los que se encuentran “la prudencia, la justicia, la templanza y la fortaleza” (Galindo, 2015: 6). Asimismo, los superhéroes son aquellos hombres y mujeres que están dotados de poderes sobrenaturales como, por ejemplo, la capacidad de lanzar rayos láser, poder volar, tener fuerza y velocidad sobrehumanas, detener las balas con el cuerpo, etc. y que “deciden aplicarlos a favor de otros” (Valenzuela, 2014: 561). Así, pues, si Superman aprovechara sus habilidades para su propio beneficio y se dedicase a buscar su propio bienestar y felicidad, no sería un superhéroe, únicamente sería un súper hombre; no obstante, al poner sus extraordinarias facultades al servicio de la humanidad se convierte en un héroe, es decir, en un súper hombre que lleva a cabo acciones heroicas, convirtiéndose, así, en un superhéroe como lo son Thor, Spiderman, Mujer Maravilla o Capitán América.

4.1.2 Antihéroes y villanos

La definición que nos ofrece el diccionario sobre antihéroe es la de un “personaje destacado o protagonista de una obra de ficción cuyas características y comportamiento no corresponden a los del héroe tradicional” (RAE)⁴. Dicho esto, la figura del antihéroe difiere del héroe tradicional al no disponer de unos valores morales elevados inamovibles e incuestionables. Dicho de otro modo, “el héroe contemporáneo es más bien un antihéroe, un personaje corriente como cualquiera de nosotros, con virtudes y defectos, que se mueven en muchas ocasiones fuera de la ley” (Galindo, 2015: 7). Nadie juzga la capacidad de escoger de un superhéroe, la buena elección parece ser una cualidad inherente a su persona. Sin embargo, las elecciones de un antihéroe no se presentan de manera tan clara dado que se sitúan en la frontera entre el bien y el mal. Debemos tener en cuenta que “las sociedades recrean representaciones mediáticas de ellos que los

⁴ DLE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de Héroe. [En línea: <https://dle.rae.es/antih%C3%A9roe?m=form>] Accedido el 5 de mayo de 2022.

transforman en función de un momento histórico determinado” (Ruiz del Olmo citado en Robles, 2011: 30). Por esta razón, el mito del héroe “va adquiriendo nuevas significaciones a las propuestas por generaciones pasadas” (Ruiz del Olmo citado en Robles, 2011: 30). Actualmente, las nociones del bien y del mal ya no parecen ser opuestas y distanciadas, en una misma persona pueden confluír ambas pulsiones; en nuestra realidad hay matices, de hecho, en nuestro contexto social “las personas se rigen por su propio código moral” (Galindo, 2015: 7). En resumen, el antihéroe emerge como un reflejo de nuestra sociedad, un mundo caracterizado por la inseguridad, la incertidumbre y la inestabilidad. Como declara Francisco Javier Ruiz, estas nuevas reactualizaciones del mito “afianzan valores sociales compartidos ante los enemigos interiores y exteriores, en conexión con la crisis de nuestro tiempo, cambiante y convulso” (citado en Robles, 2011: 46).

Por el contrario, un villano se ha considerado aquel “personaje arquetípico de moral reprochable cuya función máxima es la de interponerse en el camino del héroe y evitar que éste lleve a cabo su tarea y consiga su objetivo” (Galindo, 2015: 8). Sin embargo, la autora norteamericana Linda Seger, en su obra *Cómo crear personajes inolvidables*, nos advierte que “generalmente, los villanos son antagonistas, aunque no todos los antagonistas son villanos” (citado en Jiménez, 2010: 286). Con esta aclaración se pretende remarcar que un villano no actúa únicamente con la finalidad de obstaculizar los planes del héroe, sino que es un personaje con historia, es decir, su personalidad perversa y maligna tiene un origen, un motivo y una explicación. Su mayor propósito no es vencer al héroe y salir victorioso, más bien es cumplir sus propios objetivos, los cuales se ven interrumpidos por el héroe y es por esta razón que lucha contra él. No obstante, el villano clásico se ha explicado siempre a partir del héroe por este motivo, y con la intención de desligarlo de esta figura, “el villano actual es un personaje en muchas ocasiones mejor definido que el propio héroe” (Galindo, 2015: 8). Como resultado de esta descripción más exhaustiva muchos espectadores llegan a empatizar con él.

Lo dicho hasta el momento parece demostrar que es el villano quien dota de sentido al héroe y no a la inversa. Así, pues, en un Gotham sin Batman, los villanos seguirán siempre siendo villanos; por el contrario, en un Gotham sin criminales, ni villanos ¿qué función cumple Batman? Quizá, simplemente se limitaría a ser Bruce Wayne porque ¿para qué se necesita un héroe si no existe ningún mal que combatir?

5. Del cómic al cine

“Es de sobra conocido que el cine y el cómic guardan una estrecha relación” (De Prada, 2020: 15). Desde sus inicios, el cine tuvo “la necesidad de vincularse a otras artes en busca de materiales que adaptar, de temas y enfoques con los que abrir nuevos caminos comerciales” (Alarcón, 2011: 11). Así pues, “todo tipo de novelas, historias cortas, y opúsculos sirvieron como base” (Alarcón, 2011: 11). Llegados a este punto, no es de extrañar que el cine buscase inspiración para sus películas en el mundo del cómic, más concretamente en el de los superhéroes.

Una de las principales ventajas frente a otros géneros, es que el cómic “usa un lenguaje fundamentalmente visual al igual que el cine” (Alarcón, 2011: 11) de modo que traspasar la viñeta a la gran pantalla implicaba una mayor facilidad. Asimismo, la serialidad característica del cómic conllevaba el “seguimiento de las aventuras de un personaje concreto o el desarrollo de un universo en particular” (García, 2013: 198) de manera progresiva. En este sentido, el gran “Continuará” con el que finalizaban las viñetas “encajaba a la perfección con los viejos seriales cinematográficos” (Alarcón, 2011: 11). Por otra parte, la periodicidad de la novela gráfica implicaba una participación por parte de los lectores porque se mantenían expectantes por conocer cómo continuaría la historia de sus personajes y qué nuevo aspecto de la vida del héroe sería revelado. No obstante, esta particularidad del género además de ser el componente perfecto para mantener un número de lectores fieles y continuados suponía “grandes posibilidades artísticas que devenían implícitas en la construcción de un universo en continuo crecimiento” (García, 2013: 199). Como resultado, el cine “necesitado de *cliffhangers* y sorpresas argumentales” (Alarcón, 2011: 11) adoptó estos recursos con el objetivo de “asegurar la fidelidad de su público” (Alarcón, 2011: 11). Un claro ejemplo son las películas de los años treinta y cuarenta con la que se intentó captar la atención de los lectores de cómics llevando a sus superhéroes a la pantalla. Sirva de modelo: *Flash Gordon* (1936), *Batman* (1943), *Superman* (1948) o el *Capitán América* (1944) (García, 2013: 200). Estas primeras adaptaciones “alimentaron la imaginación del público lo suficiente como para que se abriera camino hacia el género superheroico” (Alarcón, 2011: 11). Cabe destacar que en estas primeras películas, los directores aprovechaban la popularidad de sus personajes para “urdir ficciones con libertades creativas” (Alarcón, 2011: 11). En otras palabras, la adaptación cinematográfica no era fiel al cómic y, además, debido al poco presupuesto y las dificultades técnicas de la época era difícil trasladar ciertas viñetas (De Prada, 2020: 19).

Tras la Segunda Guerra Mundial el público dejó de sentirse identificado y atraído por las “aventuras alegres y positivistas” (Alarcón, 2011: 12) por lo que el interés por este tipo de género disminuyó. Sin embargo, en los años setenta hubo un cambio de paradigma. Por un lado, la “conjunción de los talentos de Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko en Marvel provocó que los lectores retomasen los superhéroes” (Alarcón, 2011: 12). Por el otro, fue la primera vez que “un gran estudio estaba dispuesto a invertir un presupuesto digno de una superproducción para llevar a la pantalla con mayor facilidad posible a un personaje surgido de los cómics” (García, 2013: 202). La película *Superman* (1978) de Richard Donner “fue la primera gran apuesta por trasladar un superhéroe de cómic a la pantalla” (Alarcón, 2011: 12). Asimismo, fue la primera adaptación que fue fiel al cómic interesándose por explorar en profundidad el personaje de la historia, “acercándose al mismo con respeto y con la pretensión de conservar su espíritu y, sobre todo, sus rasgos básicos” (Alarcón, 2011: 12). Así fue como Mario Puzo y Tom Mankiewicz, los dos guionistas de la película, crearon una nueva estructura narrativa conocida como película de origen (Alarcón, 2011: 13). En ella se intentaba explicar el nacimiento del personaje, la adquisición de sus poderes, las responsabilidades con las que debía lidiar y los sacrificios que realizaría para convertirse en superhéroe y, finalmente, cómo llega a serlo (Alarcón, 2011: 13). En definitiva, este nuevo tipo de estructura narrativa se convertiría en un modelo para este género cinematográfico con el cual ahondar en el personaje y, de esta manera, acercarlo más al público. Es de este modo que las películas conseguían aumentar sus espectadores porque por un lado presentaba el personaje al público que lo desconocía y, por el otro, atraía a los lectores de cómics.

Ahora bien, a inicios del siglo XXI, Marvel “contrató artistas de ámbito hollywoodiense, como Bryan Singer, Sam Raimi o Ang Lee, para conseguir con ellos adaptaciones de calidad e interesantes desde un punto de vista fílmico” (Alarcón, 2011: 13). Dicho proyecto tuvo éxito hasta 2003 con el fracaso de *Hulk*. En consecuencia, se inició el Marvel Cinematic Universe, “una monstruosa construcción que pretende crear un grupo de películas interconectadas y retroalimentadas, como los propios cómics de Marvel” (Alarcón, 2011: 15). En otras palabras, se estrenó el “ambicioso proyecto de *Los Vengadores*” (García, 2013: 219), es decir, la construcción de un universo compartido por varios superhéroes que convergen en un mismo tiempo y espacio (García, 2013: 219) y al cual pertenece *Vengadores: La era de Ultrón*.

6. Ultrón vs Visión

Todas las observaciones expuestas hasta el momento amparan la idea de que los cómics y el cine de superhéroes “exigen un mayor rigor en el análisis porque comportan una reflexión cultural amplia, generosa, seria en torno a los personajes y sus aventuras” (José Navarro citado en Alarcón, 2011: 8). Estas películas guardan en su interior un mensaje universal, un recordatorio que nos interpela a todos como sociedad pues abordan temas como la extinción de la humanidad, la devastación del planeta, la identidad o la tecnología, ergo, merecen ser examinadas con detenimiento. En esta misma línea, el crítico cultural Jordi Costa declara que “el superhéroe (o el supervillano) ha dejado de ser metáfora para convertirse en el mejor instrumento para hablar de nosotros mismos en el seno de una cultura del narcicismo donde el Yo es el eje de toda comprensión del mundo” (citado en Casas, 2011:13). Es evidente que podemos aprender mucho de estos seres con mallas. Por esta razón, a continuación, se analizará el personaje de Ultrón, un supervillano, y el de Visión, un superhéroe. La elección de estas dos figuras es debido a que ambas son representantes de la inteligencia artificial y porque en nuestro análisis son muy convenientes dado que, como sostiene Francesc Morera, “las máquinas son la mejor forma de autoexploración que ha creado el humano. Mucho mejor que la filosofía” (2020: 64). Así pues, Ultrón y Visión nos brindan dos perspectivas opuestas de la tecnología: por un lado, Ultrón encarna la máquina como amenaza y, por el otro, Visión simboliza la inteligencia artificial como aliada. ¿Esto quiere decir que el gran debate sobre si la tecnología es beneficiosa o nociva concluye con “depende del uso que le demos”? Veamos a partir del análisis de estos personajes el mensaje que nos pretende transmitir la película.

6.1 Ultrón

En sus orígenes, Tony Stark y Bruce Banner idean el programa Ultrón como “una iniciativa de defensa global”⁵. El objetivo era crear una inteligencia artificial para incorporarla a los robots humanoides de Tony conocidos como la legión de hierro. Estos se encargaban de la seguridad y de la protección de la población mientras los Vengadores combatían; sin embargo, no eran capaces de trabajar de forma autónoma sino que dependían de las directrices de su dueño. Por este motivo, la intención de Tony era convertirlos en androides que fuesen independientes y capaces de prevenir posibles ataques futuros por ellos mismos y, en caso de que sucediesen, brindarles su apoyo

⁵ Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

disminuyendo al máximo la pérdida de vidas humanas. Tras el ataque a Nueva York, en el que murieron innumerables personas, Tony se percata de que su condición como humano le supone ciertos límites a la hora de proteger el mundo, de manera que se aferra a las oportunidades que le ofrece la tecnociencia con la finalidad de suplir sus carencias como ser humano, terrestre y mortal. En consonancia con lo anterior, Leda Rodríguez nos aclara por qué los humanos advertimos en la tecnología nuestra salvación:

La relación-fusión del ser humano con la máquina se ha convertido en el reducto último al que el ser humano se afianza para olvidar ese real que recorre nuestro cuerpo, materia orgánica que envejece, se pudre, se vuelve polvo o cenizas; por ello, los sujetos representados en estos relatos parecen depositar sus ciegas esperanzas en la esfera de la tecnociencia, un ámbito que resulta tan prometedor como incierto (2015: 37)

Es evidente que “la nueva tecnología promete liberar al usuario de las preocupaciones y derrotas de la realidad física y el cuerpo físico” (Robins, 2004: 207). Un programa como Ultrón les permitiría a los Vengadores poder proteger el mundo entero cada segundo del día, algo que ni Thor, un dios, es capaz de hacer. Como bien declara Stark: “yo veo una armadura alrededor del mundo”⁶. El anhelo de Tony es que Ultrón se convierta en aquella barrera que defienda la Tierra de las infinitas amenazas que puedan existir en el vasto universo, pero ¿acaso el problema procede siempre del exterior? Bruce Banner nos brinda una posible respuesta cuando afirma que “solo las personas podrían amenazar el planeta”⁷ y, en esto parece no equivocarse, pues son ellos dos los que, en un intento de salvar el mundo, ponen en riesgo a la humanidad. Así pues, el filme profundiza en la cuestión tecnológica y en los límites de la creación, es decir, en “el diseño y su consecuencia” (Morera, 2020: 64).

Expuesto lo anterior, podemos apreciar cómo el mito de Frankenstein continúa estando vigente a partir de las figuras de Stark y Banner al encarnar el arquetipo del “científico loco o sin ética, aquel que lleva a los demás personajes o al mundo al borde de la destrucción” (Teyeb, 2018: 12). Al igual que el doctor Víctor Frankenstein de Mary Shelley, Bruce y Tony son “figuras míticas que se esfuerzan por expandir los poderes humanos, apoyados en la ciencia y la racionalidad, y que desencadenan fuerzas demoníacas que no pueden ser controladas por los humanos y traen penosos resultados” (Cuadros, 2011: 65). Su intención era crear una armadura pero en su lugar, crea un arma

⁶ Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

⁷ Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

letal para la humanidad. En palabras de Luis Montero: “Aquel que producía el mundo terminó producido por este. Como no podía ser de otra manera. “Aquel es, por supuesto, el ser humano” (citado en Morera 2020: 64).

Ahora bien, ¿por qué nos sigue apelando este mito? Por dos motivos: “Se debe al miedo que ocasiona la tecnología sofisticada por la incapacidad para comprenderla. El segundo se vincula al temor que origina cualquier investigación que pueda cambiar la ‘naturaleza’ de las especies o controlar la conducta”. (Rodríguez y Baños, 2014: 43). Como podemos apreciar, en ambos casos la respuesta concierne a nuestros sentimientos, el mensaje de este filme encubre un conocimiento sobre nuestra identidad, en otras palabras, a qué tememos. Por un lado, se encuentran las máquinas que “personifican los miedos que gobiernan al sujeto, en la angustia que puede experimentar éste frente a su poderío amenazante cuando escapan al control humano o cuando lo sustituyen en sus funciones sociales” (Rodríguez, 2015: 9). Por el otro, el atávico miedo a que en la profundidad de un laboratorio se cree un arma potencialmente mortal para la humanidad. Esto se debe a que en “los medios de entretenimiento popular han retratado desde la antigüedad a los científicos como individuos locos, malos y peligrosos” (Evans citado en Teyeb, 2018: 13). No olvidemos que el verdadero monstruo en la obra de Mary Shelley era el doctor, aunque “en la inmensa mayoría de transposiciones cinematográficas el lugar del monstruo lo haya ocupado la criatura que éste fabricó” (Cuadros, 2011: 77). De hecho, el mismo Tony Stark se reconoce como tal: “Somos científicos locos, somos monstruos, hay que demostrarlo”⁸. ¿Cómo lo conseguirán? Pues creando aquello que más temen, como bien menciona Ultrón: “Todo el mundo crea aquello que teme. Los hombres de paz crean máquinas de guerra, los invasores crean los vengadores, la gente crea niños para reemplazarlos y ayudarles a ...acabar”⁹.

Llegados a este punto, cuando nace Ultrón, Jarvis, el sistema operativo encargado de procesarlo, le explica para qué ha sido creado, es decir, que su cometido es “conseguir la paz en nuestro tiempo”¹⁰; no obstante, Ultrón no es capaz de llevar a cabo su misión sin exterminar a los humanos dado que estos son los causantes de todos los males del planeta, con ellos habitándolo, el planeta nunca podrá estar en paz. De manera análoga, el sociólogo Pedro Costa nos advierte que el hombre es un *Homo Sapiens* fracasado pues es “un ser insaciable e imprudente hasta el suicidio” (Costa, 2021: 193). Asimismo, el

⁸ Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

⁹ Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

¹⁰ Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

comité invisible manifiesta que “solo nosotros podríamos asistir a nuestra propia aniquilación como si se tratara de un simple cambio de aires” (2020: 65-66). Continuamente, “la historia nos relata cómo en el transcurso de los siglos la mayor parte de las sociedades humanas han infligido un daño constante al medio ambiente, al entorno, e incluso a los recursos naturales esenciales para su vida y supervivencia” (Costa, 2021: 193). En definitiva, la amenaza no procede del exterior sino que reside en el propio planeta; los que amenazamos la Tierra somos nosotros mismos, sus habitantes.

Ante esta situación, Ultrón, al igual que en la mayoría de las películas de ciencia ficción donde “la inteligencia artificial suele tener el rol de antagonista” (Arizmendi, 2020: 7), adquirirá el papel de supervillano. Quebrantarán las tres leyes de la robótica pues para llevar a cabo su empresa deberá infringir la primera ley: “un robot no puede dañar a un humano ni permitir que sufra daño” (Arizmendi, 2020: 7). Si profundizamos en el origen de estas leyes comprobaremos que su creador, Isaac Asimov, las inventó gracias a “su empeño por combatir el llamado Complejo de Frankenstein y garantizar la bondad y la utilidad de los robots” (Cuadros, 2011: 84). Como podemos apreciar, la obediencia de estas leyes es un indicador de la bondad del robot por lo tanto, podríamos pensar que si un robot las incumple es un indicio de maldad. ¿Esto significa que Ultrón no es bondadoso? El diccionario define bondad como una “natural acción a hacer el bien” (DRAE)¹¹. Dicho esto, ¿por qué actúa Ultrón de esta manera? ¿Qué es lo que le impulsa? Él fue creado con el único objetivo de lograr la paz mundial, por lo que luchará para alcanzarla. ¿Acaso no es esta la lucha más sublime? Pongámonos.

Lejos de ser un androide malvado, Ultrón sufre por la condición deplorable en la que se encuentra la Tierra. Como bien afirma Visión: “Ultrón está sufriendo y su dolor engullirá el mundo”¹². Llegados a este punto y para ser más específicos, Ultrón es un “anti-villano, bienintencionado o noble: un villano que realiza malas acciones movido por una causa justa. Es decir, su fin es bueno pero no los medios que utiliza” (Jiménez, 2010: 289). Asimismo, conviene destacar que Ultrón encarna la “nueva mítica contemporánea entorno al héroe que fracasa” (Murad, 2021: 120). Él se concibe como el nuevo salvador, un héroe que fracasa en su objetivo de intentar cambiar el mundo, no por placer, sino porque es indispensable para su supervivencia (Murad, 2021: 120). En esta misma línea, Ultrón, dirigiéndose a los Vengadores, expresa lo siguiente: “Queréis proteger el mundo

¹¹ Definición de bondad del Diccionario de la Real Academia Española. [en línea: <https://dle.rae.es/bondad?m=form>]. Accesado el 3 de junio de 2022.

¹² Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

pero no queréis que cambie. ¿Cómo se va a salvar la humanidad si no se le permite evolucionar?”¹³. Ultrón es consciente de que los seres humanos han luchado incesantemente por alcanzar la paz pero no la han conseguido. Quizá, como él opina, para poder sobrevivir es imprescindible evolucionar aunque eso implique sacrificar lo que éramos. Todo esto parece confirmar el planteamiento de Stephen Hawking cuando declara que “si la humanidad no se autodestruye y se esparce por el sistema solar, sobrevivirá. Para ello, la modificación genética del ser humano es indispensable” (Serra, 2010: 13). Dicho esto, ¿cree usted que lo mejor para nuestro planeta es nuestra extinción y nuestra suplantación por las máquinas? ¿Realmente es la inteligencia artificial nuestra enemiga por ser el siguiente paso en nuestra evolución? Pongásele.

6.2 Visión

Tras el fracaso del programa Ultrón, “Tony Stark vuelve a debatir con Bruce Banner la posibilidad de repetir el experimento bajo el paradigma de que el riesgo tecnológico únicamente puede ser salvado por el progreso tecnológico” (Sánchez, 2016: 228). De manera análoga, Raúl Cuadros afirma que “el punto de vista moderno, que defiende el progreso encarnado en las creaciones tecnológicas y, en particular, en los robots, es defendido por los personajes protagónicos, que ocupan el lugar de la autoridad intelectual y del progreso social y político” (2011: 84). Stark y Banner, como los dos únicos científicos del grupo, encarnan el progreso al aprovechar los nuevos recursos que tienen a su disposición para salvar el planeta, son conscientes de que su condición mortal no es rival para esta nueva amenaza. Por el contrario, el resto de los Vengadores, concretamente el Capitán América, “exige responsabilidad a Tony y a Bruce por su decisión autónoma (no colectiva), y el riesgo generado con carácter universal por la aparición de Ultrón” (Sánchez, 2016: 228). No obstante, Tony y Banner coinciden en que los Vengadores no son suficientes para combatirlo a él y a su ejército de robots. Por esta razón, retoman el experimento inicial; sin embargo, esta vez llevan a cabo unas ligeras modificaciones como, por ejemplo, insertar la inteligencia artificial en un sistema operativo que ya esté creado (Jarvis) y que funcione correctamente para asegurar, así, un androide que cumpla con las tres leyes de la robótica, es decir, un androide destinado al servicio y a la protección de la humanidad. Es de este modo como nace Visión, un superhéroe que lucha por combatir el mal en el mundo y cuyas acciones siempre están encaminadas a conseguir el bienestar de la humanidad.

¹³ Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

Quizá, como proclamó Ultrón, la única opción para salvar el planeta sea evolucionar, no podemos quedarnos estancados en el pasado, más bien debemos aprovechar los nuevos avances científicos y tecnológicos para progresar como especie. Tal como propone Stephen Hawking: “La mejor forma de combatir la inteligencia artificial es uniéndose a ella y utilizando sus propias potencialidades para diseñar y crear un hombre nuevo modificado genéticamente” (Serra, 2010: 12-13)

Podemos apreciar cómo la película nos permite “ser testigos incrédulos de intensos debates entre los protagonistas en relación con la complejidad de tomas de decisiones en torno a la ciencia, la tecnología y la informática” (Sánchez, 2016: 228). El Capitán América duda de que crear una inteligencia artificial sea una buena decisión pero, como bien expone el Comité Invisible: “El pasado nos ha ofrecido demasiadas malas respuestas como para que ahora no sepamos que eran las preguntas mismas las que eran malas” (2020: 144-5). Los grandes e interminables debates sobre si los robots son buenos o malos, o bien, si crear o no inteligencia artificial “quizá, a mi entender, empieza a ser tan inoperativo como lo sería si es buena o mala la invención de la imprenta, el teléfono o la radio” (Penedo-Picos, 2020: 5). El avance tecnológico es una realidad. Para nadie es un secreto que “estamos inmersos en la cuarta revolución industrial donde el desarrollo exponencial de la robótica y la inteligencia artificial es cada vez mayor” (Lambeck, 2019: 2) ergo, ¿por qué prescindir de ella? Llegados a este punto, la pregunta más acertada sería: Una vez creados ¿cuáles son los derechos de estos andróides?, ¿Qué evidencia sobre nuestra personalidad o condición el hecho de que los hayamos creado semejante a nosotros?, etc.

Visión es una representación de una máquina de integración exógena, en otras palabras, “simula la fisonomía y capacidades humanas hasta llegar a su culmen con la conciencia y sentimientos humanos como el temor a la muerte o el amor” (Rodríguez, 2015: 38). Como resultado, los Vengadores deben “enfrentarse al debate de fondo: si es sujeto u objeto” (Lambeck, 2019: 3). ¿Visión es uno más de los Vengadores o es simplemente un recurso para ganar la batalla? Es evidente que la confusión emerge a causa del aspecto humanoide de Visión; sin embargo, no debemos olvidar que “no tiene sentimientos, su realidad es física, intelectual, pero no emocional” (Lambeck, 2019: 3), ergo, no es humano. Entonces ¿por qué lo diseñamos como tal?, ¿Acaso anhelamos la confusión entre ambos? “¿Qué tipo de característica se busca en un robot andróide: una máquina o una similitud con el ser humano?” (Lambeck, 2019: 15).

La figura “del robot humanoide es propiamente moderna y manifiesta la inquietud creciente con respecto a los acelerados cambios sociales que las revoluciones técnicas introducen” (Cuadros, 2011: 207). Como explica Raúl Cuadros: “A partir de la *modernidad*, el ritmo del avance tecnológico se incrementó sustancialmente en el siglo diecinueve” (2011: 63) de manera que los cambios ya no sucedían de manera gradual. Ante esta situación, surgió “la necesidad de determinar qué nos hace humanos y qué nos diferenciaría a nivel intelectual de ordenadores cuando estos llegasen a desarrollar patrones de pensamiento, creatividad y posiblemente algo parecido a sentimientos” (Fernández, 2018: 138). Diseñar androides similares a nosotros responde a una reflexión sobre el nuevo sujeto ontológico, implica buscar “nuevas maneras de representar lo humano” (Cuadros, 2011: 208). Asimismo, “también evidencia la aspiración a la emergencia de otro tipo de humanidad, una humanidad redimida, reconciliada con la naturaleza y con otras subjetividades” (Cuadros, 2011: 208). La creación de estos seres refleja “la sensación de malestar e incomodidad con las circunstancias de la vida actual” (Cuadros, 2011: 210). Lo que se pretende es “fracturar el dualismo occidental del alma-cuerpo, natural-artificial, orgánico-inorgánico, sujeto-objeto, entre otras” (Cuadros, 2011: 211). Así pues, “más que copia o réplica, es necesario pensar en un movimiento de fuga, en procura de otras maneras de acaecer de ese lugar de lo humano en otros tipos de seres” (Cuadros, 2011: 208). Llegados a este punto, ya no se trata de estar a favor o en contra de las máquinas, sino, como bien sostiene Visión, “estar del lado de la vida”¹⁴. Entender mejor quiénes somos y quiénes queremos ser, o incluso, qué podemos llegar a ser. Pregúntese, querido lector, ¿cuál es nuestro estatuto ontológico como ser humano que habita en el siglo XXI?

7. La gema de la mente

La gema de la mente forma parte de las gemas del infinito, seis gemas que se encuentran dispersas por el universo y que encierran un poder descomunal. Cada una de estas seis gemas brinda poderes grandiosos a sus portadores como, por ejemplo, el control del espacio, la mente, la realidad, el alma, el poder y el tiempo. Conviene destacar que la cantidad de energía acumulada en las gemas es tan grandiosa que seres inferiores, como lo son los humanos o incluso dioses como Thor, no pueden exponerse directamente a ellas porque serían destruidos inmediatamente. Por este motivo y con la finalidad de mantener este poder bien custodiado, deciden que Visión, un ser noble y capaz de soportar los

¹⁴ Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

efectos de la gema, se convierta en el guardián de la gema de la mente, pues están convencidos de que no utilizará su poder para hacer el mal. Por otro lado, como la gema es de gran valor está expuesta a constantes peligros que solo un androide como él puede solventar gracias a sus capacidades sobrehumanas.

Ahora bien, cuando Hydra (una organización humana secreta) tuvo la gema de la mente en su poder, la empleó para hacer mutantes como Wanda, a quien Ultrón utiliza para debilitar a los Vengadores. Nuestro supervillano comprende que la mejor forma de combatir contra nuestros superhéroes es saliendo victorioso de una lucha mental. Ultrón envía a Wanda a atacar la mente de cada uno de los integrantes de los Vengadores a través del control mental. Esta es la mejor manera de destrozar, separar y debilitar al equipo. ¿Qué nos revela esta manera peculiar de proceder? Como bien menciona Ultrón: “es mejor atacar desde adentro”¹⁵. Esta manera de operar se encuentra estrechamente relacionada con el planteamiento del filósofo Byung-Chul Han cuando sostiene que “el psicopoder es más eficiente que el biopoder, por cuanto vigila, controla y mueve a los hombres no desde afuera, sino *desde adentro*” (2014: 109). En otras palabras, lo más efectivo no es ejercer un control directo y físico contra aquellos que queremos dominar, sino que lo más seguro es acceder a la mente porque si dominamos la mente, dominamos a las personas. Para ser más específicos:

La psicopolítica digital se apodera de la conducta social de las masas, pues echa la zarpa en su lógica inconsciente. La sociedad de la vigilancia digital, que tiene acceso al inconsciente colectivo, al futuro comportamiento social de las masas, desarrolla rasgos totalitarios. Nos entrega a la programación y al control psicopolíticos (Han, 2014: 109).

Si extrapolamos el poder de la gema de la mente a nuestra realidad, podemos apreciar que la sociedad digital en la que vivimos también posee un poder idéntico, pues es capaz “de leer nuestros pensamientos y de controlarlos” (Han, 2014: 106) a partir de los datos que generamos. Don Tapscott y Anthony D. Williams afirman que la generación de la era digital “están creciendo bañados en bites” (2007: 79). Asimismo, Han lo confirma cuando declara que “nos embriagamos hoy con el medio digital” (2014: 11). Diariamente, intercambiamos y “generamos datos con nuestros ordenadores, *tablets* y *smartphones* al navegar en la web, al utilizar geolocalizadores, al conectarnos a las redes sociales, al jugar en red, etc.” (Galparsoro, 2018: 254). Estos datos propician el crecimiento de la *big data* y que esta, a su vez, se convierta en un *big business* (Galparsoro, 2018: 254). De este

¹⁵ Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

manera, los datos se convierten, así, en la gema de la mente de nuestra realidad, mediante ellos “el psicopoder está en condiciones de intervenir en los procesos psicológicos” (Han, 2014: 106), ergo, en nuestra mente y, por lo tanto, en nuestras acciones y nuestra conducta. Pero ¿cómo es esto posible? Porque “la exploración de datos hace visibles modelos colectivos de comportamiento, de los que ni siquiera somos conscientes como individuos. Y, de este modo, abre el *inconsciente colectivo*” (Han, 2014: 109)

Avanzando en nuestro razonamiento, Byung-Chul Han declara que vivimos en un panóptico digital semejante al propuesto por Bentham (Han, 2014: 100). En ambos, las personas están siendo constantemente vigiladas; sin embargo, a diferencia del panóptico de Bentham donde los sujetos son conscientes de que son prisioneros, en el digital los individuos gozan de aparente libertad. Este sentimiento es mucho más eficiente (Han, 2014: 100) puesto que, a simple vista, parece que poseemos el control de nuestras vidas; no obstante, seguimos estando encarcelados, vigilados y dominados. En este sistema “cada uno vigila al otro. Cada uno es Gran Hermano y prisionero a la vez” (Han, 2014: 103). Llegados a este punto, se podría preguntar ¿por qué no hacemos nada al respecto? Porque nuestra sociedad de la transparencia (Han, 2014: 100) ha conseguido hacernos prisioneros de una cárcel que no percibimos y que, además, amamos.

En consonancia con lo anterior, Antonio Penedo-Picos comenta lo siguiente: “pareciera que el ciberespacio, el mundo virtual y la tecnología de nuestra sociedad digital pudiera aún salvarnos de una existencia que consideramos dura y, a menudo, insoportable” (2020: 1). El espacio digital se alza como la solución a los problema de nuestra realidad, la cual “percibimos como imperfecta” (Han, 2014: 52). Internet se ha convertido en la vía de escape de un mundo precario y a su vez, en el recurso para “consumar la sociedad de control” (Han, 2014: 103). Dicho esto, ¿realmente es una decisión libre y personal el hecho de evadirse del mundo real en favor del virtual, o bien, ya está operando en nosotros el control mental?, ¿Somos nosotros los que percibimos que el planeta ya no tiene solución, o bien, es lo que se nos ha hecho creer?, ¿Las personas han decidido alejarse y romper con la unidad y la comunidad o ha sido “la gema de la mente” (entiéndase Internet) la que nos ha distanciado?, ¿Sigue siendo la elección de nuestros políticos una decisión personal o más bien es manipulada?... Interminables son las preguntas que nos surgen cuando nos percatamos del control que se está ejerciendo en nosotros de manera sutil y silenciosa. Al igual que en el universo cinematográfico de Marvel, tenemos un Ultrón entre nosotros que se ha apoderado de la gema de la mente. Nuestra misión, como la de los Vengadores, es descubrir y acabar con sus malvados planes; no sin antes liberarnos

del control mental ¿Cómo? Juntos dado que “ninguno de nosotros puede hacerlo sin los demás”¹⁶. Trabajar unidos siempre ha sido la clave.

8. Conclusión

A lo largo de este trabajo hemos podido apreciar cómo el cómic y el cine de superhéroes son productos culturales dignos de análisis. Hemos comprobado que el cómic, desde sus inicios, utilizó el mito del héroe para reflexionar sobre el sentido de nuestra existencia, nuestra identidad humana, nuestra forma de convivir en sociedad, el bien y el mal, el deber, la valentía, los valores, etc. En resumen, aborda cuestiones que no han de dejado de apelarnos como sociedad, pues aún continuamos luchando por combatir el mal, alcanzar la paz y la igualdad y, no menos importante, salvar al mundo y a nosotros mismos de la extinción. Así pues, los superhéroes nos continúan cautivando porque nos enseñan a no rendirnos, a ser valientes y a luchar por un mundo mejor, ergo, nos dan esperanza.

Dicho esto, las dos hipótesis iniciales se confirman puesto que *Los Vengadores: la era de Ultrón* profundiza en el gran debate del desarrollo de la inteligencia artificial y la tecnología. La película no se centra en si la creación de estos androides es buena o mala, más bien evidencia que la inteligencia artificial es una realidad y, por lo tanto, no tenemos por qué prescindir de ella. Ultrón ya está creado, el peligro es real por lo que la prioridad es salvar a la humanidad. De manera similar, actualmente nos enfrentamos a una sociedad digital que nos vigila, nos controla y nos domina a partir de los dispositivos electrónicos. Al igual que los Vengadores, estamos siendo manipulados, quizá no sea por un Ultrón pero, como bien exhibe la película, el poder de la gema de la mente en las manos equivocadas es algo muy peligroso.

Llegados a este punto, el filme enfatiza que nuestra condición como humanos nos limita en ciertos ámbitos, de manera que no podemos enfrentarnos solos a una amenaza tan grande como lo es la extinción de la humanidad o del propio planeta. Por este motivo, debemos aceptar el apoyo, los beneficios y los recursos que nos brinda la inteligencia artificial. Para salir victoriosos de esta batalla, los Vengadores nos proporcionan la solución: luchar unidos y combatir juntos, lo que incluye aliarnos con las máquinas. En conclusión, el director de la película, Joss Whedon, plasma un futuro tecnológico, un mundo acelerado y que cambia continuamente; por esta razón, la humanidad también debe evolucionar. En pocas palabras, humanos y máquinas siempre deben trabajar unidos teniendo el objetivo en común de luchar por la vida.

¹⁶ Whedon, J., (2015) *Los Vengadores: La era de Ultrón*.

BIBLIOGRAFÍA SELECTA

- ALARCÓN, Tonio (2011). *Superhéroes: del comic a al cine*. Madrid: Calamar.
- ARIZMENDI, Milagros (1975). *El Comic*. Barcelona: Planeta.
- ARIZMENDI GUZMÁN, Mario César (2020). “Más que humanos: el robot en la ciencia ficción” en *Revista Digital Universitaria*, vol. 21, núm. 2. Universidad Nacional Autónoma de México, disponible en: <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2020.v21n2.a10>.
- ATO, Marisabel (2020). “¿Qué es el cine? Una pregunta sobre el universo Marvel” en *Ventana Indiscreta*, núm. 23, pp. 44-51.
- CASAS, Quim (2011). *Películas clave del cine de superhéroes*. Barcelona: Robinbook («Ma Non Troppo»).
- COMITÉ INVISIBLE (2020). *La insurrección que viene*. Logroño: Pepitas editorial.
- DE PRADA ARÉVALO, Jorge (2020). “El cambio de paradigma en el cine de cómic” en *Quaderns*, núm. 15, pp. 15-24.
- COSTA, Pedro (2021). *Manual Crítico de Cultura Ambiental*. Madrid: Trotta, Editorial S.A.
- CUADROS CONTRERAS, Raúl (2011). *Técnica y alteridad el robot humanoide en las transposiciones de la literatura al cine*. Ibagué: Universidad de Ibagué.
- ECO, Umberto (1964). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Random House («DeBolsillo»).
- FERNÁNDEZ SARASOLA, Ignacio (2018). *Los Superhéroes y el derecho*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- GALINDO FURIÓ, Lisanca del Pilar (2015). *El atractivo del mal: la figura del villano en la ficción televisiva actual*. Trabajo final de grado. España, Grado en Comunicación Audiovisual, Universitat Politècnica de València.
- GALPARSORO, José Ignacio y PÉREZ, Rita María (2018). “Revolución digital y psicopolítica algunas consideraciones críticas a partir de Byung-chul Han, Foucault, Deleuze y Nietzsche” en *SCIO: Revista de Filosofía*, núm. 14, pp. 251-275.
- GARCÍA, José M^a (2013). “Cine y cómic. Los encuentros y desencuentros de una pareja condenada a entenderse” en *CuCo, Cuadernos de cómic*, núm. 1, pp. 195-221.
- GRACIA LANA, Julio A. y ASIÓN SUÑER, Ana (2018). *Nuevas visiones sobre el cómic: un enfoque interdisciplinar*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- HAN, Byung-Chul (2014). *En el enjambre*. Barcelona: Herder Editorial.

- JIMÉNEZ GASCÓN, Zoraida (2010). “La construcción del villano como personaje cinematográfico” en *Fram*, núm. 6, pp. 285-311.
- JUNG, Carl Gustav (2004). “«El significado de la constitución y la herencia para la psicología» (1929)” en *La dinámica de lo inconsciente*, Obra completa, vol. 8. Madrid: Editorial Trotta.
- LAMBEA RUEDA, Aana (2019). “Robótica, cine y derecho” en *Bioderecho. es: Revista internacional de investigación en Bioderecho*, núm. 9, (3).
- MORERA VIDAL, Francesc (2020). "Dejad que las máquinas vengan a mí: una antropología del futuro" en *Grafica* 8.15, pp. 63-64.
- MORRIS, Tom y MORRIS, Matt (2019). *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona: Blackie Books.
- MURAD, Omar Alejandro y ALDEGANI, Emiliano (2021). “Peripecias del héroe en el mito contemporáneo: Entrevista con Ernesto Pablo Molina Ahumada” en *Prometeica-Revista de Filosofía y Ciencias*, núm. 22, pp. 118-126.
- PENEDO-PICOS, Antonio (2020). “Disertación docente 1: A partir de «El ciberespacio y el mundo en que vivimos» Kevin Robins en *Campus Virtual*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- PIÑOL LLORET, Marta (2019). *Imaginar mundos. Tiempo y memoria en la ciencia ficción*. Sans Soleil Ediciones.
- ROBINS, KEVIN (2004). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros.
- ROBLES ÁVILA, Sara (2011). *Le damos un repaso a los Superhéroes. Un estudio multidisciplinar*. Zamora: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- RODRÍGUEZ, Gemma y BAÑOS DÍEZ, Eladi (2014). “Frankenstein: un mito más allá del cine de ciencia ficción” en *Revista de Medicina y Cine*, vol. 10, núm. 1 (9). Universidad de Salamanca.
- RODRÍGUEZ JIMÉNEZ, Leda (2015). “Relaciones peligrosas: Humanos y máquinas en las ficciones narrativas” en *Revista estudios*, núm. 30, pp. 420-462.
- SÁNCHEZ BARRILAO, Juan Francisco (2016). “El Derecho constitucional ante la era de Ultrón: la informática y la inteligencia artificial como objeto constitucional” en *Estudios de Deusto: revista de la Universidad de Deusto*, núm. 64 (2), pp. 225-258.
- SERRA, Eduardo (2010). “Stephen Hawking, la civilización poshumana y el homo geneticus” en *Teoría y Praxis*, núm. 16, pp. 7-17.
- TAPSCOTT, Don y WILLIAMS, Anthony (2007). *Wikinomics*. Barcelona: Paidós.

TEYEB ABDALAHE, Azmán (2018). *El científico en el cine: análisis de su imagen en la ficción*. Trabajo final de grado. España, Grado en Información y Documentación, Universidad de Salamanca.

VALENZUELA, Jonatan (2014). “La narrativa del deber de ayudar a otro: Samaritanos, héroes, y superhéroes” en *Ius et Praxis*, vol. 20, núm. 2, pp. 555-573.