



Análisis de la representación de la violencia en series de superhéroes

Tesis para optar al grado de Magíster en
Comunicación Política

Autor
Esteban Assmet Nazal Moreno

Profesora Guía: Lorena Antezana Barrios

Santiago de Chile
2023

A Myriam
A mis padres
A mi hermana
A mi profesora Guía

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
CAPÍTULO I: VIOLENCIA EN LAS SERIES DE TELEVISIÓN DE SUPERHÉROES.....	3
CAPÍTULO II: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA.....	9
CAPÍTULO III: DEFINIR LA VIOLENCIA.....	25
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA.....	32
CAPÍTULO V: PERSONAJES Y TRAMA.....	36
CAPÍTULO VI: REPRESENTACIONES DE LA VIOLENCIA.....	49
CAPÍTULO VII: ESTRUCTURA NARRATIVA Y VIOLENCIA.....	75
CAPÍTULO VIII: LEGITIMIDAD Y VIOLENCIA.....	85
CONCLUSIONES.....	101
BIBLIOGRAFÍA.....	104
ANEXOS.....	115

RESUMEN

La tesis analiza las representaciones de la violencia en las series de superhéroes emitidas por el servicio de *streaming Netflix*. La investigación se centra en las producciones *Marvel's Daredevil* (2016-18) y *The Defenders* (2017). A partir de un análisis cualitativo, se busca dar cuenta de las formas en que se expresa la violencia, su rol en la narrativa y su vinculación con los contextos de producción. Los resultados apuntan a un tratamiento complejo de la violencia, cuyo rol en la trama se extiende a través del origen y resolución del conflicto. El carácter mitológico de los superhéroes y su uso extralegal de la violencia resultan en una mediación friccionada frente a las contradicciones económicas y políticas de la sociedad actual.

Palabras clave: violencia, superhéroes, series de televisión, streaming.

CAPÍTULO I: VIOLENCIA EN LAS SERIES DE TELEVISIÓN DE SUPERHÉROES

Introducción

La presente tesis tiene por objetivo analizar la violencia en las series de superhéroes producidas y distribuidas por el servicio de *streaming Netflix*. El tema de investigación comprende al menos tres campos de estudios: 1) la representación de la violencia en productos de ficción; 2) el género de superhéroes como parte de una de las narrativas de mayor popularidad en el cine y la televisión en la última década a nivel global; 3) los servicios de *streaming* como las plataformas de emisión de contenidos de ficción.

Sobre el problema principal, el de la representación de la violencia, la tesis busca aportar a uno de los debates más importantes del campo de estudios de la comunicación. Desde la década de 1960 se ha establecido la relación entre la violencia emitida en la televisión y su impacto en los espectadores. Esta influencia ha sido demostrada por distintas investigaciones (Igartua, 2002), aunque las consecuencias encontradas son disímiles según cada perspectiva: de los efectos negativos de la producción de sentidos a la influencia positiva como resultados de la reflexión o sublimación de la violencia. Más allá del debate, es innegable que los medios masivos como productores y reproductores de sentido (ya sea como constructores de significados, detonantes, inhibidores o legitimadores), y parte de las investigaciones han intentado establecer cómo y en qué medida esto afecta la sociabilización y las relaciones sociales de los espectadores.

Los estudios sobre la violencia en la televisión y/o series de ficción suelen abarcar tres dimensiones: los efectos en el espectador (asociados al estudio de percepción e influencia o impacto) (Livingstone, 1998; Tait, 2008; Fernández, Revilla y Domínguez, 2011; Sandoval, 2006; Dávila, Revilla y Fernández, 2018), la programación (la presencia de contenidos violentos en las parrillas programáticas) (Fernández, et al., 2006; Hetsroni, 2007) y la cualificación de la violencia (cómo se presenta esta en los productos emitidos) (Smith y Donnerstein, 1998; González, 2011, 2017; Oehmichen, 2012). En el caso de esta investigación, sus objetivos no apuntan a los efectos de la violencia, sino a los contenidos de esta y la forma en que se presenta en las series de ficción. En otras palabras: de qué forma se expresa la violencia en estas series, ¿qué se entiende por violencia? ¿cuáles son sus orígenes? ¿quién la ejerce y quién la recibe? ¿en qué medida se legitima? ¿Cuáles son sus consecuencias? Si la representación de la violencia tiene efecto en los espectadores, es importante dar cuenta de estas dimensiones para la reconstrucción de su sentido.

La importancia de profundizar en la categoría de violencia desde una perspectiva descriptiva y reflexiva radica en que los espectadores no significan o se apropian de la violencia de manera homogénea, sino que, como señalan Smith y Donnerstein (1998) su influencia depende de los contextos sociales, culturales y psicológicos, y por la propia diversidad de las representaciones de la violencia:

Las investigaciones indican que algunas representaciones de violencia aumentan el riesgo de efectos antisociales, mientras que otras lo reducen. En pocas palabras, el contexto o la

forma en que se presenta la violencia en la televisión influye en su impacto en la audiencia. (Smith y Donnerstein, 1998, p170. *Traducción propia*).

En torno al segundo problema, las obras de ficción revisadas pertenecen al género de los superhéroes y han sido seleccionadas por dos motivos. Por un lado, la producción y distribución de productos relacionados al género superheroico en el ámbito audiovisual experimentó un incremento en los últimos 15 años. Al aumento de producciones cinematográficas y televisivas de este género disponibles en la última década, se suma también un aumento sostenido en el consumo de este tipo de obras, siendo las películas las que cuentan con mayor taquilla a nivel histórico y mundial (García, 2019). Aunque en el caso de las series de televisión este índice disminuye frente a producciones de otros géneros, si es posible encontrar una audiencia considerable reflejada, ya no en ratings, sino que en visualizaciones vía *streaming*¹.

Como señala Galindo (2013), la narrativa de superhéroes ya sea en el cine, el cómic o las series de televisión, se inserta dentro de la producción y reproducción de sentidos en torno a conceptos básicos como la justicia, la democracia y el deber ser dentro del capitalismo. Son una forma de socialización de los valores civilizatorios del occidente moderno, encarnando los conflictos y tensiones entre quienes buscan defender estos valores y quienes representan una amenaza para ellos. En estas narrativas se construye el origen de la violencia social y se metaforiza, a través de los héroes, los principios y prácticas que defienden el sistema social. En otras palabras, los superhéroes son "*agentes inmunizadores que brindan protección ideológica de los males abstractos de nuestra sociedad, los cuales son vinculados con ideologías externas o enemigas del statu quo*" (Galindo, 2013, p. 755).

En este sentido, podemos establecer que los superhéroes cumplen con varias funciones ideológicas, entre las que destacan (y son prioridad para esta tesis), la construcción de un ideal de sociedad en sus aspectos valóricos, institucionales y prácticos (asociadas a la aspiración de una sociedad segura, ordenada y en paz) (Eco, 2003 [1968], Galindo, 2013), la cual se ve en peligro a partir de uno o más villanos que amenazan este orden. De esta relación, además, surgen otros elementos que completan el cuadro ideológico que recibe el espectador: el origen y el responsable de la amenaza, su expresión o cómo se presenta ante la sociedad, su legitimidad/ilegitimidad y las formas de acabar con este peligro.

En esta narrativa que establece los elementos principales sobre el orden social, la violencia adquiere un rol fundamental, pues se inscribe como el vehículo mediante el cual se representa de manera explícita el peligro contra la sociedad: un asalto, un asesinato, la tortura, la destrucción de la ciudad, etc. La particularidad en estas historias es que la violencia se presenta como uno de los mecanismos centrales para acabar/prevenir las amenazas: el superhéroe suele triunfar sobre el enemigo cuando lo

¹ Cabe señalar que, en los últimos años, y en particular después de ellos problemas para la producción y distribución de películas y series en el contexto de la pandemia del Coronavirus, tanto la taquilla mundial, pero en especial de los superhéroes, se ha visto afectada, presentando un interés cada vez menor en este tipo de producciones.

derrota a través de la violencia. El castigo moral o legal (como ir a prisión), solo es una consecuencia de su derrota física. Esto posiciona a la violencia como parte fundamental de esta narrativa, abriendo el paso a preguntas similares a las planteadas en torno al orden social y sus amenazas: cómo se aplica la violencia, su legitimidad, su responsabilidad y las formas de detener los ciclos de violencia.

La relación entre la violencia y lo político en la narrativa de los superhéroes se establece a partir de la función de restitución de la justicia y el orden social. En efecto, el contenido de lo que se entiende en estas historias por orden social o una sociedad justa, y, por consiguiente, lo que amenaza a esta sociedad, es político e histórico (Hernández, 2009). Lo que se entendía por justicia o amenaza a la sociedad en la década de 1930 o 1940 en el género (mafias, atracadores de bancos o nazis) (Huerta, 2019) no son lo mismo que en la década de 1950 (comunismo) (Hormaechea, 2018; Huertas, 2019), la década de 1970 o 1980 (pobreza, desigualdad, racismo, etc.) (Victoria y López, 2015; De Carvalho, 2019) o la primera década del siglo XXI (xenofobia y terrorismo) (Cortéz, 2005). Y de la misma forma, la idea de la violencia, su origen, quien la ejerce y su legitimidad, ha cambiado históricamente de acuerdo con los contextos sociales y políticos. Entender el rol de la violencia en la narrativa y su representación ideológica y contextual es el interés central de esta investigación.

Por último, esta tesis se inserta en un tercer campo de interés actual: las series de televisión distribuidas en *streaming*. Si bien no es parte de la problemática a investigar como tal (no se estudiarán formas y patrones de consumo o el impacto en espectadores), es importante entender estos productos como parte de una nueva forma de consumo interactivo de contenidos.

Con respecto a la forma, la serialidad, se buscará ofrecer una reflexión sobre estas series como parte de la "tercera edad dorada de la televisión", apuntando a la producción con mayor profundidad y ambición temática, mayor despliegue de recursos narrativos y cinematográficos (García, 2014).

En el siguiente apartado se establecerá la pregunta y objetivos de investigación. En el capítulo siguiente se realiza una revisión bibliográfica que permite contextualizar las series analizadas, así como aquellas perspectivas y debates que intentan explicar el fenómeno de la violencia en series de televisión y el género de superhéroes. El tercer capítulo corresponde a las definiciones conceptuales con las cuales se entenderá la violencia en series de televisión en esta tesis. Posteriormente se definirá el marco metodológico con el cual se aplicará el análisis a las series. Estos apartados finalizan con una síntesis de los personajes y las tramas principales para contextualizar al lector.

La segunda parte, se centra en los hallazgos principales. El primer capítulo de análisis corresponde a la tipificación de la violencia, sus formas, quienes la ejercen y quienes la reciben. Luego, se establece el rol de la violencia en la estructura narrativa, principalmente asociada al conflicto, su origen y resolución. Por último, se reflexiona en torno a la legitimidad de la violencia y su relación con los contextos de producción.

Se concluye con la articulación final de los distintos aspectos revisados en los hallazgos y un diálogo con las principales perspectivas sobre el género.

Objeto de estudio y problema de investigación

El estreno de la película de *Spider-Man* (Raimi, 2002) en el año 2002 marca el inicio del aumento en la producción y consumo de la narrativa de superhéroes en medios audiovisuales. No es de extrañar que desde los últimos 21 años se estrenen dos o tres películas del género al año y, al menos una, se encuentre en los puestos más altos de recaudación a nivel mundial y nacional (García, 2019)². Este aumento en el consumo en el cine incentivó a su vez la producción en otros medios como las series de televisión.

Si bien las series de superhéroes en la televisión se han realizado desde la década de 1950, en los últimos años estos productos han proliferado considerablemente aprovechando la popularidad de las películas: solo entre 2001 y 2020 se han estrenado 25 series con historias basadas en los personajes de las dos casas editoriales más grandes del cómic (DC Cómic y Marvel Cómic). En contraste, durante la década 1990 solo se realizaron cinco producciones de este tipo.

A la par de este aumento en las producciones basadas en superhéroes, en los últimos años la forma de consumir productos audiovisuales ha cambiado con la masificación del internet y los servicios de *streaming*. Entre ellos, destaca *Netflix*, que en 2007 se transformó en una de las primeras plataformas de transmisión de películas y series que se masificó a nivel mundial.

En el año 2011 la compañía comienza a estrenar series y películas originales y exclusivas. En abril de 2015 se estrena su primera serie del género superheroico, basada en un personaje de Marvel Cómic: *Marvel's Daredevil* (Marvel Televisión y ABC, 2015-18). En noviembre de ese año se estrena también *Jessica Jones* (Marvel Televisión y ABC, 2015-19). Al año siguiente, en septiembre, se emite el primer capítulo de *Luke Cage* (Marvel Televisión y ABC, 2016-18). En marzo de 2017 se transmite por primera vez *Iron Fist* (Televisión y ABC, 2017-18). Este mismo año se emite la única temporada de *The Defenders* (Televisión y ABC, 2017) y la primera de las dos temporadas de *The Punisher* (Televisión y ABC, 2017-19).

Si bien *Netflix* no entrega su registro de audiencia al público, es posible, a partir de estimaciones, calcular un porcentaje aproximado. El sitio *Variety* estima que en 2015 *Marvel's Daredevil* fue la serie más vista de la plataforma (Wallenstein, 2015). Estos datos permiten comprender lo señalado en el párrafo anterior: en solo dos años se han realizado seis series, de las cuales tres poseen una segunda temporada y otras dos poseen tres. Incluso, a seis años de su emisión, la serie *Marvel's Daredevil* volvió a posicionarse como una de las más vistas en la plataforma en este año (2021) (Núñez,

² García (2019), analiza la distribución de películas de superhéroes en Chile estableciendo que: i) entre 2010 y 2017 los estrenos de este género representan en promedio el 2,3% de los estrenos en el país; ii) el porcentaje de espectadores que asisten a ver este tipo de películas representan, en promedio, el 11,2% frente al total de espectadores totales que fueron al cine durante el mismo periodo (García, 2019, pp. 13-14).

2022) debido a la aparición del personaje en la película *Spiderman: No Way Home* (Watts, 2021).

De las seis series basadas en superhéroes de Marvel Cómics y emitidas por *Netflix* entre 2015 y 2019, esta tesis se centra en dos: *Marvel's Daredevil* (2015-16) y *The Defenders* (2017). La elección de estas dos series responde, por un lado, a que permiten entender el arco narrativo del superhéroe Daredevil (pues él es también protagonista en la serie *The Defenders*); por otro lado, se han escogido solo estas dos series para el análisis en profundidad pues la intención de esta investigación es poder dar cuenta de manera densa de los significados de la violencia y su relación con la estructura narrativa.

Daredevil Temporada 1 (2015), se centra en la historia de Matt Murdock, un abogado ciego y con superpoderes de Nueva York cuya identidad secreta es Daredevil, un vigilante nocturno que se enfrenta a las distintas mafias que asolan el barrio Hell's Kitchen. La primera temporada se centra en el esfuerzo de los protagonistas por descubrir y detener a las mafias neoyorkinas, siendo su objetivo principal el líder de la organización Wilson Fisk (Kingpin). Esta primera temporada posee 13 episodios (713 minutos)

Daredevil Temporada 2 (2016), la segunda temporada divide su trama en dos líneas de acción. Por un lado, y en la principal, se cuenta la historia de Daredevil luchando contra la Mano junto a Elektra, una exnovia de su juventud. La segunda línea cuenta la historia de Frank Castle (The Punisher), un exmarine de los Estados Unidos que busca venganza por el asesinato de su familia. La segunda temporada posee 13 episodios (713 minutos)

The Defenders (2017), con una sola temporada de ocho episodios (397 minutos), la serie cuenta los esfuerzos de los cuatro héroes neoyorkinos (Daredevil, Jessica Jones, Luke Cage y Iron Fist) para derrotar a La Mano.

Daredevil Temporada 3 (2018), la última temporada cuenta el enfrentamiento final entre Wilson Fisk y Daredevil mientras Matt se debate sobre como detener definitivamente al Kingpin. La última temporada posee 13 episodios (667 minutos)

En total, se realizó un análisis de 47 capítulos de entre 45 y 50 minutos cada uno, sumando, aproximadamente, 2.093 minutos (35 horas aproximadamente). Al análisis en profundidad de esta serie, se le suma la revisión formal de las otras cuatro series: *Jessica Jones* (2015-19), *Luke Cage* (2016-18), *Iron Fist* (2017-18) y *The Punisher* (2017-19). Esta revisión, si bien no será parte del análisis central, si permite reconstruir el mundo de referencia de *Marvel's Daredevil* y establecer comparativas y oposiciones con las otras series. De esta forma, esta revisión formal sumó la revisión de otros 114 capítulos (6.082 minutos o 101 horas aproximadamente).

Las series escogidas integran la violencia no como una herramienta para un fin, sino como parte del conflicto central, siendo la legitimidad de esta en la restitución de la justicia el tema principal: "¿Existe un uso legítimo de la violencia? ¿Quién puede y en

que contexto se aplica esta violencia legítima?”. Las respuestas a estas preguntas se dan desde una perspectiva política, pues se expresan mediante conflictos ideológicos y valóricos en los personajes sobre la vinculación entre la sociedad y el individuo, la responsabilidad de las instituciones y el deber ser de estas. La violencia como herramienta para la dominación y corrupción del sistema frente a una violencia que busca restituir la justicia pero que cae en crisis al constituirse como parte de la espiral de agresividad que aflige a los miembros de la comunidad.

Lo que se pretende identificar es, por lo tanto, la violencia en su expresión práctica y significado en conflicto. Así, no solo se considerará la acción de la violencia (física, psicológica, verbal, social y/o simbólica), buscando describir a sus actores (perpetrador y víctima) y medios/herramientas; sino que también su relación con la historia (sus orígenes y consecuencias), su relación con el mundo narrativo (legitimidad y legalidad), y su rol dentro de la narrativa (desencadenante/resolución de conflictos dentro de la trama). A este análisis de la violencia dentro de la propia narrativa, se le suma un segundo nivel, el cuál rescata los debates en relación con la violencia en el contexto social en el que han sido producida esta ficción.

Así, la pregunta de investigación que guía esta tesis es ¿Cómo se representa la violencia en las series de televisión de Superhéroes distribuidas por *Netflix*? Con el fin de entender ¿Cuál es su relación entre los contenidos representados y los conflictos sociopolíticos en sus contextos de producción?

Objetivo general

Analizar las representaciones de la violencia en las series de televisión de Superhéroes distribuidas por *Netflix*.

Objetivos específicos

1. Caracterizar la representación de las violencias en su formas físicas, psicológicas y sociales en la serie *Marvel's Daredevil* y *The Defenders* de *Netflix*.
2. Identificar el rol de la violencia en la estructura narrativa de las series analizadas.
3. Analizar la relación entre los contenidos representados y los conflictos social y político en sus contextos locales y globales.

CAPÍTULO II: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

Tal como lo vio en Netflix: sobre las series de televisión

Los estudios sobre las series de televisión pueden clasificarse según su producción (Millerson y Owens, 2009), su contenido y/o su impacto en la audiencia (Gerbner, 1998). En esta tesis nos enfocaremos principalmente en el contenido de series de ficción y su estructura.

La ficción es un género televisivo que utiliza la narración de relatos inventados como forma de expresión de ideas y/o entretenimiento (Carrasco, 2010). La ficción puede producirse en distintos formatos, como las telefilm, serie y miniserie (Carrasco, 2010), responder a distintas estructuras como clásicas, dramedias, fijas o variables (Toledano y Verde, 2007) y pertenecer a distintos géneros o subgéneros y cuyo estudio pertenece a la taxonomía narrativa (Gordillo, 2009).

La serialidad comprende la modalidad o estructura narrativa de una ficción televisiva que dosifica en sus capítulos un arco argumental principal (independiente de arcos argumentales secundarios) repartida a lo largo de distintos capítulos y temporadas, y que supone (promete) un final. En el caso de las tramas complejas (Thompson, 2007; García, 2014) se establece que, a partir de la década de 1980, se masifica la integración de recursos y técnicas narrativas y audiovisuales del cine en las series de televisión (Gómez y Bort, 2009). El "autor" o *showrunners*³, director o guionista con "libertad creativa" como figura central en la producción de ficción televisiva cobra más fuerza (Mesonero, 2013). Así mismo, aumenta la cantidad de tramas que tratan sobre problemas sociales controversiales dirigidos a un público acotado, joven y urbano (Thompson, 1996). En esta etapa también destaca el cambio en la forma de desarrollo de los personajes. Como tendencia, frente a los personajes "planos" o fijos, las series presentan personajes multidimensionales -con distintos y variantes rasgos psicológicos- y corales -no existe un único protagonista, sino que es múltiple o colectivo (Garate, 2013).

Actualmente, se considera que la producción de series de televisión se encuentra en su tercera edad de oro (Thompson, 2007; Pérez-Gómez, 2011). Esta se identifica por poseer características que habían surgido en la segunda edad de oro de la televisión (serialidad y tramas complejas) junto con la convergencia de tecnologías que establecen nuevas formas de consumo, distribución y producción (Jenkins, 2007) -como internet o la disminución de las restricciones por tiempos comerciales a partir de las dinámicas de P2P (López y Nicolás, 2015).

La convergencia tecnológica marca la producción de la última etapa de la ficción televisiva. Las plataformas alternativas a la televisión como internet establecen una nueva forma de consumo. Dolores, Ruiz y Brandle (2011) señalan que el consumo de

³ Como señala O'Donnell (2016), el *showrunner* es asociado a la figura del productor ejecutivo, aunque sus funciones creativas y de control sobre el proceso de producción se expande en otros ámbitos como la escritura del guion, la dirección o el montaje.

contenido televisivo "más allá de la televisión" -por internet- se caracteriza por ser deslocalizado (consumo en cualquier parte y en más de un tipo de aparato), desestructurado en relación a contenidos (el consumo es selectivo -ver partes de programas en cualquier momento-) y con una superposición en relación a otras tareas en el mismo dispositivo (se puede ver televisión mientras se realizan otras actividades).

La forma de producción también se vuelve transmedia, permitiendo el consumo de la ficción televisiva en distintas plataformas, dispositivos y modalidades (Manovich, 2005). Jenkins (2007), señala que esta forma de narrativa en distintos medios

"representa un proceso donde los elementos de una ficción se dispersan a través de múltiples plataformas mediáticas con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada. En la forma ideal de narrativa transmedia, cada medio hace lo que se le da mejor, haciendo una contribución única y valiosa al desarrollo de la historia" (Jenkins, 2007 en Guerrero, 2014, p. 240).

La introducción de internet en el proceso de producción y distribución se consolida a través de la instalación de plataformas como *Netflix* o *Amazon Prime*. Estos servicios de *streaming* permiten acceder a contenido audiovisual (películas, documentales, *shows* y series) tanto en televisión (*Smart tv*) como en computadores y otros dispositivos móviles con acceso a internet. Uno de los fenómenos que emerge a partir de estas plataformas es el consumo continuado de capítulos de una serie a diferencia del consumo clásico y fragmentado (semana a semana) de la programación de las cadenas de televisión. Ante esto, Mesonero (2013) destaca la visión de Van der Weff sobre el impacto de este modelo en la narrativa de las series: por un lado, la necesidad de repetir elementos de la trama para que el consumidor pueda "digerir" (reflexionar) la historia -proceso que si permitiría la dinámica televisiva- y, por otro lado, la posibilidad de que "si la serie se ve de modo continuado los contiguos giros de la trama le dan un tono de thriller que no se consigue con el visionado semanal debido al ritmo pausado de narración" (Mesonero, 2013, p. 92).

Tous Rivorosa (2009) señala una actual hibridación genérica, en la que los géneros se multiplican y se usan de manera fragmentaria en distintos niveles de los productos audiovisuales: entre incorporaciones acotadas en episodios o escenas hasta la estructura narrativa total (Tous Rovirosa, 2009; Quintanilla, 2011). Esto también se puede observar en una disgregación y recomposición de formatos, a partir de la hibridación de géneros -hipertelevisión- (Gordillo, 2009).

Estas transformaciones históricas en la forma de producir y consumir series de televisión también pueden verse reflejadas en las producciones de superhéroes. Sin contar al *Lone Ranger* (Fran Striker, 1949-57), la primera serie de televisión sobre superhéroes es coincidente también con el primer superhéroe creado en las historietas: *Adventures of Superman*, serie que se emitió entre 1952 y 1958 con un total de 104 episodios, producida por Whitney Ellsworth, Robert J. Maxwell y Bernard Luber (1951), y distribuida por Warner Bros. Television Distribution.

Siguiendo la trayectoria de los personajes de la misma casa editorial de historieta en televisión, en 1966 se emite por primera vez una de las series de superhéroes más representativas de la época: *Batman* (1966-1968). Producida por ABC y protagonizada por Adam West (Batman) y Burt Ward (Robin). La serie tuvo un rol fundamental no sólo en la historia de las series de televisión del género, sino que también de la misma producción de historietas. En efecto, los artistas y casas editoriales se enfrentaron a la fuerte censura producto de las políticas anticomunistas heredadas del macartismo y las leyes de control de contenido impulsadas por el Congreso de los Estados Unidos reflejadas en el *Comics Code Authority*⁴, en la cual se buscó responsabilizar al medio de la historieta como factor de la delincuencia juvenil.

La censura en las producciones juveniles y de público general estuvo influenciada por el ensayo de Fredric Wertham, *Seduction of the innocent* (1954), texto en el que se explicita a la historieta como una forma de literatura que corrompe a los niños y jóvenes. En efecto, después de la Segunda Guerra Mundial, el comienzo de la Guerra Fría y la promulgación del *Comics Code Authority*, las ventas de historietas descendieron de manera considerable y la serie de Batman (1966) fue un salvataje importante en tanto se reemplazó la versión "oscura" del personaje -propia de la historieta- y se resignificó en un mundo colorido cargado de moralejas y enseñanzas sobre el buen vivir y la democracia.

En la década de 1970 también se estrena la serie de *SHAZAM!* (1974-76, CBS) y en 1975 (hasta 1979) se emite por primera vez una serie dedicada a una mujer en el rol de superhéroe: *Wonder Woman* (interpretada por Linda Carter y producida por ABC y, posteriormente, CBS).

En esta misma década, Marvel, que en conjunto con DC Comics son las editoriales de mayor producción y venta de historietas, también emite su primera serie. Producida por PBS, se lanza al aire *Spidey Super Stories* (1974-79). Además, en esta década se emitirán otras dos series sobre este personaje: una producida por CBS (1977-79) y otra realizada en Japón por Tokyo Channel 12 (1978-79). En estos años se transmite también la serie de *The Incredible Hulk* (1977-82), producida por CBS y protagonizada por Bill Bixby (Dr. Bruce Banner) y Lou Ferrigno (Hulk). Esta es la última serie de Marvel emitida en la década de 1980. Ningún personaje de esta casa editorial tendrá una serie de televisión hasta el 2001.

Durante la ausencia de series de televisión sobre personajes de Marvel entre 1982 y 2001, al menos cinco series basadas en historias de DC cómics saldrán al aire: *Superboy* de Syndication (1988-1992), *Swamp Thing: The Series* de Usa Network (1990-1993), *The Flash* de CBS (1990-1991), *Human Target* de ABC (1992), *Lois y Clark: The New Adventures of Superman* (1993-1997).

Paralelo a esto, durante la década de 1980 y 1990, la violencia audiovisual encuentra una mayor representación en los distintos formatos televisivos, incluidos los

⁴ *Comics Code Authority* fue creada en 1954 y fue parte del Asociación de Revistas de Cómics de los Estados Unidos, organismo encargado de regular el contenido en este tipo de productos.

destinados a jóvenes y adolescentes (González, 2011). Esta tendencia parece mantenerse en las décadas subsiguientes (González, 2017).

En el caso de la programación infantil, la violencia en estas décadas también adquiere un especial cariz con la consolidación de una programación dirigida principalmente a niños en las que los héroes resolvían sus conflictos a través de esta para salvar a la humanidad: *He-Man* (1983-85), *G.I. Joe* (1985), *Batman La Serie Animada* (1992), *X-Men* (1992), *Spiderman* (1994), *Los 4 Fantásticos* (1995), *Superman* (1996), *El Increíble Hulk* (1996) (Ibarra y Robles, 2005; Morales, Chacón y Soto, 2014). Si bien durante la década de 1990 en adelante este tipo de narrativas convivirá con otras, sigue teniendo un nicho en la programación para niños y adolescentes.

En este periodo, el aumento de la violencia en las series se vuelve problemático, pues, como señala Grisolia (1998), el incremento en la intensidad y presencia en estos productos responde a la pérdida de su efectividad, así como su normalización, activando un ciclo vicioso en el cual los productos integran escenas y componentes de mayor crudeza para captar la atención del público (Grisolia, 1998).

En 2001 tanto las historias de DC como de Marvel tendrán su espacio en la televisión. De la primera destaca *Smallville* (2001-11) y en el caso de la segunda (con menor impacto cuantitativo en audiencia), *Mutant X: Syndicated* (2001-04) y *Blade: The Series* (2006). En el caso de *Smallville*, es importante mencionar que su éxito en relación con su audiencia permitió emitir 10 temporadas, siendo la única serie de superhéroes con tal extensión.

En el año 2012 (hasta el 2020), The CW lanza *Arrow* (basado en el personaje de DC Comics "Green Arrow"). Debido a su éxito en audiencia se lanzan otras cuatro series derivadas de sus arcos argumentales y/o personajes que aparecen en la serie (*spin-off*) dando paso a lo que se conoce como el "Arrowverse": *The Flash* (2014-22), *Supergirl* (2015-2021), *Legends of Tomorrow* (2016-22), *Black Lightning* (2018-21), *Batwoman* (2019-2022) y *Superman & Lois* (2021-) y se han producido dos series de televisión animada -*Vixen* (2015) y *Freedom Fighters: The Ray* (2017-18)- así como historietas que complementan los arcos argumentales del cosmos narrativo.

Un caso similar es el llevado a cabo por Marvel. Aunque sus series desde 2013 se encuentran unidas a su universo narrativo cinematográfico (iniciado por la película de Jon Favreau, *Iron Man* en 2008). También se diferencian en relación con las productoras involucradas. Si en el caso del Arrowverse la productora más importante es The CW, en el caso de Marvel es ABC. En este sentido, podemos destacar aquellas que son distribuidas principalmente en Televisión y producidas por ABC -*Agents of S.H.I.E.L.D.* (2013- 20) o *Agent Carter* (2015-16)- y aquellas producidas también por ABC, pero a la vez por Netflix y distribuidas exclusivamente por este sistema de streaming -*Marvel's Daredevil* (2015-18), *Jessica Jones* (2015-19), *Luke Cage* (2016-18), *Iron Fist* (2017-18), *The Defenders* (2017) y *The Punisher* (2017-19).

Las seis series de televisión comparten las características de la Tercera Edad Dorada no solo por su plataforma de distribución (servicio de *streaming*) (Carrasco, 2010), sino que también por la utilización de recursos audiovisuales y técnicas narrativas del cine (Gómez y Bort, 2009) y por sus tramas complejas (Thompson, 1996).

El impacto de las producciones para cine y televisión basadas en el género superheróico ha llamado la atención no solo del público, sino que también, aunque en mucho menor medida, de la academia. Las reflexiones de autores como Evans (2010), DiPaolo (2011), Hassler-Forest (2012) o Fernández (2016) han buscado interpretar las representaciones ideológicas en la narrativa audiovisual de superhéroes en las últimas décadas. Sin embargo, la importancia ideológica que posee la narrativa superheróica no es un interés novedoso. El trabajo de Umberto Eco (2003 [1968]) en la década de 1960 puede ser considerado como fundante en varios sentidos. Su propuesta no solo establece la relación entre las problemáticas sociales y las historias de superhéroes, sino que conecta esta relación con un tipo de estructura específica: la del mito moderno.

Es un pájaro, es un avión: sobre historias de superhéroes

La narrativa superheróica comienza en 1938 cuando se publica el número 1 de la revista de historietas norteamericana *Action Comics* de la editorial *Detective Comics* [DC Comics]. La publicación se dedica a contar la primera historia de Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster. Superman es un extraterrestre proveniente del ficticio planeta Kriptón, el cual, al exponerse a la radiación del sol amarillo de nuestro sistema solar, adquiere superpoderes tales como superfuerza, vuelo, velocidad, visión calorífica y un largo etcétera⁵. Los elementos más importantes a considerar de su historia corresponden a: es el último hijo de su destruido planeta; llega a la Tierra en una nave espacial, cayendo en un pequeño pueblo de Kansas (*Smallville*), es encontrado y criado por una pareja de granjeros; en su adultez trabaja como periodista en el periódico *Daily Planet*; en su vida humana es conocido como Clark Kent; y tiene como compañera de aventuras a la periodista Lois Lane; lucha por la justicia contra distintos tipos de criminales y amenazas planetarias.

El género de superhéroes como parte de una línea de investigación en la cual se pone de relevancia las tensiones entre el *statu quo* y la justicia, la violencia y el orden social, debate en cuyos inicios debemos destacar los aportes de Eco (1968) en la década de 1960. Superman, como el primer gran superhéroe norteamericano es el objeto de estudio de Eco en su ensayo *El mito de Superman*, escrito en 1968 (2003 [1968]) indicó al menos dos elementos fundamentales para el estudio de los superhéroes. En primer lugar, que es posible encontrar en Superman una figura mítica y, en su historia, un mito. Segundo, las historias superheróicas tienen un impacto en los lectores y la sociedad, logrando una identificación de parte del lector con el personaje y la distribución de valores que se hace sobre problemáticas sociales.

⁵ La lista de poderes de Superman es extensa (desde un oído super sensible, la lectura de mentes o la reconstrucción de murallas) y depende, al igual que el alcance de sus poderes, de los criterios editoriales y autorales de cada época, necesidad narrativa o de verisimilitud.

Si bien las historias poseen una estructura mítica, esta se encuentra contextualizada a las exigencias del consumo narrativo presentes desde el inicio del siglo XX. En este sentido, es posible identificar en algunas historias superheroicas la expresión de una mitología moderna, adaptada a las condiciones de producción y consumo de la industria artística de masas capitalista. Parte importante de estas adaptaciones están relacionadas con cuales son, como se desarrollan y resuelven estos conflictos, siendo parte de la hipótesis fundamental de Eco (2003 [1968]) la imposibilidad de una transformación social en el mundo ficticio de los relatos de superhéroes.

Sin embargo, desde la década de 1960 varias transformaciones han ocurrido en torno a la producción de este género. La introducción de narrativas más complejas y maduras, reinicios de las historias o sagas, la relativa independencia de las tramas en cada medio en que se desarrollan estas historias y los cambios en los consumidores, nos permiten proponer que algunos de los puntos presentados por Eco (2003 [1968]) deben ser revisados y actualizados. Los valores encarnados en Superman, Batman o Wonder Woman no son los mismos en su inicio que los expresados en las distintas décadas de su existencia. Estas transformaciones pueden reconocerse como parte de los discursos e ideologías que los autores buscan plasmar en sus obras/personajes, estando mediados, por su puesto, por sus contextos sociales y requerimientos del mercado (Cañas, 2018).

El estudio de los superhéroes se ha realizado desde distintas perspectivas y líneas de profundización. Podemos mencionar, sin hacer distinción entre el medio de difusión, por ejemplo, i) los estudios sobre representación o como distintos sectores de la sociedad son representados en estas historias; ii) ligado al anterior, las imágenes sobre el género y sexualidad; iii) el impacto de los superhéroes en la apropiación de valores paradigmáticos; iv) la ideología que se despliega en estas obras; v) el carácter mítico del género de superhéroes.

Si bien no es de las líneas de mayor peso dentro del estudio de los superhéroes, las investigaciones empíricas y reflexiones teóricas sobre como estos se constituyen en modelos a seguir permiten establecer algunos puntos de importancia para esta tesis. Así, por ejemplo, se ha rescatado el valor de estos personajes en procesos formativos (Dyson, 1997; Martínez, 2019), conductuales (Martín, 2007; Rosenberg, Baughman, y Bailenson, 2013) o terapéuticos (Rubin, 2007). En estas pesquisas se concluye y recalca el valor de los superhéroes como personajes que representan y promueven determinados valores y conductas asociadas a un "positivo" socialmente construido. De estas publicaciones también podemos desprender aquellas que reflexionan sobre la moralidad superheroica y su relación con sus consumidores desde la psicología (Rosenberg, 2008).

Araya (2018) establece que un elemento fundamental en la narrativa superheroica es su metáfora de aquellas formas de disciplinamiento moral y autocontrol moderno (Foucault, 2010). La subjetividad en la modernidad se constituye a partir de la autovigilancia: cada sujeto es portador de la normativa y el sometimiento propio a la vigilancia del cuerpo y el alma. Los superhéroes son reflejo de esta biopolítica en tanto

poseen un poder de acción que ellos mismos deben restringir y vigilar a partir de un estricto código moral. Así, por ejemplo, superhéroes como Superman o Batman son reconocidos en parte por su regla moral autoimpuesta característica: no matar.

Todos estos estudios apoyan la idea de los superhéroes como “personajes paradigmáticos tan atractivos, que influyen en la manera de ver el mundo entre muchos de sus espectadores” (Urtuzuástegui, 2015, p.274). Estos se convierten en modelos que entregan valores ejemplares para la mejora personal (Urtuzuástegui, 2015).

El impacto paradigmático de estos personajes en la actualidad nos urge a revisar los sentidos, contenidos y representaciones sociales. Así, en relación con esta última dimensión, Nama (2009, 2011) establece como la representación de superhéroes negros en las historietas se construye de manera heterogénea, pasando de la victimización y sobreprotección a la reimaginación del pueblo negro como “configuraciones innovadoras” de tecnología futurista por fuera de las jerarquizaciones raciales de occidente. Por el contrario, Aldama (2017) marca la escasa o negativa imagen predominante en los cómics *mainstream* estadounidense sobre este grupo. Similares son los estudios de Dar (2010), Arjana (2018), y Smit y Chetty (2018) sobre la inclusión y caracterización de personas musulmanas, las cuales son dibujadas y escritas a partir de los estereotipos de la sensualidad femenina y el terror/ismo (historietas de Frank Miller). A pesar de ello, recientemente las historias sobre superheroínas musulmanas permiten, por un lado, dar cuenta de las tensiones y discriminaciones en la sociedad y, por otro lado, dar espacio para representaciones positivas sobre estos personajes (Smit y Chetty, 2018).

Ligado a lo anterior, las representaciones sobre el género son de las aristas más prolíficas de estudios sobre superhéroes. Sobre el sexismo podemos destacar las investigaciones de Baker y Raney (2007), Stabile (2009). Trabajos como los de Schott (2010) o de Stein (2018) revisan la participación de identidades de género más allá del binarismo y su relación con las representaciones del cuerpo superheroico. Otras publicaciones ponen énfasis en la reproducción de los mandatos del género en tanto lo superheroico (asociado a la violencia) se asocia a lo masculino y se opone a lo femenino (Paley, 2014). Por el contrario, la figura de Wonder Woman ha sido objeto de una amplia variedad de reflexiones centradas en las expresiones sobre el género y el feminismo (Robinson, 2004; Sanjuán, 2004; McCausland, 2017; Cañas, 2018):

A diferencia de muchas otras colegas de industria, Wonder Woman no surgió encorsetada desde una discriminación sexista para irse abriendo camino con el transcurrir de los avances sociales. Desde su propio punto de partida, Marston, Byrne, Holloway y Peter le otorgaron un papel protagonista, con una clara conciencia feminista, personificando en las viñetas la representación idealizada del nuevo tipo de mujer que iba a reclamar el reconocimiento a su valía social y profesional (Cañas, 2018, p.90).

Debido a que la figura del superhéroe se ha construido principalmente como hombre blanco y heterosexual, los estudios sobre masculinidad repasan los núcleos críticos sobre este tipo de narrativas. Rodríguez (2016) explora las distintas formas en que se han construido los personajes masculinos en las historietas de la editorial Marvel Cómics. Establece tres puntos importantes. En primer lugar, los cómics refuerzan,

reproducen o actualizan el mito de la masculinidad⁶. En el caso de la década de 1940 y 1950, el héroe representa los valores ideales del hombre: fuerza, valor o inteligencia. Sin embargo, desde la década de 1960 estas figuras comienzan a diversificarse, relativizando su carácter moral, dando origen a los antihéroes y héroes hipersexualizados.

En segundo lugar, en contraposición a los héroes, los villanos son su antítesis: en las primeras décadas representan el deseo desatado por el poder o el dinero, mientras que desde la década de los sesenta representan una corrupción moral justificada por las desigualdades sociales. Tercero, estos cambios guardan una relación con las transformaciones sociales: durante las décadas de postguerra, la bonanza económica hacía incomprensible una confrontación de origen en la desigualdad social mientras que, desde los sesenta, las crisis económicas y políticas en occidente impulsaron a narrativas que construyen problemas más complejos en los que la diferencia entre héroes y villanos es más difusa (Rodríguez, 2016).

García (2019), como parte de su tesis de grado, analiza 164 personajes masculinos en 30 películas de superhéroes estrenadas entre los años 2000 y 2006. Dos conclusiones son fundamentales. Por un lado, los hombres suelen ocupar el lugar protagónico o terciario, mientras que las mujeres el secundario. Segundo, que en estas producciones la construcción del personaje heroico masculino reproduce los campos tradicionalmente asociados a los hombres: "La economía, la fuerza física y la razón. No hay presencia de personajes conectados con sus emociones, sin que esto sea de una forma dramática" (García, 2019, p.76). Retoma los postulados de Gil Calvo (1997), señalando que este tipo de películas refuerza una masculinidad que se encuentra actualmente en crisis, reproduciendo aquellos aspectos que fundan la diferencia entre lo femenino y masculino en su desigualdad y la ideología estadounidense (García, 2019).

Como síntesis se puede señalar que, en primer lugar, la importancia del personaje superhéroe como representación de un grupo o grupos sociales históricos y contextuales en los que son producidas. En segundo lugar, su representación también es reflejo de las tensiones sociales y las formas de resolución de conflicto con distintos niveles metafóricos de resolución. Esto se liga con la cuarta línea de estudio sobre el género: las representaciones ideológicas.

Fernández (2016) analiza la construcción heroica en el cine durante las últimas décadas. Así, por ejemplo, al hablar del impacto cinematográfico de Batman (ya sea en la película dirigida por Tim Burton, como las de Nolan):

El superhéroe, objeto paradigmático de la cultura de masas, viene a jugar un papel crucial en este proceso de restablecimiento y reivindicación de las coordenadas simbólicas profundas (la base mitopoética) sobre las que descansa la comunidad imaginada estadounidense (Fernández, 2016, p.333).

⁶ Es importante destacar que para el autor el concepto de mito de la masculinidad se entiende como la construcción social de los valores, roles y atributos (físicos y psicológicos) distribuidos entre hombres y mujeres a partir de la diferencia biológica (Rodríguez, 2016, p.177).

Siguiendo los postulados de Coogan (2006) y Hassler-Forest (2012), Fernández (2016) sintetiza el recorrido de la producción discursiva de superhéroes, relacionándolo con las transformaciones económicas y culturales de la sociedad norteamericana y occidental: de la defensa del modelo norteamericano en los cincuenta, pasando por la contracultura y defensa de la igualdad racial y de género de los sesenta, a la hipermasculinidad de la década de los ochenta (Kellner, 2010). En efecto, el re-despertar de los superhéroes después de los atentados del 11 de septiembre de 2001 es una forma de entregar seguridad simbólica frente a los conflictos globales (Morrison, 2012).

No es de extrañar entonces que las temáticas superheroicas respondan a los conflictos actuales relacionados con la equidad de género, el racismo, inmigración, corrupción, populismos, etc. En efecto, más allá de los esfuerzos por proponer una ideología estática y lineal en el discurso superheróico, nos sumamos a los planteamientos de Evans (2010), DiPaolo (2011) y el propio Fernández (2016) al considerar la narrativa de los superhéroes como un campo de discursos en disputa hegemónica (en el sentido de Gramsci), tensión y contradicción que intenta dar sentido a las inseguridades globales y la injusticia en sus distintos niveles y ámbitos: de clase, género, racializadas, etnia, nacionales o geopolíticas.

Un ejemplo de esto es el tratado por Fernández (2016) en su análisis sobre la película *Batman: el caballero de la noche* de Christopher Nolan. El autor concluye que el film es una forma de volver a mistificar la ideología neoconservadora frente a las problemáticas sociales del siglo XXI. La tesis de Fernández (2016) establece cuatro elementos importantes sobre la construcción del superhéroe en la era Bush en adelante (Hassler-Forest 2012; Fernandez, 2016). En primer lugar, describe el marco de las tensiones que son problematizadas en el cine de acción desde la primera década del nuevo siglo: un contexto social marcado por la ansiedad y angustia frente a la amenaza global post 11 de septiembre y el miedo al colapso económico.

En segundo lugar, la complejización moral del superhéroe, junto con su narratividad de una trama de destino trágico, se relaciona con las necesidades ideológicas para enfrentar el contexto social mencionado: se establecen límites y principios morales a los que los protagonistas son empujados a cruzar en post de reestablecer el orden (incluyendo, por ejemplo, la tortura y el asesinato).

Tercero, a pesar de la importante crítica y visibilización de los problemas sociales asociados a las políticas económicas desreguladas a nivel local y global, el miedo a una amenaza mayor impulsa la necesidad de los sujetos para que retornen el orden (seguridad) anterior a partir de una violencia extralegal/excepcional y el poder restaurador del capital (recordar que Bruce Wayne es capaz de regular el mercado financiero por sí solo). Esto, por supuesto, se relaciona con las políticas del gobierno de Bush y su política de la Guerra contra el Terrorismo y los crímenes justificados en este contexto, pues establece una dicotomía entre "anarquía y fascismo", excluyendo cualquier posibilidad democrática a la resolución del conflicto:

La acción del vigilante enmascarado desactiva, en consecuencia, la posibilidad de un proyecto colectivo, cimentado sobre firmes bases democráticas, en el que la intervención de (super)agencias redentoras, o liderazgos carismáticos o excepcionales, se antojan innecesarias. La heroicidad trágica de Batman no resulta, entonces, sino el velo de trascendencia con el que cubrir una negativa reiterada a asumir, en toda su plenitud, la alternativa de un auténtico gobierno democrático-popular (Fernández, 2016, p.379).

La última línea de investigación sintetiza las anteriores aquí presentadas. La narrativa superheroica como una forma de mitología contemporánea y propia de un occidente desmitificado se ha constituido como parte importante de los estudios sobre el género. Como se ha mencionado, el primer y principal exponente que defiende el argumento mitológico de los superhéroes es Umberto Eco (2003 [1968]). Para el autor el Superman es una figura mediante la cual los lectores pueden identificarse (a partir de la figura de Clark Kent) y establecer un deseo inconsciente sobre el querer ser (a partir de la figura extraordinaria de Superman): un hombre que supera la frustración y la mediocridad en la que el trabajador promedio se encuentra sumido frente a los procesos de masificación y automatización.

El carácter mítico radica en tanto este objeto [Superman] es la representación de ideales y valores que se despiertan de manera inconsciente. Así, ser el hombre de acero no es solo ser su fuerza, sino que también aquello que significa superar la mediocridad del hombre común. Son, en palabras de Unceta (2007), "catalizadores de aspiraciones y frustraciones colectivas" (p.335). Eco (2003[1968]) argumenta que el impacto que estos personajes tienen en la población revela el compromiso emocional de los consumidores con este tipo de narrativas, reforzando la lógica mítica de las figuras superheroicas Eco (2003[1968]).

Unceta (2007) identifica varios elementos provenientes de la mitología clásica grecorromana que sirven de inspiración para los modernos héroes. Destacan, por ejemplo, historias y tramas de origen, arquetipos o la propia heroicidad que se encuentra en sus acciones y funciones en el relato como garantes del orden (Unceta, 2007, p.335) que se constituyen en modelos que personifican valores socialmente esperados. Los superhéroes son una forma de reescribir el mito en el contexto moderno⁷:

Lo más interesante del asunto, por tanto, parece precisamente la capacidad que tiene el cómic para crear mitologías en una época proclive a la desmitificación del mito tradicional. Es más, de hecho, se podría decir que es el medio el que determina un empleo novedoso del arquetipo mítico clásico (Unceta, 2007, p.339).

Como señala Sanjuán (2004) a pesar de estar inspirados en la mitología clásica, las historias son adaptadas para el gusto del consumidor moderno, reescribiendo no solo partes de las historias míticas, sino que también el sentido de las narrativas a contextos modernos. En el caso de Pintor (2019), la reinterpretación de los superhéroes como Dioses recorre un argumento similar, añadiendo una relación ética y política subyacente

⁷ Otros estudios que dan cuenta de la reinterpretación de los mitos clásicos en los cómics se encuentran en González (2011), y Kovacs y Marschall (2011). Parra (2018) también compara a los héroes clásicos con los superhéroes, argumentando las similitudes y permanencias en la construcción y reafirmación de lo masculino.

a estas narrativas. Es una reinención de Jesús mesiánico y salvador protestante propio de la Norteamérica ávida de mitos que refuercen su posición simbólica al inicio del siglo XX. Un planteamiento similar se encuentra en Ramos (2020), quien establece que la propia narrativa de superhéroes como Superman retoma la forma de los dioses solares, su estética y canon estético de perfección física y una trama basada en el "*kleos*, o gloria épica; *nostos*, la narración sobre el regreso al hogar; y las visiones poéticas de la inmortalidad (física, espiritual o cultural)" (Ramos, 2020, p.65).

Urtuzuástegui (2015) retoma las ideas de Eco sobre el carácter común y excepcional de los superhéroes como una forma de movilizar e inspirar determinados valores y creencias. Su anonimato (identidad secreta) y entrega sacrificial por la sociedad ayuda a reforzar los valores transmitidos como nobles y correctos. La seducción de estos personajes llama a la posibilidad humana de alcanzar lo trascendental través de una conducta moral ejemplar (Urtuzuástegui, p. 342). Ver en estas historias condiciones sociales y problemas valóricos actuales despierta el interés profundo del consumidor. Este carácter dual es fundamental para entender su impacto.

Violencia y televisión

La violencia en productos audiovisuales de ficción es un tema de investigación ampliamente abordado en los estudios de comunicación (González, 2017). Su importancia radica en el impacto en los consumidores y la sociedad en tanto formas de producción de sentido y socialización sobre la violencia y su problematización o normalización (Gerbner y Gross, 1976, Condry, 1989, Igartua et al., 2001).

La televisión ha cumplido un rol fundamental en la producción de estos sentidos, pues se ha construido históricamente como uno de los medios masivos de mayor importancia desde mediados del siglo XX a nivel global. Si bien esta tesis se centra en series distribuidas principalmente a través de servicios de *streaming*, es la televisión la que aportó el formato serializado y, son los estudios en relación con estos formatos y este medio, los que propician las perspectivas y aproximaciones de estudio principales para entender el fenómeno. Por este motivo, en este apartado, se revisarán las principales corrientes e investigaciones que han aportado al concepto de violencia en las producciones serializadas.

A partir de la década de 1960, el convulsionado contexto social y político alrededor del mundo, sumado a la masificación de la televisión como medio de comunicación en Estados Unidos y Europa, llevó a un aumento en el interés de las investigaciones en torno a la relación entre la violencia y este medio (Vilches 1993; González, 2011). Dentro de estos estudios, una de las dimensiones más importantes y con mayor recorrido hasta nuestros días es aquella que problematiza el impacto en los espectadores, en especial, en adolescentes, niñas y niños (Bandura, Ross y Ross, 1963; Eron et al., 1972; Posada, 2001; Bringas, Rodríguez y Clemente, 2004; Roldán et al. 2011).

Los estudios de Gerbner (Gerbner y Gross, 1976; Gerbner, 1977; Gerbner, Gross, Morgan y Signorielli, 1980) establecieron criterios que siguen siendo parte importante de las investigaciones en torno a la violencia en la televisión (Igartua et al., 2001; Igartua, 2002; Tur y Grande, 2009; Moyano, Girolami y Petrino, 2011). Su proyecto sobre Indicadores Culturales aportó una primera base para el estudio de la violencia televisiva en sus distintas dimensiones (de contenido y emisión). Entre sus contribuciones destacan un concepto de violencia fundado en la agresión física (en un primer momento), la intencionalidad y el daño como consecuencia. Además, pone el foco no solo en el acto violento, sino en una mirada general, relacionada a la duración del acto, su intensidad y gravedad (Índice DIG) (Gerbner, 1976).

En los siguientes apartados se revisarán los dos focos más importantes en torno a los estudios de la violencia: sus efectos y su representación. Esta distinción es más bien una clasificación analítica para ordenar los aportes de los distintos autores en torno al tema, pues en la realidad muchos de los estudios incluyen ambas dimensiones: una definición de como se hace presente la violencia en las series de televisión y un análisis sobre los efectos e impactos en los televidentes.

El impacto de la violencia

La reflexión en torno al impacto social de los contenidos violentos en medios de comunicación masiva se presenta como uno de los debates más importantes del campo de estudio de las comunicaciones (Condry, 1989; Igartua et al., 2001, Igartua, 2002). El problema es complejo y multidimensional pues el reconocer a los contenidos transmitidos en medios como el cine, la televisión o el internet como productores y reproductores de sentido sobre la violencia, implica tratar de entender cómo y en qué medida estos contenidos son apropiados por las audiencias. En este sentido, los estudios son de interés de distintas disciplinas, incluyendo la comunicación, la sociología y, en particular, la psicología (Condry, 1989; Huesmann, 1986).

El impacto ocurre en varios niveles y las investigaciones han demostrado que la exposición a la violencia en medios audiovisuales posee efectos a corto y mediano plazo (Browne y Hamilton-Giachritsis, 2005). Por un lado, estos contenidos pueden tener un correlato emocional y fisiológico en el espectador (Morris et al., 2009; Fernández, Revilla y Domínguez, 2010), y su vertiente ficticia puede ser más efectiva al influir en las opiniones (Montero, 2006).

Si la exposición a la violencia audiovisual tiene correlato fisiológico, emocional y a nivel simbólico de los espectadores, esto afecta también en sus interacciones con otras personas. En otras palabras, la exposición a contenidos audiovisuales violentos tiene un impacto social. Ahora bien, como espectadores no somos objetos pasivos frente a estos contenidos, ni tampoco sujetos aislados y disociados de las emociones que se buscan representar en el medio (Pinto da Mota, 2005). Además, la agresividad que puede ser aprendida, imitada o influida por este tipo de contenidos también depende de los contextos, tanto al interior de las series (Donnerstein, 1998; Smith y Donnerstein, 1998) como del entorno social.

Por otro lado, además del análisis del contexto, también se ha dado cuenta de una relativización del interés en los contenidos violentos. La violencia es un elemento llamativo que destaca y captura la atención de la audiencia (Camps, 2003; Hernández y Finol, 2010). Dependiendo del sentido simbólico y estético (imagen), la violencia audiovisual se constituye en un espectáculo atractivo (Hernández y Finol, 2010; González, 2017). Sin embargo, los estudios de Fernández, Revilla, González y Lozano (2013) relativizan las tesis sobre el interés innato y generalizado de la violencia, estableciendo reflexividades, sentidos y aprendizajes por parte de los espectadores.

Si bien se ha demostrado que existe una correlación entre la violencia en contenidos audiovisuales y los espectadores, dos preguntas surgen en torno a esta influencia. En primer lugar, emerge la cuestión sobre qué tipo de influencia provoca la violencia en estas producciones. Si bien podría suponerse que este contenido tiene un efecto negativo (generador de agresividad), lo cierto es que las producciones de ficción no tienen la misma connotación que otros géneros, siendo incluso capaz de sublimar o llamar a reflexionar sobre sí misma.

Si quien ejerce la violencia o la utiliza como herramienta de resolución de conflictos es clasificado como héroe (modelo a seguir) si tiene o no consecuencias su utilización (incluso si este es celebrado), se puede dar a entender que la violencia tiene una funcionalidad naturalizada, sin consecuencias o ser una herramienta esperada para enfrentar los conflictos (Huertas, 2019).

La segunda pregunta que surge es sobre el rol de los contenidos en la agresividad. En este sentido, resulta importante dar cuenta que el impacto de estas producciones puede responder a un tramado mucho más complejo en torno a una red de productores de sentido sobre la violencia en el que la televisión solo influye parcialmente.

Como se ha mencionado, los efectos de los contenidos violentos, en especial en la televisión, han encontrado en los niños a un campo de estudio importante, destacando el rol socializador en la primera infancia (Cohen, 1998). Tur y Grande (2009) analizan el contenido de programas de la televisión infantil y su impacto en niños de 4 a 12 años en España. En un estudio similar, Pérez-Ugena, Menor y Salas (2010) investigan la estructura de programación televisiva y las representaciones sobre la violencia en el mismo país, dando cuenta de las deficiencias en el control del contenido en horarios de protección a la infancia. En ambos casos se establece que, si bien se ha dado paso a narrativas alternativas en los últimos años, la violencia sigue siendo una parte importante de los programas de televisión.

Por su parte, Morales, Chacón y Soto (2014) trabajan en torno a la sobreexposición de contenidos violentos en la programación infantil desde una perspectiva semiótica. Su revisión otorga una clasificación en torno a dos tipos de violencia: una fantástica y una real caricaturizada, en la que la "agresividad cotidiana, alejada de la lucha por el poder y más cercana a las rutinas familiares y sociales, [es] representada de forma cómica por su intencionalidad crítica y para provocar la risa en

el espectador” (Morales, Chacón y Soto, 2015, p. 72). Es la primera forma de violencia, la fantástica, la más asimilada y reproducida por los niños entre 5 y 6 años, la cual posee un carácter mayormente físico y material, aunque la permeabilidad es más limitada de lo que se podría esperar (Morales, Chacón y Soto, 2015, p. 83)

Diversos estudios han explorado el impacto e influencia de este tipo de contenidos en espectadores, señalando no solo la actitud facilitadora sobre los comportamientos agresivos (Huesmann y Miller, 1994), sino que también en las actitudes hacia la agresión (Gunter, 1996; Mummendey, 1990; Igartua, 2002).

Igartua (2002), recoge los estudios sobre el impacto de la violencia y la pornografía desde la psicología social. Su recopilación da cuenta de la relación entre este tipo de contenido y la agresividad en los espectadores. También, entrega una clasificación interesante en términos de enfoques descriptivos y explicativos sobre esta relación, destacando:

1. La hipótesis de catarsis: bajo determinadas condiciones, el consumo de este tipo de contenidos permite “liberar” a los espectadores de tendencias agresivas (Feschbach, 1984; Igartua, 2002)
2. Aprendizaje social: en el que los observadores aprenden modelos de comportamiento, en este caso, agresivos, lo cual se ve reforzado al dar cuenta de cómo la violencia en estos productos genera recompensas para quienes los aplican (Huesmann, 1986; Tan, 1986; Josephson, 1987; Igartua, 2002).
3. Desinhibición y legitimación de la violencia: En el caso de Baron y Byrne (1994) o Younis (1994), se establece que la violencia en estos contenidos, similar a la categoría anterior, se establece como un medio para un fin especificando, para este caso, una forma legítima de resolución de conflictos y difuminación de las inhibiciones sobre la agresividad.
4. Preactivación o efecto *priming*: el consumo de contenido violento reactiva y estimula actitudes de agresividad, reforzando ideas de violencia preexistentes (Bushman y Geen, 1990)
5. Desensibilización de la violencia: En este caso, la exposición repetida del contenido violento genera una desensibilización de la agresividad, disminuyendo su impacto e intensidad en la afectividad de los espectadores (Rule y Ferguson, 1986). Este efecto también hay sido registrado por Bandura (1983); Sanmartín, Grisolia y Grisolia (1998; Bringas, Rodríguez y Clemente, 2004).

La revisión realizada por Igartua (2002) destaca por poner de relieve que la violencia en contenidos visuales actúa como catalizador o facilitador de la agresividad en los espectadores en sus relaciones sociales (salvo por el modelo de catarsis). Otras revisiones como las establecidas por Tur y Grande (2009), también dan cuenta de la relación entre el contenido violento en la televisión y el comportamiento de los receptores, con resultados similares a los de Igartua (2002).

Definir y categorizar la violencia

De los primeros tratamientos operativos del concepto de violencia en la televisión destacan las realizadas por Gerbner en la década de 1970 y 1980 (Gerbner y Gross, 1976; Gerbner, 1977; Gerbner, Gross, Morgan y Signorielli, 1980). Su definición establece al fenómeno como *“la expresión abierta de fuerza física contra uno mismo o contra otros, obligando a la acción en contra de la propia voluntad bajo pena de ser herido o muerto, o de hecho herido o asesinado”* (Gerbner y Gross, 1976, p. 184. Traducción propia). De esta definición destacarán algunas ideas como la dimensión física, lo potencial (incluyendo amenazas e intentos frustrados de dañar), sus consecuencias materiales (daños) y la presencia de un otro o el sujeto mismo. Además, tiene la propiedad de establecer una categoría por fuera del contexto social y cultural, permitiendo comparar entre distintos momentos históricos y regionales (Mustonen y Pulkkinen, 1997).

Las críticas al concepto limitado de violencia de Gerbner (centrado en su aspecto físico), permitieron que, en las investigaciones subsiguientes, incluidas las del propio Gerbner y su equipo, se ampliara esta definición. Así, se comienza a incluir la agresividad verbal y violencia psicológica (Stein y Friedrich, 1975; Mustonen y Pulkkinen, 1997). Cabe señalar que algunos de los elementos planteados por Gerbner impactan en las definiciones actuales de violencia (García Galera, 2000; Moyano, Girolami y Petrino, 2011).

Durante la década de los noventa destacan The National Television Study (1997) en Estados Unidos y los realizados por el Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia (1997). En estos, el concepto de violencia adquiere una mayor complejidad, incluyendo distintas dimensiones como el uso de armas, el rol en la estructura narrativa de la violencia, la naturaleza de los personajes involucrados, el castigo y consecuencias, etc.

Un elemento interesante a destacar es que las siguientes definiciones de violencia complejizarán la construcción categorial, pero mantendrán algunos elementos como la idea del daño, su potencialidad, el componente social (realizado por y contra un sujeto o varios sujetos) y la intencionalidad como problema.

Donnerstein (1998; Smith y Donnerstein, 1998) integra las variables contextuales como el motivo de la violencia, la presencia de armas, extensión y el carácter gráfico, realismo, etc. Aunque cabe destacar que algunos de estos elementos ya se habían presentado en la década de 1980 (Potter y Ware, 1987; Mustonen y Pulkkinen, 1997). Los estudios de Donnerstein (1998; en González, 2011) sobre violencia en series de televisión norteamericana durante la década de 1990 establecieron algunos elementos a considerar al momento del análisis y la relación con el espectador. Así, por ejemplo, llamó la atención sobre quién es el agresor, si es atractivo o no para el público, si hay razones morales que motivan su agresividad, si hay recompensas por sus actos, el tipo de arma que utiliza, y el tono con la que la serie se trata (serie, drama, realismo, etc.).

En España, García Galera (2000) e Igartua et al. (2001) retoman estas definiciones, en especial las de Gerbner (1976), recuperando los criterios de intencionalidad, daño físico y/o psicológico, y condición potencial para construir la categoría de violencia.

Finalmente, una definición similar se establece en el caso de América Latina, destacando los esfuerzos de Moyano, Girolami y Petrino (2011) para la construcción de un índice de medición de la violencia para Argentina. Los autores retoman las dimensiones de acciones que tienen por consecuencia el daño (físico o psíquico), con una dimensión de intencionalidad, que involucra a sujetos en su realización.

CAPÍTULO III. DEFINIR LA VIOLENCIA

Definir la violencia es un ejercicio complejo. González (2017) resume algunas de sus principales problemáticas estableciendo que este es un fenómeno ambiguo, dependiente histórica, política y culturalmente de los entramados de legitimidad y moralidad que le dan sentido. Esta ambigüedad debe ser parte de su construcción categorial, en tanto es una reflexión continua, entendiendo la producción teórica de la violencia como una dialéctica permanente.

La violencia es un fenómeno universal. Esta se presenta en todo contexto histórico y social. Los miembros de cada sociedad somos capaces de reconocerla y es parte del imaginario simbólico compartido en cada cultura. En tanto sujeto socializado, cualquier persona en el mundo podría reconocer una acción (o no) de violencia. Su presencia es parte de las dinámicas sociales y su universalidad se registra a su vez en la presencia transhistórica y transcultural de los valores, prácticas, instituciones y leyes que buscan evitarla o administrarla.

Por otro lado, es un fenómeno particular. Si bien la violencia es parte de las dinámicas explícitas o implícitas en cualquier sociedad, cuando un sujeto reconoce, aplica o es víctima de la violencia, es porque lo ha aprendido socialmente. Lo que hace daño y como hace daño se aprende (Frías y Castro, 2011). Los valores y actitudes que buscan evitarla o ensalzarla tienen un origen social y en cada contexto cultural e histórico son distintos (Isla y Míguez, 2003; Sánchez et al., 2014). Como señala Rodríguez Alsina (1998), lo que una sociedad considera violento (o no) responde a la producción contextual de su significado.

En efecto, si bien cada sociedad establece una noción sobre la violencia, generando marcos de representaciones compartidas, estos marcos son, a su vez, dinámicos y políticos. Es decir, los distintos grupos o sectores de una misma sociedad, pueblo o nación configuran ideas de violencias que se encuentran en disputas en escenarios o campos desiguales de poder sobre estas representaciones (Grimson, 2011).

De esta forma, si bien la violencia es universal, esta no es parte de la naturaleza humana, en tanto es una expresión aprendida social y culturalmente. Esto no quiere decir que los seres humanos no presenten etológicamente conductas agresivas (lo que corresponde a su naturaleza), sino que esta agresividad es canalizada, potenciada, controlada o dirigida socialmente (Ribotta, 2014; González, 2017). La violencia es la expresión social de la agresividad biológica del ser humano (Sanmartín, 2000; Carrasco y González, 2006; González, 2017)

Esta increíble complejidad lleva a construir el concepto de violencia de forma polisémica por parte de las ciencias de la comunicación y sociales. En efecto, en el propio ejercicio de definición, el primer debate al que podemos atender es sobre la posibilidad de construir una categoría analítica en torno a la violencia. Así, por ejemplo, Murray, Cole y Fedler (1970; Spiegel, 2007) defienden la imposibilidad de fijar indicadores

objetivos debido al carácter subjetivo de la experiencia violenta (Spiegel, 2007): aplicar o recibir violencia es una experiencia subjetiva en la cual el victimario o la sociedad pueden no dar cuenta de un acto que si es reconocido como tal por parte de la víctima.

Sin embargo, para el caso de un estudio en torno a las representaciones de la violencia en una obra audiovisual, en la cual no se puede acceder a la reflexividad o experiencia de personajes ficticios, se nos obliga a considerar una definición que sí permita reconocer este tipo de fenómenos.

Ahora bien, una definición de violencia que permita establecer indicadores claros también representa un desafío. González (2000) describe al menos doce definiciones que incluyen a Girard, Harendt, Tilly, Fanon, Touraine, etc. Para enfrentar la empresa de establecer puntos en común en torno a la categoría, la clasificación de Grundy y Weinstein (1974) es reconocida por investigaciones sociales (González, 2000; Bufacchi, 2005); y de la comunicación (González, 2017). Esta construye cuatro grupos: definiciones estructurales o amplias; observacionales o restringidas; legitimistas; relacionales.

Sobre las definiciones estructurales o amplias, estas establecen la violencia desde una perspectiva estructural o sistémica, en la cual las posibilidades de realización (en cualquier ámbito social) por parte de individuos o grupos está por debajo de prácticas de realización efectiva (Galtung, 1969; Grundy y Weinstein, 1974; González, 2000). Esto se refleja, por ejemplo, en las violencias físicas más concretas hasta la imposibilidad de acceder a determinados beneficios a partir de sistemas de discriminación o subordinación. Las críticas, en este sentido, recaen en que esta definición es difícil de medir o convertir en tipologías analíticas (González, 2000).

Las definiciones observacionales o restringidas, por el contrario, establecen la violencia como la aplicación de la fuerza física con intencionalidad de dañar a un otro o sí mismo. Son formas de coerción a partir de la agresividad o uso de la fuerza física para generar daño (Graham y Gurr, 1969; Tilly, 1978; Rule, 1988; González, 2000; González 2017). Si la categoría anterior pecaba de ser amplia y difícil de manejar a nivel analítico, esta tiene por limitante no poder incluir expresiones más complejas de agresividad social más allá de la física, verbal o psicológica (por ejemplo, la discriminación).

Las definiciones legitimistas se centran en la expresión de la violencia como fenómenos o actos que irrumpen con los órdenes socialmente establecidos y legitimados (principalmente los sistemas legales o estatales, aunque esto no es excluyente de otras formas de ilegitimidad) (McFarlane, 1974).

Por último, las definiciones relacionales ponen énfasis en el carácter de intercambio del acto violento, poniendo en el centro de la definición la intencionalidad de victimario y el daño físico de una víctima (Michaud, 1973; Tilly; 1978; González 2000; González, 2017). En estas se excluyen las expresiones que en su consecuencia incluyen un daño o sufrimiento, pero que en las causas no se encuentra una intención deliberativa (como un accidente o catástrofe natural).

En un ejercicio de síntesis, el mismo González (2000) establece tres elementos fundamentales en torno a las definiciones de violencia en las ciencias sociales: "*la aplicación -o amenaza de la aplicación- de una fuerza física intensa de forma deliberada con la intención de causar efectos sobre el receptor de la misma*" (González, 2000, p. 154). Para este autor serían estos tres elementos (la fuerza física, la deliberación o intencionalidad, y el efecto o daño) los elementos fundamentales para una categoría de violencia.

Frente a esta definición es importante hacer dos comentarios. Por un lado, como ya se indicó en el capítulo anterior y se complementará en este, la violencia física no es la única forma de violencia y parte de la complejidad del fenómeno recae en lograr limitar el concepto sin excluir dimensiones que no siempre son explícitas (como las violencias estructurales). Por otro lado, si bien es mencionado por el autor, pero no remarcado, la potencialidad de la violencia (se puede aplicar o amenazar con aplicar) es fundamental para la construcción de esta categoría y es parte de las distintas definiciones que se tratarán a continuación.

Además, el autor puntualiza otras dos dimensiones en torno al carácter social de la violencia. Por un lado, esta siempre es relacional: es aplicada por una persona (o personas) contra otra persona (o personas). Al ser parte fundamental de las dinámicas culturales, no debe considerarse como la interrupción o quiebre de la interacción social, sino una forma concreta de interlocución o comunicación. Esto hace de la violencia un fenómeno complejo y paradójico, en tanto construye lazos sociales, también puede destruirlos o amenazarlos (González, 2017).

De hecho, es parte de las estructuras elementales de la sociedad. Es un mecanismo que ha permitido la reproducción de sistemas, jerarquías y estructuraciones de poder a través de la historia y el mundo (Segato, 2003). Esto le da un nuevo significado y valor a la violencia, pues no solo debe ser entendida como la consecuencia de una falla en los modelos ideales de sociedad, sino que es la acción que permite reproducir las estructuras sociales profundas e inconscientes (como el patriarcado, la colonialidad, el capitalismo, etc.) (Segato, 2003).

En segundo lugar, el González (2000) establece que la violencia se expresa de manera individual o colectiva, pero no de forma estructural. Esto significa que la violencia es la consecuencia o expresión de estructuras y sistemas desiguales y jerarquizados (por ejemplo, que no permiten el acceso a determinados servicios o bienes, o que discriminan a partes de la población) pero no es la estructura en sí (las que actuarían como las causas de la violencia) (González, 2000).

Los debates sobre el concepto de violencia en los estudios en el marco de producciones televisivas se han nutrido de las discusiones y definiciones aquí presentadas. A continuación, se establecerá la definición de violencia a partir del trabajo de Igartua et al. (2001), Moyano, Girolami y Petrino (2011) y González (2017). Así, se entiende como *una acción social mediante la cual un sujeto(s) aplica -o amenaza con la*

aplicación-, de manera consciente o inconsciente, un daño -en cualquiera de sus manifestaciones- a otro(s).

Se define la violencia como una acción social, esto quiere decir que es una acción sustentada y desplegada en un contexto social: sus orígenes y causas, modos de desplegarse y valores asociados son producidos social e históricamente. Esto nos permite situar a la violencia, incluso cuando es de un sujeto hacia él mismo (como en el caso del suicidio), como una acción socialmente situada (Durkheim, 2008[1897]). Este carácter se refuerza al entenderla como una forma comunicacional o de interlocución. En este sentido, la violencia tiene consecuencias que se sitúan en sociedad, desde la coerción directa, la defensa de un algo o alguien, hasta la reproducción de un sistema o su transformación (Segato, 2003).

En segundo lugar, se conserva la idea de violencia como acción o su potencial, pues la amenaza puede ejercer un rol coercitivo o daño tanto o de mayor profundidad que su realización en sí.

Un elemento importante que deberemos considerar es la idea de la violencia como consciente o inconsciente. Suele establecerse que la violencia presenta intencionalidad por parte del victimario al hacer daño (García Galera, 2000; Igartua et al., 2001; Tur y Grande, 2009; Sanmartín, 2012). Sin embargo, esta idea podría ser limitante en casos de violencia estructural más sutil (Bourdieu, 2000). Por ejemplo, en algunos casos de violencia simbólica machista o discriminación, las personas no necesariamente aplican una acción que busque el daño, pero su ejercicio sí tiene una función reproductiva de las estructuraciones sociales. De esta forma se busca descartar acciones como accidentes o catástrofes medioambientales, pero sí incluir formas de violencia que no son explícitas a los ojos del victimario o víctima.

Por último, se establecen como formas de daño aquellas recogidas por González (2017):

- **Violencia directa:** la forma de daño más explícita y fácil de observar. Aquí se incluyen las formas de violencia física, verbales (o no verbales) y psicológicas. Las expresiones son claras y evidentes, como puede ser un golpe o laceración, una amenaza, la degradación de la dignidad o autoestima, la humillación, amenazas, insultos, etc. Esta forma de violencia es también la más estudiada y la que ha sido incluida en los estudios sobre el tema desde sus inicios (Gerbner, 1976; Gerbner y Ross, 1976; Stein y Friedrich, 1975; Mustonen y Pulkkinen, 1997; García Galera, 2000; Igartua, 2002)
- **Violencia estructural:** es más compleja de observar porque es el resultado de las acciones de distintos agentes institucionales o sociales que decantan en un sistema político y económico que limita y va en detrimento de las condiciones de vida de los sujetos (Jiménez-Bautista, 2012; González, 2017). Esta es difícil de observar además porque los sujetos no siempre pueden reconocer la violencia en tanto los mecanismos culturales de una sociedad tienden a normalizarlos. Como

ejemplos, se pueden enumerar: "la pobreza, la marginación, la represión ideológica y política, la opresión o la alienación" (González, 2017, p. 41).

- Violencia simbólica: si la violencia estructural se establece a partir de las condiciones resultantes de la estructuración social (la posición del sujeto en el sistema), la violencia simbólica establecería la diferencia entre sujetos y su subordinación y sumisión a través de las construcciones valóricas y morales. Aquí se enumeran, por ejemplo, el racismo, la homofobia, el clasismo o la xenofobia. Entre quienes han trabajado con este concepto destacan Bourdieu (2000) en la sociología y Galtung (1990) en los estudios de comunicación. La violencia no es solamente acciones de discriminación o diferenciación, sino que es una forma de coerción que se logra cuando son los propios victimarios quienes legitiman (a través del mecanismo de otorgar sentido) a los dominadores. En otras palabras, es una forma de legitimación de las estructuraciones sociales de dominación (Calderone, 2004). La violencia se observa como un ejercicio simbólico en el que se legitima la violencia estructural y de dominación.

Estas definiciones de violencia constituirán las principales formas de categorización en esta tesis, aunque para poder establecer un análisis más profundo, se separó la violencia directa en sus tres formas: física, verbal y psicológica.

Ahora bien, entendiendo que los elementos contextuales son fundamentales para una diferenciación y análisis en profundidad de la violencia (Smith y Donnerstein, 1998), se integrarán los siguientes elementos que complementarán el entendimiento del fenómeno:

- Los actores involucrados: al ser una acción social, es de suma importancia poder reconocer y situar quienes son los involucrados y a qué categoría del sistema social pertenecen. Esta identificación permite, en primer lugar, determinar en qué campo o dimensión de la vida social se inscribe esta violencia y cuáles son las estructuraciones que atraviesan este acto. Así, no es lo mismo un padre que golpea a un hijo, un esposo a una esposa, un policía a un sospechoso, entre dos soldados enemigos, etc. Por otro lado, una definición correcta de los participantes, en el caso de los estudios de producciones audiovisuales, incluye conocer cómo se presenta el personaje al espectador: no es lo mismo un sujeto que es presentado como atractivo o un héroe el que aplica violencia, que un villano o que genere rechazo.
- El tipo de daño: es importante definir el tipo de daño y su gravedad pues esto permite entender las distintas líneas que se construirán entre héroes y villanos, entre violencia legítima e ilegítima. Así, en la narrativa de superhéroes, es distinto torturar, herir, conmocionar, derribar o asesinar, de la misma forma que no es lo mismo una amenaza que un insulto o la violencia psicológica que puede generar traumas en muchos de los personajes. En este sentido, el daño también puede ser económico o moral (Bernárdez, García y González, 2008).
- Orígenes y consecuencias: similar a lo anterior, cómo se representa la violencia en la estructura narrativa es importante porque entrega elementos para su legitimación. Así, es distinta una agresión que se inicie por la codicia o venganza,

que la defensa, la justicia u otro factor. También son importantes sus consecuencias: no es lo mismo alguien que es juzgado por sus crímenes a alguien que adquiere una valoración social positiva. Esta dimensión es importante porque permitirá contextualizar con mayor exactitud el valor narrativo de la violencia, pues los estudios suelen construirla como una forma eminentemente negativa (Tur y Grande, 2009) sin tomar en cuenta instancias que socialmente se consideran legítimas (como el heroísmo o la defensa de los inocentes) (Herrera, 1997).

- Uso de armas: Si bien parece ser un elemento no tan gravitante como los mencionados anteriormente, en el caso de las historias de superhéroes el uso de armas (o no) es fundamental. Como veremos, es lo que marca y toma distancia entre los héroes fantásticos que usan sus poderes a los vigilantes ultraviolentos (como *The Punisher*).
- Grado de realismo y tratamiento: se buscará identificar si la violencia es presentada de forma realista o fantástica o si es en un tono humorístico o realista, épico o dramático. Este tratamiento permitirá identificar también el peso simbólico de la violencia en la serie. Como señala Gunter (1985), los espectadores no significan o sopesan la violencia de la misma forma, diferenciando entre aquellas que tienen caracteres fantasiosas o humorísticas de las realistas.
- Su rol en la estructura narrativa: se busca identificar la importancia de los actos de violencia en la trama, el conflicto y la narración: son actos que inician el conflicto, lo median o lo finalizan, inician otros conflictos o los resuelven, es parte de la problemática central o de las secundarias, etc. En este sentido, se reconocen los aportes del The National Television Study (1997), en el cual la categoría microscópica (el acto violento en sí) se estudia a su vez en relación a la escena y el programa como totalidad.

Es importante indicar que estas categorías, de manera parcial o total, han sido incorporadas por distintos estudios como el de la The National Television Study (1997) o el del Centro de Investigación de la Reina Sofía (1997) o las investigaciones realizadas por Sanmartín (2006).

Violencia, arte y política

La condición política del arte ha sido estudiada tempranamente en la modernidad capitalista (Benjamín, 2008[1936]). Para Rancière (2005a, 2009), observamos la condición política de la estética a través del reparto de lo sensible. Esto es, la distribución de objetos en el mundo y, sobre todo, los sujetos dentro de una comunidad. Es la repartición que otorga un sentido y espacio en el mundo a cada persona. Esa distribución espacial y temporal es lo que constituye la comunidad política y el mundo común (Rancière, 2005a, 2009; Amarilla, 2018). Tanto el arte como la política (o más bien, una a través de la otra), establecen este reparto de sujetos y objetos en el mundo.

Es importante entender que la política no puede reducirse al campo de lo que tradicionalmente se entiende como "lo político" (disputas por un gobierno), sino que es

la distribución misma de lo adquirido por los sentidos y que construye a los sujetos en su comunidad. En otras palabras, lo político en Rancière (2005b) parte desde lo que posibilita la existencia y reconocimiento de los sujetos como tales en la sociedad. Es esta división (la de los sujetos y no-sujetos) lo que acerca a lo político y al arte, pues en ambos espacios se construye la diferencia que da sentido a lo colectivo (entendido como una estructuración de sujetos que distinguen).

Rancière (1996), entiende a la "policía" como esa estructuración hegemónica que recae sobre los sujetos y los ata a un sentido dentro de la estructura. Se distribuyen funciones, poderes y lugares a los sujetos a través de la agregación a este sistema. Por el contrario, la "política", es el ejercicio de subjetivación en el cual los que no han sido considerados en la repartición (los sin-parte), toman voz y apuestan al reconocimiento en igualdad (Rancière, 1996).

La estética y la política tiene como base el desacuerdo. El carácter del disenso dentro de este espacio es fundamental y es aquello que tensiona comunidad entre las distintas formas del "ser" o la aparición de los "sujetos" (Rancière, 2005b; Amarilla, 2018). La política, en efecto, es el ejercicio de esta emergencia subjetiva a través del disenso que construye y re-construye el arte.

En Žižek (2004; Cabello, 2020), la violencia adquiere una mayor preponderancia en torno a lo político y el arte. Al considerar que el Imperio permite la circulación sin censura del contenido a través de la comunicación y el arte, todo consumo es posible y, por tanto, pierde su carácter político y revolucionario (Žižek, 2004; Cabello, 2020).

En este sentido, la reproducción del capitalismo a través de lo simbólico (ideología) solo se rompe a través de un acto revolucionario. La violencia, en este sentido, es el signo o reflejo de este acto transformador que busca intervenir las estructuras de dominación (Žižek, 2017). Cabe señalar, que se distingue entre el acto violento que reproduce lo simbólico, con el acto revolucionario que lo destituye (el lugar del no-sujeto) (Žižek, 1992).

La relación entre la violencia, lo político y el arte, inicia desde esta tensión con la ideología. Para Žižek (1992) nuestra existencia se encuentra mediada por una estructura de ideas, la que constituye una ficción simbólica que canaliza, transforma y sustituye lo real (por ejemplo, en el sistema capitalista, la ideología insiste en un sistema igualitario de individuos libres, cuando en realidad es todo su opuesto).

En el cine (y la producción audiovisual), encontramos una realidad mucho más real que nuestra realidad friccionada. A través del recorte cinematográfico, nos puede interpelar porque revela el deseo de lo real y no necesariamente se convierte en un reflejo de la ficción simbólica.

La violencia en la pantalla, como ejercicio catártico de lo real, puede exponer las condiciones necesarias para la negación de la ideología como ficción naturalizada en nosotros, pues el salir del orden simbólico es doloroso y un ejercicio violento (contra el sistema y/o uno mismo) (Cabello, 2020).

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

La investigación cualitativa en torno a los productos ficcionales de la televisión tiene por objetivo dar cuenta de los sentidos y valores alojados y producidos a través de las obras (potencial semántico) (López y Nicolás, 2015). En los estudios sobre violencia televisiva, identificar e interpretar las significaciones y representaciones sobre el fenómeno se vuelve fundamental para entender su legitimidad y configuración en el contexto social en que se producen las series, a la vez que permite a las pesquisas sobre recepción evaluar el impacto e influencia en los espectadores. Las distintas formas de violencia y su tratamiento influyen de manera desigual y heterogénea en el público.

En el caso de esta investigación, el análisis sobre la representación de la violencia parte del entendimiento de la serie como un texto (Casetti y De Chio, 2007; López y Nicolás, 2015), el cuál adquiere sentido en el ejercicio de interrelación entre sus unidades mínimas. Los elementos presentados construyen una red de significación a partir de las relaciones entre sus unidades (Zavala, 2007). Por esto, analizamos la serie desde una perspectiva gramatical (Bestard, 2011), en el cual sus elementos adquieren significado en la interacción con otros, conformando una red que otorga sentido en su totalidad.

Ahora bien, que los elementos adquieran significado en función de la totalidad no significa que se excluya su contexto de producción. Los sentidos poseen una razón de ser concreta en un contexto específico.

Para poder comprender las representaciones sobre la violencia, esta tesis se sustenta en tres objetivos, los cuales abordan tres ejercicios analíticos distintos. En primer lugar, se describen las interacciones de violencia en las series seleccionadas, tratando de establecer una tipología. En segundo lugar, se busca establecer el valor de la violencia en la narrativa, su importancia en la trama y desarrollo de los conflictos. Esto permitirá entender el panorama global de la violencia como código que entra en comunicación con el resto de la serie. Por último, se busca entender cómo la violencia representada interactúa con los debates y conflictos políticos en el contexto social de producción de la obra.

Muestra

Como se ha señalado en el primer capítulo, el análisis se centrará en dos series: *Marvel's Daredevil* y *The Defenders*. Estas poseen un total de 47 capítulos (cada capítulo de entre 45 y 50 minutos cada uno), sumando 2.093 minutos (35 horas aproximadamente). A esto se le suma el análisis formal de las otras cuatro series: *Jessica Jones* (2015-19), *Luke Cage* (2016-18), *Iron Fist* (2017-18) y *The Punisher* (2017-19) (los que suman 114 capítulos; 6.082 minutos o 101 horas aproximadamente).

Las series utilizadas comprenden todas las series *live-action* basadas en superhéroes de Marvel producidas y distribuidas por *Netflix*. El análisis sobre estas series en específico se debe a:

- Son series interconectadas entre ellas con relativa independencia, configurando un mundo de referencia en común
- Son series que ya han finalizado en su producción, teniendo así una visión completa de lo que los autores y productores buscaban transmitir

Tratamiento previo

Para facilitar el análisis, es necesario transformar a las series de televisión en unidades mínimas que permitan, posteriormente, establecer sus relaciones con la totalidad. Este doble ejercicio de descomposición y recomposición (Brisset, 2011; González, 2017) nos permitirá dar cuenta de la violencia en su forma aislada (buscando profundizar en su representación) y su relación con la trama y el conflicto (estableciendo el peso y valor que se da en la serie a la violencia y su sentido al interior de la historia).

La unidad a medir es la interacción violenta, en tanto se considera al fenómeno en cualquiera de sus versiones (ver capítulo anterior) entre personajes. No se considera la escena en sí, ya que pueden darse hechos de violencia que no aparecen en cámara (por ejemplo, en las primeras escenas de la primera temporada de *Marvel's Daredevil*, solo nos presentan a Karen Page, una de las protagonistas, sosteniendo un cuchillo ensangrentado, dando a entender que la acción violenta ocurrió antes de lo que se muestra en la escena).

Descripción y tipificación de la violencia

Para dar cuenta de todas sus dimensiones, el análisis toma la propuesta de López y Nicolás (2015) en el cual se sintetizan los análisis formales, de personajes e interpretativos de las series de televisión, en conjunto con los modelos construidos por el Centro Reina Sofía (1997); The National Television Study (1997), González (2017) para el estudio de la representación de la violencia.

En este análisis se incluyen los elementos que permitirán describir y categorizar la violencia. Estos son:

- El tipo de violencia: física, verbal, psicológica, estructural o simbólica en función de las definiciones entregadas en el marco teórico. Aquí también se inscribe el tipo de daño y su gravedad, así como motivaciones.
- Personajes: Descripción de los personajes involucrados en el acto violento en función de dos dimensiones. En primer lugar, como actantes, como unidades que interactúan con otras unidades (Casetti y Di Chio, 2007), en especial en su relación entre victimario-víctima. Por otro lado, se establece lo atractivo que se vuelve el personaje que ejerce la violencia (Centro Reina Sofía, 1997).
- Uso de armas: esta tipología no solo busca identificar el tipo de armas que se usan, sino su significado, pues en la narrativa de superhéroes, el uso de armas de fuego o de índole letal son vistas como herramientas que traspasan los códigos heroicos pues pueden llevar a la muerte de los villanos.

- Grado de realismo y tratamiento: el tratamiento permitirá entender el grado de legitimidad que se da a la violencia.

Rol en la estructura narrativa

En torno a la estructura narrativa, lo que se busca es entender el valor de la violencia en el desarrollo de la trama (Centro Reina Sofía, 1997). Esta es la idea de relacionar la dimensión microscópica (interacción de violencia) con la global (la trama y serie en su totalidad) (The National Television Study, 1997; Igartúa et al., 2001). Para ello, la violencia descrita en el análisis anterior se transforma en una unidad que se relaciona con otros elementos de la narratividad, en específico con el conflicto, los personajes y el mundo de referencia:

- Su relación con el conflicto: la violencia inicia el conflicto, lo media o reproduce, lo finaliza, lo soluciona, inicia nuevos conflictos, etc.
- En la construcción del personaje: ¿Cómo afecta la violencia a los personajes? ¿Qué opinan de ella? ¿Cómo cambia su opinión y prácticas? Como simulacro de persona, el personaje tiene un desarrollo personal o construcción de personaje que, en el caso de esta tesis, se dará entenderá en función de la violencia (Vanoye, 1996; López y Nicolás, 2015).
- Con el mundo de referencia: ¿Cómo afecta la violencia al mundo de referencia? ¿Cuáles son sus orígenes y consecuencias? ¿Es la violencia legitimada o deslegitimada? (Centro Reina Sofía, 1997)

Este ejercicio analítico finaliza con el ordenamiento y modelización (Casetti y Di Chio, 2007), entendido como la comprensión y función de los elementos en la serie, seguido de la reagrupación de estos elementos que dotan de sentido a la serie, estableciendo un modelo (un conjunto mínimo de elementos relacionados de manera coherente y suficiente).

Análisis del contexto de producción

La primera contextualización se realiza en torno a la producción de la serie: "género, datos de identificación, años de producción y de programación, canales de difusión" (López y Nicolás, 2015, p. 26). Se entiende por tipología y género la clasificación a partir de los temas, motivos y tratamientos (López y Nicolás, 2015). Así, si bien todas las series se enmarcan en el género de superhéroes, se incluyen otras categorías como el policial *noir*, detectivesco, *blacksploitation*, etc.

Estos elementos pertenecen al orden del análisis intertextual, que da sentido a las unidades que se estructuran en un contexto específico:

La construcción interpretativa se nutre de los referentes del espectador, aunque se pueden identificar relaciones intertextuales explícitas, como la adaptación o la ficcionalización de hechos históricos, que brindan de entrada un marco referencial amplio. Nos lanzamos a la búsqueda de palimpsestos, connotaciones y simbologías que permiten al espectador

realizar sus propias asociaciones y otorgar un sentido u otro a la serie (López y Nicolás, 2015, p. 37).

Este puede ser el análisis más problemático pues las interpretaciones siempre están sujetas a los valores del investigador (Krippendorff, 1990; González, 2011). Si bien esta complejidad está presente en toda investigación social y de las comunicaciones, en este caso en particular, la construcción de las categorías y su sentido se realizan ya no sobre el autor o los espectadores, sino sobre la obra en sí. Por ello, cada vez que se establezcan lazos con los debates y conflictos fuera de las series, se intentará que sean lo más explícitos posibles (como en el caso del debate del uso de armas) y en caso de ser interpretaciones sobre una metáfora, se señalará debidamente.

El rol del lenguaje audiovisual

Finalmente, en esta investigación también se consideraron los elementos propios del lenguaje audiovisual. La función en el análisis de este lenguaje recae en tanto el sonido, la imagen, el color y otras variables permiten mediar, orientar o intensificar la violencia, pues la facultad de estos elementos es la de reforzar el significado a través de las sensaciones, permitiéndonos tener un panorama mejor en torno al sentido y tono que se establece sobre la violencia (González, 2011; García Jiménez, 1993).

Para ello, se considerará, dentro de las escenas de violencia:

- Color e iluminación
- Uso gráfico de sangre o consecuencias materiales de la violencia
- Coreografías
- Encuadres, planos y movimientos de cámara
- Sonido y banda sonora

CAPÍTULO V: PERSONAJES Y TRAMA

Personajes

Protagonista

Marvel's Daredevil cuenta la historia de Matt Murdock (Imagen 1). De día, es un abogado ciego originario de Nueva York que junto a sus amigos busca ayudar a los grupos más desvalidos del barrio conocido como *La cocina del Infierno*. De noche, el protagonista combate el crimen organizado desde su identidad secreta del "Diablo de Hell's Kitchen" o Daredevil (Imagen 2). La trama se articula a partir de los esfuerzos de Matt por detener/derrotar a sus dos antagonistas (o grupos de antagonistas) principales. El primero de ellos, y el más importante, Wilson Fisk, alias el Kingpin, quien busca convertirse en el líder de toda la mafia neoyorquina. En segundo lugar, La Mano, una organización criminal de místicos guerreros con intención de dominar el mundo desde las sombras.

La personalidad de Matt se constituye a partir de dos traumas de su infancia. En primer lugar, de niño salvó un hombre mayor de ser atropellado por un camión que transportaba productos químicos. Sin embargo, su acto heroico provoca que se derramen estos compuestos sobre su rostro, cegándolo de por vida. A raíz de esto, su equilibrio, oído, olfato y otros sentidos son potenciados, dándole habilidades fantásticas superhumanas.

El segundo trauma resulta de la muerte de su padre, un boxeador conocido como el "Batallador" Murdock. Luego del accidente de Matt, su padre siente que su hijo es vulnerable y necesita un mejor futuro. Por ello, decide entrar en una pelea arreglada por un mafioso local en la cual debe ser vencido después de un par de rounds. Sin embargo, luego de que Matt le recordara la importancia de no ceder a la indiferencia ni a la apatía ("los Murdocks siempre nos levantamos"), el padre rompe su trato (para que su hijo sienta orgullo de él) y termina siendo asesinado en un callejón por encargo de la mafia.

Estos dos traumas establecen el deber ser de Matt: la búsqueda de justicia (principalmente contra la mafia) y la resiliencia y nobleza (honor) como el último legado y forma de honrar a su padre.

A estos dos elementos se le agrega la relación que Matt posee con el catolicismo, del cual se apropia la abnegación, pero también la culpa. En efecto, la idea del mártir será un tópico recurrente durante la serie, marcando el tipo de relación del héroe con su misión, sus relaciones sociales, la justicia, la violencia y el asesinato.



Imagen 1: Matt Murdock, por Charlie Cox (*Marvel's Daredevil*, Disney+)



Imagen 2: Daredevil, por Charlie Cox (*Marvel's Daredevil*, Disney+)

Compañeros del protagonista

En su misión, a Matt le acompañan sus amigos y aliados. Su círculo íntimo se compone de Foggy Nelson, abogado también originario de Hell's Kitchen y el mejor amigo del protagonista desde la universidad, y Karen Page, quien se convertirá en la secretaria de la oficina de abogados e interés romántico de Matt.

Foggy es un hombre blanco y rubio, de contextura gruesa. Es entusiasta, gracioso, algo inseguro y, aunque a veces parece mostrar un interés por la vida y beneficios de la abogacía (quienes defienden a poderosos clientes que pagan bien, aunque no sean inocentes), siempre termina por acompañar al protagonista en su actitud abnegada y noble, ayudando a los inocentes (o no)⁸ más necesitados.



Imagen 3: Foggy Nelson, por Elden Henson (*Marvel's Daredevil*, Disney+)

Por su parte, Karen Page (Imagen 4), primero secretaria y luego investigadora, es una mujer alta, blanca, delgada y rubia. Es inteligente y con un marcado sentido moral. Es incisiva, determinada y contestataria. En un inicio, también muestra un carácter nervioso y asustadizo, producto del trauma que inaugura la primera temporada.

⁸ Para la firma de abogados "Nelson y Murdock", creer en el sistema judicial no solo responde a ayudar a los inocentes, sino que los culpables tengan un juicio justo y la posibilidad de reformarse.



Imagen 4: Karen Page, por Deborah Ann Woll (*Marvel's Daredevil*, Disney+)

El trío de protagonistas, unidos o separados, se enfrentan a Fisk, estableciendo este conflicto como el motor principal de las temporadas 1 y 3 de *Marvel's Daredevil*. Los cambios en las relaciones entre estos tres personajes son reflejo del estado de Matt, su lucha contra el crimen y fe en el sistema judicial (y sus reflexiones sobre la violencia), así como conflictos propios que movilizan la trama.

Ellos son acompañados por distintos personajes, quienes representan sectores de la sociedad que se ven afectados por el crimen. Entre ellos se destacan el sargento Mahoney (policía), el Padre Paul Lantom y la hermana Maggie (apoyos materiales y espirituales de Matt), Stick (el maestro de Matt en el ámbito del combate), Ben Urich y Edison (periodistas y editor del diario "El Boletín").

Además, en el caso de la serie *The Defenders*, Matt comparte el protagonismo con Jessica Jones (detective privada con superpoderes), Luke Cage (exconvicto y policía que combate el crimen en las calles de Harlem), Danny Rand (el Inmortal Iron-Fist), Colleen Wing (maestra de artes marciales) y Misty Knight (policía).

Antagonistas

Del lado opuesto, el de los criminales, el principal antagonista (presente en la primera y tercera temporada de *Daredevil*) es Wilson Fisk. Wilson es un hombre blanco, grande, corpulento y calvo, de maneras elegantes y educadas, pero de actitud brutal y fría. Es inteligente y severo, de carácter explosivo cuando se le interrumpe o se ven afectados sus intereses. Al igual que Matt, su personaje se explica desde un doble trauma. Por un lado, su padre, un hombre de clase media baja, rudo, machista y violento, lo maltrataba a él y a su madre. Su padre, intentó inculcarle los valores como el respeto a través de

la fuerza. Para ello, lo obliga a golpear en el suelo a un joven que se burló de la carrera política fracasada del progenitor. Producto de estas tensiones, el segundo trauma deriva del asesinato del padre en manos del propio Fisk, quien lo golpea violentamente con un martillo para defender a su madre. Luego de esto, ve como su madre descuartiza el cuerpo y se deshacen de él. La imagen de él cuando niño, ensangrentado y sosteniendo el martillo lo persigue hasta el penúltimo capítulo de la serie.

A Fisk la acompañan personajes como Vanessa (interés amoroso/pareja) y secuaces como Wesley (asistente), los detectives Hoffman y Blake (detectives corruptos) y un grupo de mercenarios, pandilleros y policías corruptos. Durante la primera temporada, Fisk trabaja en conjunto a otros jefes criminales mientras se deshacen de la competencia (la mafia italiana), entre ellos destacan: Lealand (contador que permite blanquear las cuentas de los antagonistas), los hermanos rusos (jefes de la mafia rusa y encargados de la distribución de droga), Madame Gao (traficante de heroína) y Nobu (representante de la mafia japonesa). Estos dos últimos también son parte del segundo grupo de antagonistas: La Mano.



Imagen 5: Wilson Fisk o el Kingpin, por Vincent D'Onofrio (*Marvel's Daredevil*, Disney+)

La Mano tiene relevancia durante la primera y segunda temporada de *Marvel's Daredevil* y la única temporada de *The Defenders*. Es una organización criminal-mística liderada por cinco generales o guerreros. Alexandra (líder), Madame Gao, Sowande, Bakuto y Murakami. De ellos, para la historia de *Daredevil*, deben destacarse Madame Gao y Nobu (para su propia serie) y Alexandra por su rol de líder. Bajo sus órdenes, se establece una compleja red de guerreros, profesionales y gente poderosa. Sus líderes son educados y disciplinados, severos, crueles y fríos. Para ellos, el fin (la inmortalidad) justifica toda acción: asesinatos, tortura, secuestro, manipulación, etc. a guerreros, hombres, mujeres y niños inocentes. Son capaces de arrasar con sociedades enteras,

ya sea a través de la violencia directa o por la manipulación política y económica. Su disciplina y fe extrema los lleva a asesinar a sus propios miembros de la organización por no cumplir sus cometidos o como forma de disciplinamiento. Sus guerreros son obedientes leales a su causa en extremo, entrenados en distintas artes marciales y de combate (logrando en ocasiones hazañas fantásticas).



Imagen 6: Los miembros de La Mano: Alexandra Reid (Sigourney Weaver), Murakami (Yutaka Takeuchi), Bakuto (Ramón Rodríguez) y Madame Gao (Wai Ching Ho) (*The Defenders*, Disney+)

Un tercer antagonista, aunque con una participación menor, es el Herrero, un militar que durante la guerra en Afganistán fue el coronel al mando de Frank. Él es uno de los principales responsables en la muerte de la familia de Castle, pues trafica droga a través de los cuerpos de los soldados muertos en medio oriente y en territorio americano articula una fuerte mafia compuesta principalmente por exmilitares.

Por último, en este grupo puede encontrarse a la fiscal Reyes. Esta se encuentra a cargo del caso de Frank Castle. Es fría, calculadora y maquiavélica, utilizando a las personas para el beneficio de su carrera política. Representa el poder y su corrupción a partir de la ambición personal. Su arco de personaje comienza en la primera parte de la segunda temporada y termina a principios de la tercera. En la primera parte se considera como adversaria, en tanto se muestra como una mujer que busca justicia desde la legalidad, aunque con el código moral opuesto a Matt (desea la pena de muerte para Frank). Sin embargo, durante la segunda parte se revela que ella es culpable de la muerte de la familia de Frank y querer declararlo culpable y su muerte le permite encubrir su error. Esta situación la coloca como antagonista durante esta segunda parte de la serie.

Durante la tercera parte de la segunda temporada se convierte en víctima (es asesinada) pues el Herrero quiere inculpar a Frank. Junto con ella se encuentra el asistente del fiscal, quien le traiciona porque sabe que ella le puede perjudicar si algo sale mal.

"Antihéroes"

Aparte de los antagonistas y protagonistas, la serie construye un tercer tipo de personajes. Este se establece a partir de personas que transitan entre ser protagonistas y antagonistas, entre héroes y villanos. El primero de ellos es Frank Castle o The Punisher, quien es un exmilitar que busca la verdad y venganza/justicia por la muerte de su familia. Es un sujeto frío, duro, violento, eficiente y desequilibrado. Sin embargo, también se presenta como una persona noble, nostálgica y sensible a la injusticia. Su aspecto físico se condice con sus características psicológicas: vestido con tonos oscuros con ropa militar (pantalón y polera) y una gabardina negra larga. Al final de su arco narrativo viste además un chaleco antibalas con el símbolo de la calavera en su centro.

La historia de Frank Castle es la de un antagonista en la primera parte de la segunda temporada, una víctima en la segunda y un protagonista en la tercera. Esto permite entender su función en la historia: durante la primera parte, se presenta como una amenaza desbocada de la violencia. Su justicia es una venganza marcada por la matanza y la brutalidad.

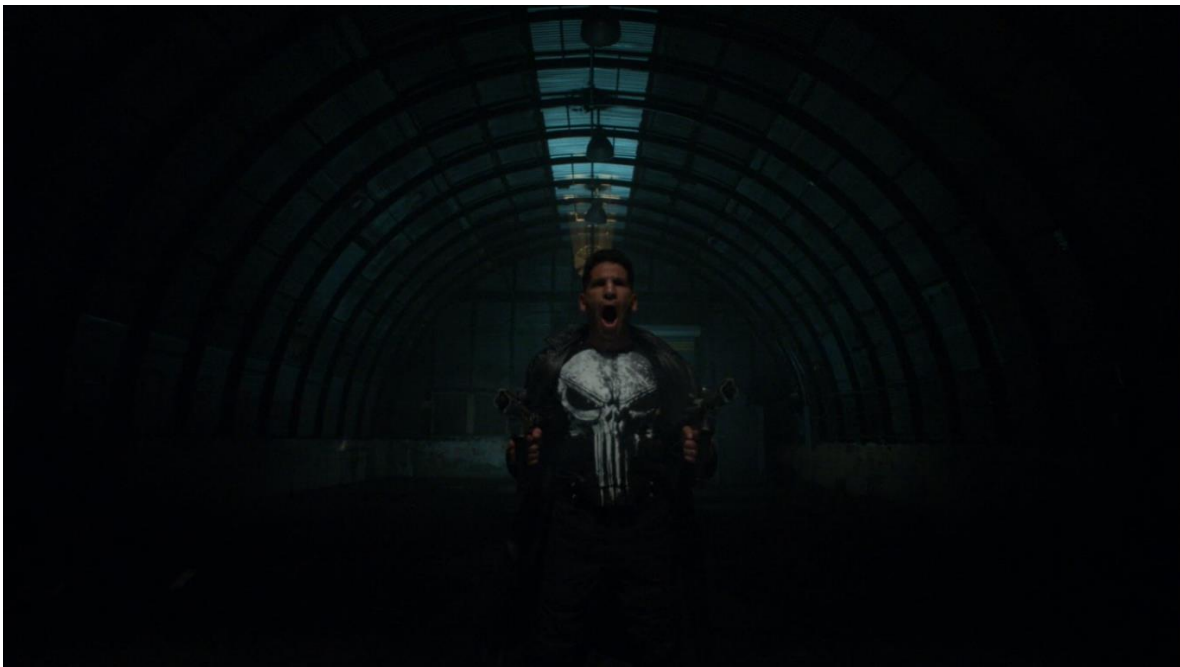


Imagen 7: The Punisher o Frank Castle, por Jon Bernthal (*Marvel's Daredevil*, Disney+)

Al ser el antagonista, cumple con el rol de obstaculizar el objetivo principal de Matt: la justicia a través de los métodos legales. Durante la segunda parte se transforma en víctima: la fiscal Reyes desea enjuiciarlo y aplicar pena de muerte. Se revela su pasado trágico, construyendo su historia como alguien que arriesgó su vida por su país

y que su sistema legal no fue capaz de restituirle con justicia. Esto se ve acrecentado cuando se da cuenta de que tanto la Fiscal Reyes como el "Herrero", quien es su exjefe militar, estuvieron involucrados en la muerte de su familia: la primera, por negligencia, provocó una matanza en un espacio público (en donde murió la familia de Frank), mientras que el segundo es uno de los jefes de la mafia que participó de la matanza. Violencia y desequilibrio es una forma de representación del sistema militar corrupto.

El segundo personaje es Elektra Natchios, una mujer huérfana que durante su infancia fue entrenada por Stick en el grupo denominado como La Casta (organización que busca acabar con La Mano). Cuando en la Casta se descubre que ella es el Cielo Negro (un arma viviente) desean asesinarla. Entonces Stick la da en adopción a una familia de embajadores griegos. La serie la presenta entonces como la hija de empresarios poderosos, aventurera e impulsiva.

La crisis más fuerte del personaje es doble en tanto renuncia a la organización que la crio, a lo que se suma la indefinición de su propia identidad (pues ya no es la guerrera que lucha contra la Mano). Esa indefinición tiene como desenlace la tragedia (su propia muerte). Su aspecto físico destaca por un cuerpo atlético correspondiendo a las capacidades físicas y marciales de una guerrera. Estas habilidades desafían los límites de lo posible por los humanos. Son habilidades inscritas en la ficción. Elektra se presenta en la segunda parte de la temporada. Durante esta etapa su función está relacionada con los quiebres que vive Matt.



Imagen 8: Elektra, por Elodie Yung (*Marvel's Daredevil*, Disney+)

En una primera instancia se transforma en aliada de Matt para derrotar a la Yakuza. Sin embargo, Matt acepta esta alianza de manera momentánea pues la impulsividad de Elektra, sumado a que esta considera el asesinato como legítimo, son

elementos que el protagonista rechaza. Durante esta etapa, Elektra experimentará un cambio importante. Pasa de ser una leal guerrera de la Casta a cuestionarse sus principios éticos como consecuencia de la influencia de Matt.

A pesar de que se separa de la Casta, un ataque sorpresa revela que Elektra aun no abandona el asesinato a sangre fría como método, por lo que Matt la expulsa de la ciudad. Esta crisis también impacta en Matt, quien se queda sin ningún vínculo (amistad o romance) debido a que las incursiones realizadas con Elektra afectaron su relación con Nelson y Karen.

Separada de la Casta, Stick envía un sicario para asesinarla. Elektra logra salvarse y cuando vuelve a la ciudad a asesinar a Stick, Matt la detiene. En ese momento, Elektra y Matt solos en el mundo, ven la posibilidad de rehacer una vida juntos una vez derrotan a La Mano.

Sin embargo, esto termina en tragedia pues Elektra muere en las manos de Matt. De esta forma, Natchios pasa de ser aliada, a una adversaria y finalmente víctima. En este sentido, su historia se relaciona con el sentido trágico del héroe en dos ámbitos: por un lado, la propia historia de Elektra es una marcada por la violencia de la cual no puede salir o escapar. Por otro, en tanto protagonista, se utiliza para ejemplificar los riesgos de establecer relaciones afectivas por parte de los héroes, así como la perseverancia de Matt por hacer lo correcto.

La estructura y relaciones de los personajes no puede entenderse sin la comprensión del rol de la violencia en la serie, por lo que esta parte del análisis se encuentra en el siguiente apartado.

Trama y principales conflictos

Las series analizadas presentan al menos dos tramas centrales de las cuales emergen historias secundarias. La primera de ellas, y la principal, corresponde al antagonismo entre Matt Mudock/Daredevil contra Wilson Fisk, en el que el primero busca acabar con las acciones criminales del segundo. La segunda línea argumental importante corresponde al enfrentamiento del protagonista contra La Mano, los cuales buscan una sustancia mágica que les permitirá alcanzar inmortalidad y poder. En los anexos se encuentra una descripción detallada de las tramas y subtramas para cada temporada. A continuación, se identifican brevemente los conflictos e historias poniendo énfasis en cómo se relacionan con la violencia.

Temporada 1: Marvel's Daredevil

La primera temporada sirve como presentación de los personajes principales y el conflicto central. En esta, se enseña como Matt obtiene sus poderes de niño, entrena con su mentor, se vuelve abogado y comienza su propia oficina con Foggy. El conflicto inicia cuando conocen a Karen Page, una joven secretaria que es acusada de un crimen que no cometió. Luego de liberarla y descubrir que detrás del asesinato e incriminación

hay una red de crimen organizado más grande y peligrosa, Matt, como abogado, decide junto a sus socios descubrir la verdad mientras ayudan a distintos habitantes de Hell's Kitchen quienes son víctimas de los planes de Fisk. Como su alter ego, Daredevil también intentará descifrar quien es el Kingpin mientras planea una forma de detenerlo.

De esta primera temporada se destacan algunas tramas y temas secundarios relevantes. En primer lugar, la corrupción de los dos de los sistemas más importantes de una sociedad: el sistema judicial que incluye a las fuerzas del orden (abogados, jueces, policías y detectives), y el sistema económico (bancos, inmobiliarias, empresas de construcción, etc.). La mafia parece controlar aquellos principales aspectos que marcan el bienestar social y las posibilidades de restitución de la justicia de los ciudadanos comunes y corrientes. Los vecinos del barrio son víctimas de sus planes y no encuentran instancias institucionales por las cuales canalizar sus demandas.

Es importante recalcar que los medios por los cuales la mafia desarrolla sus actividades no son solamente ilícitos (intimidación, tráfico, robo, asesinato, etc.), sino que las combinan con los recursos que las estructuras capitalistas y neoliberales ponen a su disposición: desregulación del mercado inmobiliario, leyes injustas, conexiones políticas, etc.

Un segundo tema corresponde al rol de la prensa. Por un lado, Edison y Ben Urich representan los conflictos al interior de medios pequeños, en los cuales las limitaciones no están dadas necesariamente por la corrupción, sino por las leyes del mercado: Edison le prohíbe seguir investigando a Ben no solo porque es poco seguro, sino porque ese tipo de reportajes no vende periódicos.

Por otro lado, se representa a los medios de comunicación masivos como impersonales y corruptos en tanto poseen agentes de la mafia dentro de sus líneas editoriales. De esta forma, Fisk puede controlar, a través del soborno a la prensa, el relato sobre Daredevil a la opinión pública. Esta manipulación es importante, pues, como se desarrolla más adelante, ambos personajes buscan representar la voluntad de la ciudad.

El tercer tema es el conflicto interno de Matt en torno al uso de la violencia. El protagonista tiene dudas sobre qué hacer con Wilson Fisk. La mayoría de los delincuentes que ha detenido lo hace a través de usos particulares de fuerza física y luego estos son arrestados por la policía. Sin embargo, criminales como Fisk poseen tanto poder y conexiones que Matt tiene dudas sobre si es posible detener por las vías legales al antagonista. De caso contrario, la opción que se le presenta es el asesinato del villano, lo cual va en contra de todos sus valores cristianos y católicos. Este dilema se representa también como parte de sus conflictos interpersonales, distanciándose de sus amigos y colegas, lo que sirve como metáfora de un primer aislamiento de Matt con su identidad de abogado y la constitución de Daredevil como representación total de su personalidad.

Temporada 2: Marvel's Daredevil

El término de la primera temporada corresponde al encarcelamiento de Wilson Fisk. Durante la segunda temporada, el conflicto central se divide entre la lucha de Matt/Daredevil contra la organización criminal de La Mano y la aparición del Punisher.

Con respecto a La Mano, esta está en busca del *Cielo Negro*, un arma viviente, un ser humano con poderes que será capaz de liderarlos en su lucha por el poder en las sombras. Stick, miembro de La Casta y mentor de Matt, tiene por misión detener a como de lugar al *Cielo Negro*.

Se descubre que este es en realidad Elektra, una exnovia de Matt y protegida de Stick. El conflicto deriva en que la Casta quiere asesinarla, mientras que La Mano busca "secuestrarla" para que se convenga de ser su nueva líder. En el medio, Matt solo quiere salvarla y que no caiga en la tentación de transformarse en una asesina. Trágicamente, esta segunda temporada finaliza con la muerte de Elektra a manos de uno de los guerreros de La Mano.

La segunda línea argumental corresponde a la de Frank Castle. Como se mencionó en el apartado anterior, él es un exmilitar que busca venganza por la muerte de su familia. Su lucha lo llevará a enfrentarse a Daredevil, quien considera que los métodos de Frank (asesinato y tortura) son crueles e ilegítimos. Hacia el final, se descubre que la muerte de su familia estaba relacionada a la guerra de bandas en la que era parte el Ejército de los Estados Unidos. Frank logra parte de su venganza ajusticiando al coronel que lo traicionó.

En ambas tramas la violencia sigue siendo parte de los conflictos centrales. Matt reconoce la lucha de Frank, pero no legitima sus métodos al identificar en ellos un tipo de violencia extrema. En el caso de Elektra, Matt se niega a asesinarla como se lo pide su mentor, intentando encontrar formas en las que la pareja pueda escapar y acabar con La Mano sin métodos que involucren la muerte de más personas (incluidos los villanos). Estas tensiones se reflejan también en el conflicto interno de Matt: sus actividades como vigilante afectan cada vez más a su vida de civil y a su círculo cercano. Foggy y Karen se alejan, y a medida que transcurre la temporada, las identidades de Matt se enrocan, siendo "Murdock" la identidad secundaria de Daredevil.

The Defenders

En su única temporada, *The Defenders* establece la batalla final entre la organización criminal de La Mano y los héroes neoyorkinos. Los villanos buscan hacerse con una sustancia mítica que se encuentra debajo del suelo de Nueva York. La enjundia les proporcionará inmortalidad y poder, lo que se constituye en su meta principal. Sin embargo, para poder obtenerle, destruirán los cimientos geológicos del lugar, generando grandes terremotos y la destrucción de la ciudad. Los héroes, por su parte, buscarán detenerlos.

De las distintas tramas que componen esta temporada, en esta tesis se destaca la de Matt. El protagonista se encuentra cada vez más alejado de sus amigos, quienes consideran que sus actividades como vigilante nocturno lo consumen. Murdock se encuentra cada vez más conflictuado, pues lucha contra sus impulsos de ser Daredevil y llevar a cabo la justicia por cuenta propia. Esta tensión se ve acrecentada pues se ve envuelto en la lucha contra La Mano y el retorno de Elektra (revivida y transformada en un arma viviente sin apenas consciencia). Hacia el final, Matt, cansado de vivir con este conflicto, sin sus amigos ni con la posibilidad de que su amada vuelva a la cordura, decide sacrificarse por la ciudad y quedarse en las excavaciones de La Mano mientras el resto de los héroes derriban el edificio y sepultan a toda la organización junto con Daredevil.

Temporada 3: Marvel's Daredevil

La temporada retoma y finaliza el conflicto entre Wilson Fisk y Daredevil. Tras pasar un tiempo en la cárcel, el antagonista logra engañar y controlar al FBI a través de sobornos y la amenaza sobre agentes clave.

En un primer momento, Fisk logra un trato con la justicia, pasando a ser detenido en un hotel que es de su propiedad. Luego, logra incriminar a Daredevil por sus crímenes, siendo declarado inocente y absolviéndolo. En este proceso, logra que importantes agentes del FBI se vuelvan sus guardias personales.

En contraposición, Matt es rescatado de los escombros y se esconde en la misma iglesia y orfanato que le recibió cuando niño. Quiriendo pasar desapercibido, aprovecha su estatus de desaparecido para sanarse y reflexionar sobre sí mismo. Él ya no quiere volver a ser Matt Murdock, ya que su otra mitad, Daredevil, solo trajo sufrimiento y conflicto con sus cercanos.

Cuatro temas son relevantes en esta temporada. En primer lugar, el arco central logra resolverse cuando Matt, en vez de asesinar a Fisk, lo amenaza con encerrar a su esposa, Vanessa. De esta forma, logra evitar que el Kingpin lo delate y siga acosando a sus amigos.

En segundo lugar, se destaca la historia del agente del FBI Nadeem, quien intenta utilizar a Fisk para atrapar a las distintas mafias a través de tratos entre el antagonista y la fiscalía. Sin embargo, todo era parte de un plan del villano, por lo que el agente termina siendo parte de su guardia personal, amenazado por otros agentes corruptos. Hacia el final, el agente se suicida y confiesa sus crímenes y los de Fisk, siendo esta la única forma de cerrar el conflicto.

En tercer lugar, aparece la figura de Pointdexter, un agente del FBI con problemas psiquiátricos que es fácilmente manipulado por Fisk, logrando transformarlo en su sicario personal. Dexter se pone el traje de Daredevil y completa el plan de Fisk para incriminar al héroe tanto en su identidad como vigilante como abogado. Finalmente, este ayuda a

derrotar al villano al descubrir que ha sido manipulado, aunque este último le rompe la columna en la batalla.

Por último, el arco de Matt logra cerrarse. El protagonista comienza la temporada malherido y con sus capacidades mermadas. En el proceso de recuperación personal se aísla aún más, llegando al punto de manipular a sus amigos para alcanzar sus metas. A la par, descubre que su madre siempre estuvo viva y que el cura que lo crio escondió su verdadera identidad. Por otro lado, Fisk logra incriminarlo como Matt y Daredevil de los crímenes que él cometió, hundiénolo definitivamente. El deterioro de Matt llega a su máximo estado cuando comienza a alucinar. Después de una última estrategia "legal" fallida (en la que Nadeem termina muerto), Daredevil se enfrenta a Fisk. En el momento final, en vez de asesinarlo, decide amenazarlo y que él mismo escoja la cárcel para proteger a su esposa.

En estos conflictos, la violencia adquiere una vital importancia, ya sea a través de la corrupción o la amenaza. Sin embargo, es la duda de Matt, sobre si asesinar a Fisk o no, lo que constituye el principal conflicto. Matar al villano representa también asesinarsé a sí mismo como Matt, pues significa perder todos los valores que lo vinculan con la sociedad (la cual está representada por su círculo cercano y su carrera como abogado).

Caer en la tentación (en el propio lenguaje de Matt) del asesinato significa una línea que de cruzarse significa perder su estatus como sujeto social y volverse completamente un vigilante. El vigilante, encarnado en la figura del diablo (el avatar de Daredevil) es la representación del sujeto que sostiene a la sociedad, pero no puede ser parte de ella (no puede ser un ciudadano común). Esto arrancaríla la parte civil del protagonista y lo transformaría en este ente suprasocial que no puede ser una persona socialmente sustentada por relaciones con otros individuos.

CAPÍTULO VI: REPRESENTACIONES DE LA VIOLENCIA

Tipos de violencia

Salvo por formas de violencia sexual, las series y temporadas analizadas presentan la mayoría de los tipos de violencia mencionadas en la discusión teórica. La principal forma de violencia es la directa, en la cual destaca la violencia física. La segunda forma de violencia directa es la verbal, generalmente a través de la amenaza y, en menor medida, como insultos. Por otro lado, la violencia estructural y simbólica también son registradas, aunque sus apariciones tienen la condición particular de ser el marco en el que se desarrolla la trama.

La violencia Física

La violencia física es la forma principal de violencia en las series analizadas. En todos los episodios aparece al menos una escena de violencia, expresadas principalmente en peleas entre dos antagonistas.

Dentro de la violencia física, la expresión principal son peleas. Por lo general, este rol lo ocupa principalmente el protagonista contra un antagonista (y en casos excepcionales, un aliado). Destacan, por supuesto, las escenas de peleas con coreografías elaboradas o de larga duración. En las peleas el uso de armas es secundario y se pone énfasis en la habilidad de los contrincantes, en el conocimiento de artes marciales u otras competencias de combate.

Estas peleas se presentan de distintas formas dependiendo de su rol dentro de la narración; coreografías espectaculares que simulan artes marciales con tonos fantásticos (saltos, patadas y golpes imposibles o con baja efectividad) con consecuencias leves (noqueos o deshabilitaciones); enfrentamientos que tienen un rol más importante en la narración (como los relacionados a los finales de temporada, el triunfo contra un enemigo importante o la muerte de un personaje); escenas en donde explícitamente la violencia se vuelve brutal (generalmente por parte de uno de los contrincantes) y que a veces derivan en golpizas o formas de tortura. A continuación, se ilustran cada una de estas formas de violencia

La primera forma de violencia se encuentra, por ejemplo, en la primera temporada, en el episodio 12. Daredevil entra en una de las bodegas en la cual La Mano produce su heroína. Mientras persigue a la líder de la facción de la Mano, Daredevil se enfrenta a varios guardias armados. Las peleas son cortas (montaje rápido) y la mayoría de ellas suceden en la oscuridad (Imagen 9). El héroe pelea contra los guardias y los noquea. Esto le permite alcanzar a su verdadero objetivo: la líder de la banda.



Imagen 9: Daredevil lucha contra miembros de la Mano (*Marvel's Daredevil, Disney+*)

Otro ejemplo de este tipo se encuentra en la primera temporada de *The Defenders*, en el episodio 3. En este, los cuatro personajes principales se enfrentan a guerreros de La Mano. La acción ocurre en los pasillos de un lujoso edificio de organización (llamado Middle Circle). La mayoría son piruetas y técnicas fantásticas de artes marciales. Algunos de los antagonistas utilizan armas blancas asociadas al imaginario del "ninja". Cada uno de los héroes lucha con su estilo de pelea: Danny Rand utiliza sus intrincadas artes marciales, Daredevil el boxeo y otras artes marciales, Luke Cage utiliza una especie de boxeo más rudimentario, basando su pelea en su super fuerza, de la misma forma que Jessica utiliza golpes prácticos aprovechando sus habilidades metahumanas. Las consecuencias son gente noqueada y adolorida, incluso si estas personas son utilizadas para romper paredes.

Esta condición relacionada a la demostración de técnicas fantásticas y escasas consecuencias mostradas en cámara, establecen que en este tipo de peleas la violencia se utiliza como una herramienta (dentro de la narración como en su estructura) para un fin. La violencia es un acto necesario que parece no tener consecuencias explícitas: alcanzar al líder, presentar a los personajes, obtener información, etc. Si la violencia es un lenguaje, este tipo de actos representa un intercambio de palabras sin escalar en una discusión grave.

El segundo tipo de peleas toma con mayor gravedad la violencia y sus consecuencias. Por lo general son enfrentamientos en las cuales los antagonistas tienen un peso importante para la trama o el encuentro tiene una significación crucial para su protagonista. Por ejemplo, en la primera temporada, *Daredevil* se enfrenta a un grupo de criminales pertenecientes a la mafia rusa en una escena que utiliza el plano secuencia para entregar un tono dramático. Los criminales han secuestrado a un niño que venderán

posteriormente en el mercado negro. El protagonista se entera de que en realidad siempre fue una trampa para atraparlo y aniquilarlo. Matt llega al edificio y en una sola toma encuadrada desde el eje del horizonte del pasillo, observamos como el héroe lucha y va noqueando a los secuestradores armado solo con sus puños (Imagen 10).



Imagen 10: Daredevil lucha contra miembros de la mafia rusa (*Marvel's Daredevil*, Disney+)

Las peleas son extensas y duras. El protagonista recibe varios golpes y se refleja el dolor de los involucrados, así como elementos visuales que corroboran las consecuencias de la violencia (sangre, gritos, sonidos de huesos rotos, etc.). Un golpeado Daredevil logra vencerlos a todos y rescata al niño que se encontraba encerrado en la última habitación.

Este tipo de luchas se dan también en la segunda y tercera temporada, en la que el protagonista, en un largo plano secuencia, se enfrenta a un conjunto de adversarios mientras intenta escapar de una situación complicada (en la segunda temporada esto sucede a través de unas escaleras mientras se enfrenta a una banda de motociclistas, y en la tercera temporada debe escapar de la cárcel mientras guardias corruptos intentan asesinarlo).

Este tipo de violencia, mucho más realista, con consecuencias más medibles, también es importante en el final de la primera temporada, en la que Daredevil vence al Kingpin en una lucha utilizando principalmente artes marciales y técnicas del boxeo.

Por último, destacan las peleas en las que la violencia se vuelve mucho más brutal. En este tipo de escenas el montaje, los planos y otros recursos audiovisuales ponen énfasis en la brutalidad de la pelea, principalmente a través de la sangre, el sonido

de huesos rotos, planos prolongados a los rostros iracundos o sufrientes de los personajes, etc.

Un ejemplo de este tipo de pelea recae en el escape de Daredevil y el líder de la mafia rusa tras los atentados provocados por el Kingpin. Los hechos de violencia ocurren durante todo el capítulo en varias escenas. Luego de la explosión en el cuartel de los rusos, su líder escapa a duras penas. Este es encontrado por Daredevil en medio de la calle, quien lo noquea rápidamente. Sin embargo, la policía corrupta llega al lugar y el héroe debe derribarlos y rescatar al líder mafioso.

Daredevil lleva al ruso a un edificio abandonado. Ambos se encuentran malheridos, aunque el antagonista se encuentra agonizante. Con la ayuda de Claire, Daredevil logra mantenerlo con vida para obtener información sobre el Kingpin. Sin embargo, esto le provoca mucho dolor al ruso, por lo que se desmaya en varias ocasiones.

El héroe intenta varias veces convencerlo de entregarle información, pero el mafioso apenas recobra un poco de fuerzas, intenta golpearlo. Vemos la sangre y al ruso gritar de dolor. A los personajes les cuesta mantenerse en pie. En un momento de la pelea, un frágil piso se rompe y estos caen un par de pisos. Hacia el final, el ruso apenas puede arrastrarse o hablar.

Sin embargo, la brutalidad de este tipo de escena se centra en las ocasiones en las que la serie quiere dar cuenta de las consecuencias de la ira y el descontrol. Por ejemplo, en la segunda temporada, en un *flashback* del entrenamiento de Elektra, vemos como una joven niña golpea brutalmente en la cara y cabeza a uno de sus contrincantes.

En la temporada tres, Daredevil, Fisk y Pointdexter se golpean brutalmente. Hacia el final, Fisk le rompe la espalda a Pointdexter contra la esquina de una pared. Por su parte, Daredevil pone de rodillas a Fisk, apaleando su cara reiteradas veces, mientras vemos su rostro llenarse de sangre y deformarse por los impactos (Imágenes 11 y 12).



Imagen 11: Daredevil golpea a Fisk (*Marvel's Daredevil, Disney+*)



Imagen 11: Fisk malherido producto de la golpiza de Daredevil (*Marvel's Daredevil, Disney+*)

Ejecuciones y asesinatos

Al igual que los enfrentamientos físicos, las ejecuciones y asesinatos en la serie constituyen una amplia gama y su presentación depende de la importancia para la trama. En este sentido, tenemos muertes poco significativas, realizadas principalmente entre antagonistas, las cuales podemos ver o no, pero cuyo tratamiento audiovisual las

minimiza: por ejemplo, cuando grupos de personas se enfrentan y hay presencia, sobre todo, de armas blancas o de fuego, personajes sin desarrollo suelen morir sin un mayor impacto. Aquí se encuentran, por ejemplo, las muertes relacionadas a guerreros ninjas anónimos, mercenarios, mafiosos o policías sin nombre.

Este tipo de ejecuciones también puede ser realizada por parte de los personajes catalogados como protagonistas. Principalmente en el caso de las fuerzas de la ley que están del lado de los héroes, la muerte de mercenarios o criminales suele tratarse con menor peso dramático que otros tipos de muerte (por ejemplo, cuando Matt y Nadeem intentan llegar a la corte en la tercera temporada, el agente del FBI utiliza su arma de servicio contra mercenarios contratados por Fisk) (Imagen 12).



Imagen 12: El agente Nadeem asesina a mercenarios de Fisk (*Marvel's Daredevil*, Disney+)

En su opuesto, las ejecuciones pueden tener un peso importante para la narrativa, por lo que el tratamiento audiovisual es distinto. Así, por ejemplo, Fisk asesina a uno de los líderes ruso en un arranque de ira. Luego de que el mafioso lo interrumpiera en una cena romántica con Vanessa, estos son llevados a las afueras de la ciudad, al lado del río. El Kingpin lo toma y lanza fuera del auto en el que viajaban. Lo golpea reiteradas veces mientras le repite que lo dejó en vergüenza frente a Vanessa. El ruso se arrastra por el suelo e intenta pedir ayuda a Wesley que se encuentra en el auto. Este lo mira con desprecio mientras Fisk lo agarra por detrás, lo acomoda en la entrada del auto y azota la puerta del vehículo contra su cabeza hasta decapitarlo.

Una situación similar ocurre cuando Wilson Fisk asesina a Ben Urich. Luego de enterarse de que el periodista visitara a su madre enferma de Alzheimer para enterarse sobre su vida, el Kingpin entra en su casa. Tras de una tensa y pausada conversación,

Fisk se lanza lleno de ira contra el hombre y lo asfixia con un montaje potente y explícito (Imagen 13).



Imagen 13: Ben siendo asesinado por Fisk (*Marvel's Daredevil*, Disney+)

Del lado de los protagonistas, se puede destacar el asesinato de Wesley por parte de Karen Page. Luego de que la mano derecha de Fisk se enterara de que Page visitó a la madre de su jefe, este la secuestra y lleva a una bodega abandonada. Karen se encuentra sedada, con poca capacidad de moverse. Wesley la interroga de manera pausada y calmada, aunque la escena da cuenta de la tensión. Mientras conversan, el villano deja su arma sobre la mesa. De pronto, el hombre recibe una llamada, distrayéndolo un momento. Karen toma rápidamente el arma y le apunta. Wesley le dice que el arma no está cargada con una actitud tranquila. Sin embargo, una Page asustada y con el rostro lleno de lágrimas, descarga sobre él un primer disparo en su pecho. Luego dispara siete veces más rematándolo.

Una tercera forma de ejecución es aquella que es parte de la narrativa, pero no aparece en cámara. Por lo general, vemos la consecuencia de la ejecución (un cuerpo sin vida) o bien es comentado por los personajes. Aquí se destacan, por ejemplo, la muerte de la señora Cárdenas durante la primera temporada. Ella era una de las vecinas que se enfrascaron en una contienda legal pues el dueño del edificio, el "señor Tully", le vendió el inmueble a Wilson Fisk. Cárdenas se vuelve un objetivo en dos sentidos. Por un lado, eliminarla permitirá acelerar el traspaso de la propiedad a Fisk y que este se lo entregue rápidamente a La Mano. Por otro lado, sirve para provocar a Daredevil y atraerlo a una trampa.

En cámara, nos enteramos de la muerte de la mujer de la misma forma que los protagonistas: a través de un llamado por parte del policía Mahoney. Ellos van a la

morgue a reconocer el cadáver y se encuentran con el cuerpo pálido, magullado y sin vida de la señora Cárdenas. Se sospecha que fue asesinada por un hombre con problemas de drogadicción, apuntando a que el vecindario se había vuelto peligroso.

Este tipo de muertes también la encontramos en la misma temporada durante los primeros capítulos, cuando observamos los cuerpos sin vida del guardia de prisión y el sicario que intentaron asesinar a Karen por encargo de Fisk. Esta escena es intercalada por imágenes de Wesley y Kingpin conversando sobre sus asesinatos de forma fría y calculadora, dándoles un enfoque de sombría eficiencia como si de operaciones financieras se tratarán. Incluso mencionan la muerte por "suicidio" (en realidad es envenenado) del gerente de la empresa que Fisk utilizaba como fachada para el blanqueo de dinero.

Otro ejemplo de esto sucede en la segunda temporada, cuando Frank Castle asesina a un dueño de tienda de segunda mano que le ofrece pornografía infantil. Luego de comprarle algunos artículos robados a la policía y una escopeta, el vendedor le ofrece material pornográfico, lo que hace que Frank cierre la tienda y lo asesine fuera de cámara.

De una manera similar, aunque sin tanto peso dramático, durante la única temporada de The Defenders, Stick le cuenta a Danny Rand y los otros héroes que La Casta había sido recientemente asesinada por La Mano. La familia de Frank también muere fuera de cámara (segunda temporada) y el hijo de la jefa de Nadeem del FBI también es ejecutado por el Kingpin sin que nosotros lo podamos ver (temporada 3).

Golpizas y tortura

Otro elemento importante dentro de la serie corresponde a las golpizas y tortura. Esta se presenta en varias formas. Durante la primera temporada, por ejemplo, la mafia rusa secuestra a un niño para atraer a Daredevil a una trampa. En este acto, golpean a un padre hasta dejarlo inconsciente en plena calle. Esta misma mafia secuestra a Claire. Atan a la mujer a una silla en un estacionamiento de taxis y la golpean repetidamente con objetos contundentes (vemos su rostro magullado y sangrante).

En esta misma temporada, observamos como un par de detectives corruptos entran en la recientemente destruida guarida de la mafia rusa. En ella encuentran a un moribundo criminal siendo aplastado por un gran trozo de concreto del cual salen fierros que le atraviesan su cuerpo. El mafioso piensa que los policías vienen a arrestarlo. Sin embargo, estos quieren saber dónde está su líder y comienzan a presionar el concreto, provocándole un gran sufrimiento (vemos como los fierros entran en su pierna). Él hombre grita de dolor (Imagen 14).



Imagen 14: Fierro atravesando la pierna de mafioso ruso (*Marvel's Daredevil, Disney+*)

Durante la segunda temporada, Frank Castle se deja atrapar por la mafia irlandesa y, de manera similar a lo que le sucede a Claire, es atado a una silla en uno de los cuarteles de los criminales. Frank es torturado de manera explícita. Golpeado con objetos contundentes y puños. Incluso, vemos como le atraviesan uno de sus pies con un taladro.

También de manera explícita, la facción japonesa de La Mano tortura a Stick durante la segunda temporada. Una vez lo tienen atado a una silla, comienzan a introducirle trozos afilados de bambú en sus dedos, mientras él grita de dolor.

Sin embargo, la tortura no es patrimonio solamente de los antagonistas. En el caso específico de Daredevil, el héroe tortura brutalmente a uno de los mafiosos rusos que secuestra mujeres y niños para comercializarlos. Junto a Claire, amarran al criminal a una estructura de hierro en la azotea del edificio en el que vive la enfermera. Allí Daredevil lo golpea. Cuando ve que esto no funciona y el hombre disfruta de hacerle entender que no conseguirá nada con eliminarlo, pues la red es tan lucrativa que seguirá a pesar de su muerte, Claire toma la iniciativa y le indica a Matt como torturarlo introduciéndole un cuchillo detrás del globo ocular. Escuchamos los gritos y vemos el rostro ensangrentado del mafioso. Ya hacia el final del interrogatorio, Matt lo pone frente al borde de la azotea y lo lanza hacia un contenedor de basura varios pisos hacia abajo. El hombre queda en coma.

Este tipo de acciones se repetirán nuevamente. Durante la primera, segunda y tercera temporada, Daredevil golpeará a criminales para obtener información sobre como inculpar al Kingpin. En la temporada de The Defenders Matt asfixia a Sowande para que hable y solo es detenido por Jessica, quien observa en su comportamiento algo

preocupante. Su punto de mayor descontrol llega cuando golpea duramente al drogadicto que asesinó a la Señora Cárdenas para obtener información, siendo que el hombre notoriamente no entiende lo que es realidad o ficción.

Al igual que en el caso de las ejecuciones, también se cuenta en este tipo de violencia situaciones en la que la tortura no aparece en cámara. Aquí, por ejemplo, destaca cuando los mafiosos rusos golpean a Santino, un joven vecino de Claire, para obtener información sobre el paradero de la enfermera. Lo único que observamos de esto es a Matt llegar al departamento de su amiga y encontrar al joven con muchas heridas tirado en el piso.

Suicidio

Aunque en menor grado, el suicidio también es parte de la serie. En particular, durante la primera temporada, luego de una pelea contra Daredevil, uno de los asesinos del Kingpin revela el nombre del líder criminal. Este desespera y, temiendo por su integridad y la de sus conocidos, golpea su sien contra una de las puntas de una reja que se encontraba en el callejón en donde luchaba con el protagonista. La escena, en este caso, es explícita y vemos como el fierro atraviesa su cabeza, desconcertando a Matt.

Automutilación

En la serie también se registran actos de automutilación. Por ejemplo, los hombres y mujeres de origen chino que trabajan preparando la heroína de Madame Gao son todos ciegos. Según cuenta su líder, en su fervor y fanatismo, ellos mismos se arrancaron los ojos para poder pertenecer a la organización.

Atentados a gran escala

Los atentados a gran escala con resultado de destrucción de inmuebles, heridos y muertes también son un tópico. Por ejemplo, en la primera temporada, Fisk hace estallar varios edificios en el área de Hell's Kitchen, entre ellos, varios cuarteles que pertenecían a la mafia rusa. Como resultado, varios edificios son destruidos y muchas personas son heridas o asesinadas (incluyendo a la mayoría o totalidad de la mafia rusa).

La explosión podemos verla desde varias perspectivas. Por ejemplo, El Kingpin y Vanessa lo observan desde un restaurant en un edificio alto, exclusivo y de lujo con una vista que les permite observar las distintas detonaciones en la ciudad (Imagen 15). Por su parte, Daredevil logra apenas escapar de una de las explosiones del cuartel principal de la mafia rusa. Karen, Foggy y la señora Cárdenas están en el departamento de esta última cuando la explosión los lanza con fuerza, rompiendo pisos y estructuras ligeras. Como resultado, vemos la destrucción de varias edificaciones y mucha gente herida o muerta (tanto mafiosos como civiles, a los que vemos principalmente en el Hospital General siendo atendidos por Claire).



Imagen 15: Fisk y Vanessa conversan mientras a la distancia explotan las bombas que destruyen a la mafia rusa (*Marvel's Daredevil*, Disney+)

Un caso similar sucede al inicio de la segunda temporada. La organización criminal de La Mano hace estallar varios explosivos bajo el suelo de Nueva York, provocando un fuerte movimiento de la tierra que, a través de su influencia y control de los medios, hacen pasar por un terremoto. Las consecuencias son menores, aunque si hay muchos heridos y edificios colapsados. Quizás uno de los efectos más importantes es el que registra el propio Matt Murdock, quien observa como en el caos producto del temblor, varias personas no reciben ayuda o se entregan al saqueo (teniendo que salvar a una pareja de adolescentes que habían entrado a robar a un establecimiento y eran perseguidos por sus dependientes armados con escopetas).

A su vez, también de manera similar a la explosión provocada por el Kingpin, el temblor lo vemos desde distintas perspectivas: Danny Collen, que regresaba en avión a Nueva York observa la situación desde el aeropuerto; Luke Cage logra salvar a una mujer de un poste que casi la aplasta; Jessica observa con horror como el edificio en el que está se mueve, encontrándose ella frente a una gran cantidad de explosivos; Matt, por su parte siente las vibraciones desde mucho antes y, estando solo en su departamento, empieza a escuchar los gritos de las personas que necesitan ayuda y el colapso de las líneas telefónicas de emergencia.

Violencia verbal

La serie registra una menor cantidad de violencia verbal en comparación a la violencia física. En esta podemos encontrar principalmente dos tipos: insultos y amenazas.

Insultos

La mayoría de los insultos son recursos que utilizan los personajes para denostar o provocar a otros. Se presentan en mucho menor medida y son utilizados principalmente por los antagonistas y, en casos muy particulares, por parte de los protagonistas (por ejemplo, Foggy utiliza la expresión "Hijo de Perra" para demostrar su enojo frente a Daredevil y el Kingpin).

En el caso de los antagonistas, por ejemplo, se cuenta la relación que se establece entre Fisk (y sus subordinados) y la mafia rusa. A pesar de que son aliados en la red criminal, los constantes desencuentros llevan a cada bando a utilizar el insulto como una forma de imponer sus ideas o respeto.

Amenaza

Las amenazas son la principal expresión de violencia verbal. Constituyen parte del lenguaje de los personajes, principalmente de los antagonistas, los que la utilizarán como un medio para movilizar a criminales y civiles a cumplir con sus acciones. La serie presenta distintos tipos de amenaza entre las cuales podemos contar la verbal, la física, la económica y la jurídica.

La amenaza de muerte es una de las más comunes. La mayoría de los criminales y agentes de la ley corruptos saben que no pueden traicionar a Wilson Fisk por miedo a las consecuencias que esto podría traer.

Durante la tercera temporada observamos como Fisk amenaza al jurado que debe decidir si llevarlo a juicio o no. Uno de los miembros se levanta y comienza a decir, con lágrimas en sus ojos, las direcciones de cada uno de los miembros del jurado y policías en la sala. Esto da a entender que ellos y sus familias se encuentran en peligro.

La amenaza de muerte contra familiares también es parte de los recursos de los antagonistas. Por ejemplo, en el primer capítulo de la primera temporada, Wesley amenaza a un guardia de seguridad de la prisión para que asesine a Karen Page indicándole que, si no lo hace, su hija pagaría las consecuencias. Otro ejemplo se observa en la tercera temporada de Daredevil, cuando el Kingpin amenaza a la jefa de Nadeem con la vida de su hija (teniendo en cuenta de que él ya asesinó a uno de los suyos).

Por otro lado, la institucionalidad también es utilizada como una forma de amenaza. Fisk, a través de un grupo de abogados, amenaza con encarcelar a Karen Page si revela lo sucedido con Inversiones Globales. En la tercera temporada, la familia de Foggy (padres y hermano) corren riesgo de ir a la cárcel si es que Nelson no se retira de la carrera a la fiscalía y se retracta de sus acusaciones contra Fisk.

Este recurso no es exclusivo de los villanos, pues Daredevil, en el último capítulo de la última temporada, amenaza a Kingpin con Vanessa. Si el criminal no se entrega a

prisión y no detiene su venganza contra él y sus amigos, Matt irá por Vanessa, acusándola del asesinato del agente del FBI Nadeem.

También debe contabilizarse el caso registrado en la primera temporada de *Daredevil*, en el cual una mujer que es miembro del jurado en un caso que toman los protagonistas, es amenazada por un matón de Fisk para que obedezca sus mandatos. El malhechor tiene en su poder un video (no queda clara la naturaleza de este, pero se sugiere que puede ser de índole sexual). Si ella no cumple su parte del trato, el registro será expuesto.

Violencia estructural

Parte importante del argumento recae en la violencia estructural. Una de las formas de violencia estructural principal es la económica. Esta se observa como el motivo central de varias de las condiciones contextuales que permiten que los antagonistas de las series tengan una ventaja y recursos superiores a los protagonistas.

Esto se ve de manera explícita durante la temporada de *The Defenders*, episodio 1. El argumento de Luke Cage arranca cuando Misty Knight se acerca a él para contarle que chicos afroamericanos están siendo asesinados, posiblemente por ser parte de una red criminal que intenta borrar sus huellas. El héroe descubre que los jóvenes son captados por La Mano para realizar actos de limpieza de escenas del crimen (recogen cadáveres, se limpian pisos e inmuebles, se encubren evidencias, etc.). De hecho, esto es parte de las discusiones entre Cage y Danny Rand sobre el uso de la violencia y la reflexión de quienes son víctimas de la "justicia" que busca Iron fist:

Luke: Claire dice que eres un buen tipo.

Danny: Trato. Dice que has hecho mucho por Harlem.

Luke: Sí, solo quiero ayudar.

Danny: También yo. Es lo que me llevó a ese almacén.

Luke: ¿Llamas a eso ayudar? Ibas a golpear a ese muchacho hasta dejarlo muerto.

Danny: Vamos. No iba a matarlo.

Luke: Es claro que se veía así.

Danny: La Mano es sumamente peligrosa. Asesinaron a mis padres. Invadieron la ciudad que juré proteger.

Luke: Ese muchacho no tiene nada que ver con todo eso.

Danny: Claro que sí. Trabaja para ellos.

Luke: Necesitaba un trabajo.

Danny: Esa no es una excusa.

Luke: ¿Nunca peleaste con alguien para proteger a otro?

Danny: Claro que sí.

Luke: Está bien, ¿cuál es la diferencia?

Danny: La diferencia es que vivo en su barrio.

Luke: La diferencia es que no soy un millonario blanco que toma la justicia en sus propias manos y golpea a un niño negro contra la pared a causa de su venganza personal. Claire me contó sobre ti en el camino hacia aquí. No todas las partes místicas, pero sí todo lo demás.

Danny: ¿El dinero? Eso no me define.

Luke: Tal vez no, pero ese chico está sentado en una celda esta noche y tú no.
Danny: Tampoco tú.
Luke: No esta vez. Pero he vivido mi cuota de injusticia.
Danny: Este hombre del sombrero blanco, es solo el comienzo. No estás pensando en el cuadro completo.
Luke: Tú no estás pensando en nada más que tú.
Danny: ¡Oye! No sabes nada sobre mí.
Luke: Sé suficiente. Y reconozco el privilegio cuando lo veo. Podrás creer que te ganaste tu fuerza, pero tuviste el poder desde que naciste. Antes de los dragones. Antes del chi. Tienes la habilidad de cambiar el mundo sin lastimar a nadie.
Danny: Estas personas no se detendrán de esa manera.
Luke: Y estás llevando la guerra a los que están al fondo, ¿es eso? Si estuviera en tus zapatos, pensaría dos veces antes de usar eso en la gente que está intentando alimentar sus familias. (*The Defenders*, Temporada 1, episodio 3)

En el caso de la serie *Marvel's Daredevil*, esto lo vemos claramente en el asesino de la señora Cárdenas, un drogadicto que apenas distingue la realidad, a quién la necesidad de consumir heroína lo llevó a aceptar el trabajo de acabar con la vida de la mujer.

En el ámbito urbano también se puede observar la violencia estructural. En la primera temporada, Matt y Foggy buscan una oficina para iniciar sus actividades como abogados. Se les ofrece un piso de alto costo que se encuentra en muy mal estado. Esto debe entenderse por las condiciones que el mundo de referencia de la serie ha instalado en torno a la ciudad de Nueva York. La primera temporada ocurre cronológicamente después de los acontecimientos de *The Avengers* (Joss Whedon, 2012). En este film, la ciudad de Nueva York es devastada por una invasión alienígena. Después de esto, se crea un conjunto de fondos de inversiones que son licitados a capitales privados para reconstruir la ciudad. Como resultado, los valores de los terrenos, propiedades y alquileres son foco de la inflación inmobiliaria, generando presiones económicas en los vecinos más pobres.

Agente inmobiliaria: Tienen un área de recepción, una sala de conferencias y dos oficinas. La oficina de la esquina tiene vista al Hudson. Pueden tirar una moneda con tu compañero por esa.
Matt: Él puede quedarse la de la vista.
Agente inmobiliaria: Lo siento. No quise...
Matt: Claro que no.
Agente inmobiliaria: Susan Harris. Midtown, Property Solutions.
Matt: Matt Murdock.
Foggy: Hizo una reverencia. Fue adorable.
Matt: Bien, es bueno saber que la caballerosidad no ha muerto. Susan, ¿podrías ayudarme a recorrer la habitación?
Agente inmobiliaria: Por supuesto. Es un placer. Como le decía a tu asociado, esta oficina apenas fue tocada por el incidente, es por eso que ya está en el mercado. Los vecinos no tuvieron tanta suerte.
Matt: ¿"El incidente"? ¿Así le decimos ahora?
Agente inmobiliaria: Bueno, suena mucho mejor que "Muerte y destrucción lloviendo del cielo, que casi borra del mapa a Hell's Kitchen". Es más corto también.

Foggy: ¿El propietario se imaginó las deliciosas vistas de grúas y andamios? Parece que vamos a conseguir precios previos al incidente.

Agente inmobiliaria: Son de un cuarto del valor que solían ser. Hell's Kitchen se está recuperando, Sr. Nelson, y en dieciocho meses, no será capaz de alquilar ni un armario de limpieza por ese precio. (*Marvel's Daredevil*, Temporada 1, Episodio 1)

En efecto, uno de los principales arcos argumentales de la primera temporada recae en como la organización criminal obtiene recursos a través de la inflación y otros mecanismos (legales e ilegales) para obtener el control económico de la ciudad.

Estas diferencias entre las empresas y los ciudadanos se observan, por ejemplo, en el tipo de casos que se representan en la serie: un hombre enfermo producto de la contaminación provocada por una industria es contrademandado por la misma; empresas que no se hacen cargo de accidentes que le ocurren a hombres, mujeres y niños; etc.

De esta forma, el control económico permite corromper las estructuras jurídicas y políticas, reproduciendo y acrecentando las desigualdades dentro del mundo de referencia.

Estas desigualdades son sintetizadas en las palabras de Ben Urich mientras escribe un borrador para sembrar la duda sobre el Kingpin (y que luego debe borrar debido a que el propio Fisk aparece en público):

'Uno recibe lo que merece'. Es un viejo dicho. Y ha resistido el paso del tiempo porque es verdad. Por lo general. Pero no para todos. Algunos reciben más de lo que merecen, porque creen que no son como los demás. Que las normas por las que nos regimos quienes trabajamos y luchamos por salir adelante no van con ellos. Que pueden hacer lo que quieran y ser felices para siempre, mientras los demás sufrimos. Lo hacen desde las sombras. Las sombras que proyectamos nosotros con nuestra indiferencia. Con la ubicua falta de interés por cualquier cosa que no nos afecte directamente en este momento. O quizá sea la sombra del hastío. De nuestro agotamiento tras bregar por aferrarnos a una clase media que ya no existe, por culpa de aquellos que cogen más de lo que merecen. Y no paran, hasta que lo único que queda para los demás es el recuerdo de lo que hubo, antes de que las corporaciones y los dividendos decidieran que ya no importábamos. Pero sí importamos. Usted y yo. Los habitantes de esta ciudad. Aún somos importantes. Hay una persona en la Cocina del Infierno que no comparte esa creencia. Lleva bastante tiempo entre nosotros. No conocen su nombre. No conocen su rostro. Vive escondido entre las sombras. Porque los hombres como él, que quieren controlar nuestra ciudad y nuestras vidas, temen la luz y lo que puede desvelar. Este hombre no debe seguir actuando desde las tinieblas. Si no tiene nada que ocultar, que dé un paso al frente (Ben Urich, *Marvel's Daredevil*, Temporada 1, Episodio 8).

Este tipo de discursos son importantes porque son parte de cómo se entiende la desigualdad en el actual contexto: una clase media inestable que siente que su posición es mucho más frágil (con altas probabilidades de volver a la pobreza en caso de problemas económicos) y que observa en el sistema y sus representantes institucionales el origen del problema.

Violencia intrafamiliar

También es necesario mencionar escenas de violencia intrafamiliar. Aquí destaca la violencia física, verbal y simbólica que ejerce el padre de Fisk sobre él y su madre. Su padre es un hombre de mediana edad que está pasando por problemas económicos. Es tradicionalista, violento y machista, e intenta criar a su hijo bajo esta estructura. Su código establece el respeto como valor central, siendo él la figura de mayor autoridad en su hogar. Humilla a su mujer y a su primogénito. Le enseña a golpear a otras personas para imponer respeto y evita que su madre lo consuele cuando llora. En el climax de la relación familiar, su esposa lo cuestiona pues debe dinero a la mafia. Este se enfurece y comienza a golpearla con una correa pues su mujer no debería poner en duda sus acciones. Esto es observado por Fisk, quien toma un martillo y asesina a su padre para defender a su madre.

Motivaciones y consecuencias

Las motivaciones y consecuencias suelen encontrarse relacionadas. Sobre las primeras, fue posible agruparlas en siete categorías: Obtener información; Obtener recursos; Obligar a determinada acción; Defenderse; Vengarse; Eliminar evidencia; Detener a alguien (o a un grupo de personas).

Por lo general, golpizas, torturas y peleas transforman la violencia en una herramienta para la obtención de información. Las amenazas también funcionan como un recurso para este objetivo. En la primera temporada las torturas realizadas por la mafia rusa o el propio Daredevil son las más representativas. En la segunda temporada, la mafia irlandesa secuestra a Frank para saber dónde se encuentra el dinero que el Punisher les ha robado, mientras la Mano tortura brutalmente a Stick para conocer el paradero de Elektra y Matt. Durante los hechos ocurridos en *The Defenders*, Stick corta la mano de un miembro de La Mano para saber dónde se encuentra el Cielo Negro, mientras que Daredevil estrangula a Sowande para saber cuáles son los objetivos de la mafia. En la tercera temporada, Matt golpea y amenaza con lanzar desde una azotea a uno de los secuaces de Fisk para obtener información sobre los movimientos finales del villano.

Sobre la obtención de recursos, aquí pueden destacarse las acciones criminales como robos, secuestros, estafas, etc. Quizás esta es una de las razones más transversales a la serie. Muchas de las muertes de civiles realizadas por parte de la organización de Fisk o La Mano tienen por objetivo obtener algún recurso específico. En particular, poder obtener edificios o empresas es parte importante de los argumentos de las cuatro temporadas revisadas.

Un elemento a destacar es la violencia como un recurso para obligar a las personas a hacer cosas. Aquí destaca, por ejemplo, las amenazas y otras formas de violencias ejercidas por los antagonistas para que criminales y civiles realicen determinados actos: el asesinato de otra persona, extorsión, control de actos judiciales, estafas y blanqueo de dinero, etc. Aquí también destaca la manipulación como motivo,

siendo reflejo de esto el asesinato de Julie (interés amoroso de Pointdexter) en la tercera temporada, lo cual le permitió a Fisk distorsionar y controlar la mente del agente del FBI.

La violencia como una forma de defensa se encuentra en gran parte de las series pues es la respuesta a otros tipos de violencia. En su contraparte, la venganza aparece por lo general asociada a un elemento emocional-personal y cuya ejecución está marcada por la ira y acciones descontroladas: durante la primera temporada, por ejemplo, Fisk decapita a uno de los jefes de la mafia rusa por interrumpirlo frente a Vanessa. También en esta temporada, el mismo personaje asesina a Ben Urich por visitar a su madre. Durante la segunda temporada, este tipo de violencia es la que representa la mayoría de los asesinatos de Frank Castle, quien, a pesar de su habilidad y control de la situación, siempre se representa como una persona llena de ira en sus acciones violentas. En la tercera entrega, el caso más importante es el realizado por Pointdexter cuando ataca la boda de Wilson Fisk y Vanessa mientras asesina y noquea a guardias y agentes federales.

El caso de Castle y su relación con la venganza será revisado en profundidad más adelante pues, para él, sus asesinatos y torturas se justifican en tanto son la forma más eficaz de justicia.

Sobre la eliminación de evidencia, explosiones e incendios de inmuebles permiten destruir cualquier objeto o registro de actividades criminales. Sin embargo, el tipo de violencia más significativa relacionada a este tipo de motivación es el asesinato. Las organizaciones criminales, por ejemplo, cuando las situaciones son riesgosas y el soborno no es una opción, asesinan a quienes tienen información que los puede inculpar sobre sus crímenes. Al guardia, al mercenario y el gerente de la empresa inmobiliaria de la primera temporada que fueron asesinados por la organización de Fisk, también se suman el asesinato del jefe del FBI por parte de la agente Tammy Hattley o la muerte de Nadeem en la tercera temporada.

Por último, destaca la violencia empleada para detener a otras personas. Este es el principal recurso de los héroes, en especial de los guerreros como Daredevil, Jessica Jones, Iron Fist o Luke Cage. Esta busca neutralizar corporalmente o detenerlos momentáneamente sin recurrir al asesinato. Por lo general, esta motivación está asociada a la defensa propia o como forma de retener a las personas hasta que la policía los tome detenidos.

Una última motivación es la utilización de la violencia como advertencia o amenaza. Enviar un mensaje o el castigo disciplinario se inscriben en este tipo de causas. Por ejemplo, los golpes recibidos por Matt en su juventud, cuando el padre de Fisk lo obliga a golpear a un joven durante su infancia o los castigos como mutilaciones realizadas por La Mano.

A partir de estos motivos, las consecuencias las podemos dividir en físicas, como lo son la muerte, el noqueo, heridas, neutralización, etc.; psicológicas como el miedo o

la angustia. A su vez, estas pueden ser entendidas como un fin en sí mismo (acabar con alguien) o como un medio para un fin, como obtener información, obtener recursos, coaccionar, etc.

Como se desarrollará más adelante, estas consecuencias estarán relacionadas al problema de la legitimidad de la violencia dentro de la propia narración.

Personajes y uso de la violencia

Con respecto a la relación entre los personajes y la violencia, una primera forma de categorización sería qué tipo de violencia recae en unos y otros. La separación entre protagonistas y antagonistas pareciera ser la más sencilla de reproducir en torno a las tipologías mencionadas anteriormente. Así, los antagonistas harían uso de la violencia estructural, verbal, física y amenazas para alcanzar sus metas, mientras que, en el caso de los protagonistas, solo se presentaría la violencia física.

La transversalidad de la violencia física exige una separación más detallada. Dentro de esta, las expresiones de golpes, combates e incluso torturas se encuentran en ambos tipos de personajes. La diferencia principal sería el asesinato como marcador que distingue entre unos y otros. Sin embargo, esta diferenciación aún no está completa. En primer lugar, porque esta división no reflejaría las consideraciones morales que los propios personajes tienen sobre sus acciones, así como su construcción, reflexión y cambios mostrados durante el transcurso de la narrativa. En segundo lugar, porque no todos los protagonistas o antagonistas se encasillan en uno u otro lado de esta estructuración del uso de la violencia. Las relaciones con este fenómeno son más complejas y permiten clarificar el debate en torno a ellas.

Se puede dividir a los protagonistas en tres grupos: civiles, oficiales de la ley y héroes. Los civiles, como Foggy, Karen, los vecinos de Hell's Kitchen y otros funcionarios no suelen utilizar la violencia. En los casos particulares, esto sucede por situaciones extremas y particulares. Por ejemplo, cuando Karen es abordada por dos matones al salir de la casa de la señora Cárdenas, esta intenta defenderse con un gas pimienta y Foggy la rescata usando un bate de beisbol. A nivel colectivo, luego del temblor que se muestra en *The Defenders*, los vecinos saquean algunas tiendas y vemos a dependientes haciendo uso de escopetas para la defensa de sus negocios. En ellos, la violencia y su legitimidad aparece más como una discusión o debate de ideas. Los ejemplos más claros son Karen Page y Foggy Nelson.

En el caso de los oficiales de la ley, se registran elementos similares a los expuestos en los casos de civiles. El uso de la violencia es algo particular, incluso potencial, pues muchos de ellos muestran sus armas de servicio, pero rara vez disparan. A diferencia de los héroes y antagonistas, en estos casos la ley los ampara y la legitimidad que construye la narrativa también (esto no se problematiza en *Marvel's*

Daredevil o *The Defenders*)⁹. En esta categoría se está excluyendo a los oficiales corruptos, quienes se encuentran en el grupo de antagonistas.

Por último, se encuentran los héroes. Estos son principalmente personajes como *Daredevil* y otros "justicieros" o "vigilantes" como Jessica Jones, Luke Cage y Iron Fist. Ellos ejercen la violencia recurrentemente, ya sea para buscar información, defenderse o para noquear/detener/aprehender a criminales. En su recorrido, la violencia es reafirmada y cuestionada. Ellos pueden renegar de esta, utilizarla solo para defenderse, hasta usar la tortura en casos específicos (como es el caso de *Daredevil*). Es importante considerar que esta relación ambigua y problematizada de la violencia va de la mano con las situaciones en las que se encuentran los personajes: desde el control anímico y claridad en su misión y medios, hasta la frustración y desesperación¹⁰.

Las complejidades mencionadas se encuentran, principalmente, entre los protagonistas. En el caso de los antagonistas, en los inicios de la primera temporada se nos mostrará que, las reflexiones y matices suelen ser de distinto modo. Podemos separar a estos en dos grupos. En primer lugar, se encuentran las bandas criminales que podemos considerar "realistas" (en oposición a La Mano que se establece como un grupo místico/fantasía). En estas se encuentran las distintas mafias que, por uno u otro motivo y momento, caerán bajo el control de Fisk. Se intenta establecer que el uso de la violencia carece de los antiguos códigos de la mafia. En una conversación entre Ben Urich y un ex jefe de la mafia italiana, se señala que las antiguas reglas ya no existen (por ejemplo, ahora los mafiosos buscan no solo a sus enemigos, sino que también a sus familias).

Mafioso: Antes, si matabas a un hombre, enviabas flores a su mujer. Ahora también matan a la mujer.

Periodista: Tú sabes algo, ¿no?

Mafioso: Sí. Florida está preciosa en esta época.

Periodista: Las reglas.

Mafioso: No hay reglas, Benny. Ya no. (*Marvel's Daredevil*, temporada 1, capítulo 3).

Esta falta de norma es lo que establece el actuar de Fisk y los miedos que coaccionan a sus matones. Esto se indica en la temporada 1, capítulo 3, en una conversación entre un sicario del Kingpin y *Daredevil*:

Daredevil: ¿Para quién trabaja el hombre que contrató a tus abogados? [*Daredevil* lo tiene presionado contra un vidrio]

Sicario: ¿Crees que me asustas?

Daredevil: ¡Contéstame! ¿Para quién trabaja?

Sicario: ¡No puedo!

⁹ En este punto las series se distancian de otras como *Luke Cage*. Esta última, al tratar temas como la desigualdad social y el racismo, los oficiales, sean buenos, malos o neutrales, ejercen violencia contra hombres y niños afroamericanos.

¹⁰ El caso extremo se encuentra en Jessica Jones, quien desesperada por no saber cómo detener a Kilgrave, lo asesina. Es importante recalcar que esto sucede en el final de la primera temporada y, durante la segunda y tercera temporada, se problematizará este acontecimiento, siendo Jessica una de las principales retractoras/críticas de su propio actuar.

Daredevil: ¡Quiero un nombre!

Sicario: ¡Dios! ¡Fisk! [llora] ¡Wilson Fisk!

Daredevil: Sube al coche. Si vuelves a la Cocina del Infierno...

Sicario: No.

Daredevil: No me pongas a prueba.

Sicario: ¿Crees que esto es por ti? He revelado su nombre. Eso no está permitido. Me encontrará y me usará para dar una lección, y luego encontrará a todo aquel que me haya importado... y hará otro tanto con ellos, para que nadie haga lo mismo que yo. Más te valdría haberme matado. Cobarde. [Estrella su propia cabeza contra unos fierros, atravesando su sien y matándose al instante] (*Marvel's Daredevil*, temporada 1, capítulo 3)

Los matones y subordinados ejecutan terribles acciones de violencia lo quieran o no. La mayoría de esta violencia se deshumaniza y coloca en un plano práctico soberracionalizado: se escoge a quienes mueren, a quienes se tortura y a quienes se soborna dependiendo de los costos y beneficios. La violencia adquiere un rol de recurso y, a la vez que pierde su estatuto de elemento extraordinario para normalizarse, se vuelve insensible para sus ejecutores. Así, en la tercera temporada, cuando se asesina a Julie para manipular a Pointdexter, este mismo agente encuentra en una bodega frigorífica el cuerpo de su novia y el de sus asesinos (pues Fisk deseaba que no se guardara ninguna evidencia sobre él).

Siguiendo esta línea, el uso de la amenaza y otras formas de violencia legal y económica (aprovechando la desigualdad de la violencia estructural), refuerzan la imagen despiadada del grupo antagonista.

La violencia se establece como un medio práctico para un fin y, a la vez, como un código que envía un mensaje. Esto se observa con mucha mayor claridad en el caso de las acciones de La Mano. Ellos utilizan la violencia como forma de resolver conflictos y obtener ventajas, así como un lenguaje que advierte a sus enemigos y disciplina a los propios¹¹.

En ambos grupos los arranques de ira y su contraparte de acción violenta también están presentes, pero son mucho más marginales y, por lo general, sus consecuencias no contradicen sus planes.

La diferencia entre los dos grupos está relacionada con esta comprensión práctica o desnormalizada de la violencia. Mientras los antagonistas no encuentran problemáticas en este tipo de acciones, los protagonistas suelen debatir sobre sus consecuencias y, en los casos más graves, esto involucra tensiones entre los héroes, sus ideales y cargas emocionales. Así, por ejemplo, el asesinato es algo que se busca evitar a toda costa y, cuando se presenta como opción, será parte del debate interno y externo de los protagonistas. De igual forma, la brutalidad de la tortura también se cuestiona y suele

¹¹ Por ejemplo, en la temporada 1 de Iron Fist, la Mano corta la cabeza de uno de sus subordinados como castigo por haber dejado escapar a un prisionero. Esta cabeza es enviada a Danny Rand con una invitación a un combate ritual. En esta misma temporada, como castigo a Harald, la misma organización le corta la Mano como una forma de remarcar crimen y castigo en la misma dimensión (Foucault).

estar asociada a la desesperación y frustración, más que a un estado de normalidad o corrección/ rectitud en el camino del héroe.

En efecto, la propia tensión de la violencia surge, entre algunos personajes protagonistas, con el mero hecho de ejercerla por fuera del ámbito legal (incluso si es en su expresión menos brutal, como lo es el noquear a una persona para detenerla). En la siguiente cita observamos uno de estos debates:

Foggy: Era sobre el yonqui que mató a Elena. Lo han encontrado.
Matt: Qué bien.
Foggy: Brett dice que saltó desde la azotea del edificio donde se chutaba. Han tenido que despegarlo de la acera.
Matt: No.
Foggy: ¿Es cosa tuya?
Matt: Le dije que se entregara.
Foggy: No oigo tus latidos. ¿Dices la verdad?
Matt: Yo no le maté, Foggy. Ha sido Fisk, para salvarse el culo.
Foggy: ¿Nunca has llegado tan lejos?
Matt: Pero tuve la intención, después de lo de Elena, con todo lo que había hecho Fisk... fui a un almacén donde esperaba encontrármelo. Fui para matarlo.
Foggy: ¿No te basta ser juez y parte? ¿También tienes que ser verdugo?
Matt: Creí que no tenía alternativa.
Foggy: ¿No decías que había que perseguirlo a través de los cauces jurídicos? ¿Servirse de la ley?
Matt: A veces la ley no es suficiente. (*Marvel's Daredevil*, Temporada 1, Episodio 1)

Después de esta conversación, la serie muestra un *flashback* en el cual Matt y Foggy son pasantes en un prestigioso bufete de abogados. Una sesión de una media docena de estos se enfrenta a un inexperto abogado y a su representado, un hombre muy enfermo producto de la contaminación que expulsa una de las empresas Roxxon (la que es representada por el bufete en el que los héroes hacen su pasantía). En este momento, los protagonistas se dan cuenta de que no pueden trabajar ahí pues las personas se encuentran indefensas no solo ante las corporaciones, sino ante un aparato legal complejo y desigual.

La legalidad es un recurso que los poderosos pueden manipular y tensionar. Si bien este control no es total y no pueden hacer uso a su antojo con total libertad, si hay condiciones que les permiten ganar juicios fácilmente (abogados de prestigio y hábiles, corrupción, leyes injustas, etc.). Esto provoca en Matt la necesidad de buscar formas de justicia extralegal. En esta misma conversación, por ejemplo, Matt le cuenta a Foggy como intentó por vía legal ayudar a una niña que era abusada por su padre. Las autoridades no pudieron hacer nada y el criminal volvió a tocar a su hija. Es en ese momento en que el personaje decide transformarse en Daredevil, para restituir una justicia que no es posible alcanzar por un sistema que funciona mal.

A pesar de esto, Daredevil tiene fe en el sistema (aunque a veces la pierde, el objetivo de la serie busca establecer como logra recuperarla) y, aunque no sea perfecto,

es el sistema de justicia el que debe determinar el destino de los criminales. Es más, Daredevil y Foggy son fervientes creyentes en la reinserción y, dentro de sus labores como abogados, ayudan a excriminales y convictos a reinsertarse en la sociedad:

Matt: ¿Qué tal, Michael?

Convicto: Vaya.

Matt: Es bueno verte.

Convicto: Igualmente. Aun en este sitio de mierda.

Matt: Te preguntará...

Convicto: Disculpa que dijera "mierda". Quiero evitar las groserías. ¿De qué sirve salir en 18 meses graduado de psicólogo, el mejor de mi clase, si aún digo palabrotas, carajo?

Matt: Otra vez.

Convicto: Disculpa. San Mateo.

Matt: Vamos, no soy un santo.

Convicto: Foggy y tú me rebajaron 16 años de condena. ¿No es intervención divina? (*Marvel's Daredevil*, Temporada 3, Capítulo 4)

La mayor tensión entre el sistema de justicia y lo que ellos consideran sagrado (la vida humana), se refleja en la segunda temporada. Después de lograr que Frank Castle se entregara, los héroes se enteran de que la Fiscal de Nueva York busca que lo ejecuten bajo las leyes de otros estados. Los abogados y Karen se comprometen a evitar este resultado. En el caso de Matt, su ferviente catolicismo lleva a justificar esta actitud sobre la vida y la muerte basándose en la idea de que solo Dios puede decidir sobre este asunto y que incluso las personas más malas se pueden redimir y encontrar un mejor camino.

La violencia como un mal necesario, altamente cuestionado y con consecuencias, contra una violencia práctica y simbólica establece su último límite en la vida humana (quitarla o respetarla). Los personajes se reparten entre protagonistas y antagonistas según su relación en torno a este límite. Esto se ve reflejado a su vez en el uso de las armas y su significación para la narrativa de la serie.

El uso de armas

El análisis de las escenas de violencia invita a repensar la categoría de arma. Si bien las series analizadas se caracterizan por la violencia física, el uso de armas como tradicionalmente se entendería, está restringido a un limitado espacio y tipo de personaje. Sin embargo, esto no significa que no se utilicen medios para ejercer la violencia entre sujetos. En el caso de la violencia física, más allá de varas, cuchillas, catanas y armas de fuego, la propia corporalidad (muchas veces canalizada a través de las artes marciales, otras disciplinas de combate o el mero uso de la fuerza) o el escenario (escombros, paredes, escaleras, puertas, cadenas, etc.)¹² son herramientas que pueden utilizarse para hacer daño.

¹² En particular, el uso del escenario significa que un mayor control sobre tu corporalidad, técnica y habilidad, pues suele reflejar un estado de entrenamiento superior en relación con el combate.

Ahora bien, parte de la violencia registrada excede la dimensión física, por lo que aparece la pregunta sobre los medios utilizados en estos contextos. Así, por ejemplo, cuando los antagonistas, a través de caros bufetes de abogados, utilizan los vacíos legales, la corrupción o la propia ley injusta para ejercer presión sobre vecinos y ciudadanos, su violencia es canalizada a través de un objeto no físico que tiene consecuencias con repercusiones particulares.

Por último, es también importante considerar que una de las expresiones de violencia principales es la amenaza (física, verbal, económica, legal, etc.). En estos casos, la mayoría de las amenazas realizadas no vinculan a una herramienta, arma o recurso específico. Aquí el recurso en si es difuso y hace referencia a la historia previa de violencias ejercidas por los victimarios.

Teniendo en consideración estas reflexiones, el uso de armas está asociado a diferentes tipos de personajes. Por un lado, las armas blancas como cuchillos, katanas y otros objetos cortopunzantes son principalmente un patrimonio de los antagonistas. Aquí encontramos, por ejemplo, el armamento principal de los miembros de La Mano o los utilizados por algunos mercenarios y matones del Kingpin. Por el contrario, los héroes suelen utilizar sus artes marciales o habilidades especiales metahumanas (superfuerza, poderes místicos, piel irrompible, etc.) para enfrentar a sus enemigos.

Esta diferencia entre el tipo de armas refuerza las ideas establecidas en el apartado anterior. El uso del arma blanca cortopunzante es potencialmente mortífero, mientras que las artes marciales o poderes superhumanos representan un riesgo letal mucho menor. En efecto, Daredevil si utiliza armas, las cuales son unas varas que no poseen ni filo ni punta, y sirven principalmente para defenderse, derribar o noquear.

En el caso de las armas de fuego, estas tienen un estatuto especial pues los dos polos opuestos suelen utilizarlas, aunque con una diferencia importante. Por un lado, los criminales las utilizan como parte de su repertorio en el cual el asesinato es un recurso recurrente o potencial. Las complejidades emergen del uso de este tipo de armas por parte de agentes de la ley. Así, por ejemplo, no se vuelve un problema cuando militares, policías o detectives del FBI utilizan este tipo de armas si están realizando sus tareas ideales. A pesar de ello, los casos en que los oficiales honestos utilizan sus armas son muy limitados y, por lo general, quienes hacen mayor uso de ellas son los policías y agentes corruptos.

En el caso de los recursos que no son armas físicas, la mayoría de estos, como las amenazas o presiones económico-jurídicas, son principalmente utilizadas por los antagonistas como medios de presión para que criminales o civiles realicen determinados actos. En efecto, un elemento importante a considerar es que la mayoría de los crímenes no son realizados por los antagonistas principales. En vez, estos contratan, extorsionan, amenazan u obligan a otras personas a realizar estos actos. De esta forma es mucho más fácil eliminar evidencias que los involucren directamente a ellos en este tipo de acciones (asegurando una parte de impunidad) y que a los protagonistas les sea más difícil detener la amenaza.

La serie establece, de esta forma, dos tipos de herramientas para la violencia. Por un lado, las armas potencialmente letales se asocian a los antagonistas, mientras que las armas y recursos no letales a los héroes. Lo interesante de esta estructuración es que sirve también como recurso simbólico para dar cuenta de aquellos personajes que se encuentran en posiciones difusas entre la línea de lo correcto (uso legítimo) e incorrecto (uso ilegítimo).

Por ejemplo, Frank Castle y Elektra se encuentran en un devenir entre héroes, antihéroes y villanos. Su paso por el bando de lo correcto/incorrecto no es estático y transitan entre el bien y el mal (este mismo estado difuso se refleja en su condición mental o psicológica, pues la serie los construye como personajes inestables).

De la misma forma, los protagonistas que recurren a armas letales suelen hacerlo en momentos de perturbación, desesperación o cuando dudan de sus propios valores. Por ejemplo, en su momento de ira y frustración, un inexperto Daredevil utiliza un cuchillo para torturar a un mafioso ruso que secuestra niños, amenaza con cortar el rostro a un ladrón común con un vidrio para saber quién asesinó a la señora Cárdenas, o coloca en el borde de un edificio con riesgo de caer y morir a aquellos personajes de los que quiere obtener información. Este también es el caso de Karen, que en varias ocasiones hace uso de armas de fuego cuando pierde el control de la situación y se siente amenazada.

Como se establecerá más adelante, el rechazar el uso de armas letales es parte de la estructura simbólica que distingue a los personajes. Su uso está asociado a quienes son amparados por la ley (y por lo tanto solo la utilizarán para defenderse), para quienes busquen la muerte o para aquellos que han perdido su camino de respeto al valor de la vida.

Algo similar ocurre con las amenazas y otros recursos para ejercer la violencia. Su uso hace referencia a un mecanismo despersonalizado, frío y que limita las posibilidades de acción de sus víctimas. Los héroes no suelen utilizar este tipo de herramientas pues, como se mencionará, sus motivaciones se oponen a estos mecanismos para coaccionar a las personas.

Victimarios y víctimas

Se han establecido quienes son los principales victimarios o personajes que hacen uso de la violencia. Sin embargo, no se ha identificado aún a quienes son víctimas de esta. Debido al volumen de acciones violentas presentes en las series analizadas, la descripción se centra principalmente en grupos representativos de víctimas y su relación con los victimarios y el tipo de violencia.

De esta forma, podemos identificar tres grupos. Por un lado, los ciudadanos y vecinos de Nueva York, en particular los de Hell's Kitchen. Estos son representados como personas de clase baja y media: trabajadores/as, jóvenes marginales, jubilados/as y en

menor medida profesionales (como Matt Murdock, Ben Urich o Claire). Si bien se presenta una variedad de actitudes y disposiciones, encontramos, en su mayoría, gente honesta o, en su caso contrario, acorraladas por el miedo y problemáticas económicas. El caso más emblemático es el de la señora Cárdenas y los clientes del grupo de abogados.

Esta construcción de la idea de los vecinos como forma de nobleza se mantiene, aunque con algunos matices en las series como Jessica Jones o Luke Cage (en la primera, se muestra a gente mucho más avara, individualista o aislada, mientras que en la segunda hay una relación compleja con la delincuencia producto de la marginalización racial).

En segundo lugar, podemos encontrar a los agentes de la ley que son honestos. Durante las temporadas vemos como policías, jurados, funcionarios y hasta agentes del FBI son víctimas de la violencia ejercida por los antagonistas.

Por último, un grupo especial son los criminales, tanto de clase baja como los cabecillas de las mafias. La delincuencia no suele mostrarse como una condición inherente al ser humano, sino como un conjunto de contextos de marginalización y falta de oportunidades que llevan a las personas a delinquir (violencia estructural o amenaza). Esto no solo se ve en los delincuentes subordinados (como los drogadictos o jóvenes afroamericanos en el caso de la serie de Luke Cage), sino que también en algunos agentes corruptos (como es el caso del propio Nadeem). Aquí también se cuenta la mediación que realiza la serie sobre el abuso por parte del padre de Fisk para que entendamos las razones de ser del antagonista.

En este sentido, todos los personajes han sufrido algún tipo de violencia. La diferencia entre unos y otros está en su posición estructural y que tipo de violencia está relacionada a ellos. De esta forma, las clases bajas tienden a ser víctimas: estructural, verbal (amenazas), física, etc., siendo aplicada, por lo general también, por miembros de clases más acomodadas (a través de la violencia estructural) o a través de oficiales corruptos o grupos marginalizados (que se encuentran bajo amenaza u otras condiciones).

La serie se encarga de mostrar como muchos de los oficiales corruptos y delincuentes no pueden escapar de su condición de victimarios (Hoffman, por ejemplo, no quiere asesinar a su compañero, pero se ve amenazado por Fisk). En este sentido, no se descarta el individualismo y la avaricia como motivación para entrar en las redes de corrupción o el mundo criminal. Por el contrario, se establece que esta motivación, sumada a la fragilidad de la estructura institucional de justicia, reproducen la violencia y la impunidad que los obliga a violentar a otras personas.

Por último, cabe destacar que los propios criminales también son víctimas de la violencia aplicada por los héroes. La condición de los héroes es variada, pero no deja de ser problematizada. Como se trató en el apartado de motivaciones, Luke Cage, un superhéroe afroamericano, pondrá énfasis en que la violencia ejercida por parte de los

vigilantes, por lo general es más brutal y física, sobre los secuaces y subordinados, en su mayoría jóvenes de escasos recursos sin muchas opciones sociales.

CAPÍTULO VII: ESTRUCTURA NARRATIVA Y VIOLENCIA

Construcción de personaje y contexto

Antes de los acontecimientos que dan inicio a la trama, la violencia tiene dos funciones importantes: en la constitución de personajes y en el contexto estructural del mundo de referencia.

En primer lugar, la violencia forma parte de los traumas de origen que constituyen las características y motivaciones de los personajes. Esto se observa tanto en protagonistas como en antagonistas. En el primer caso, Daredevil es el ejemplo cuya reiteración de la violencia marca distintos orígenes, quiebres y puntos de partida. Luego de perder la vista en un accidente de tránsito, el padre de Matt es asesinado al romper un trato con la mafia por una pelea arreglada. Esto hará que Matt se sienta culpable por la muerte de su padre y, a la vez, tener un anhelo de justicia por el resto de su vida (él estudiará leyes).

Mientras es niño, su maestro Stick lo ejercita con rudeza, sometiéndolo a fuertes entrenamientos físicos y combates en los que él sale herido. Sin embargo, la violencia más fuerte que recibe es el abandono por parte de este maestro luego de que el joven le mostrara afecto.

Ya encontrándose en sus años de Universidad, se empareja con Elektra, la hija adoptiva de una pareja de empresarios y diplomáticos. Una de las formas de reforzamiento como pareja es la violencia: tanto a través de travesuras y delitos menores, como en sesiones de combate de entrenamiento. Sin embargo, la pareja se quiebra cuando Elektra secuestra al mafioso que mandó a asesinar a su padre. Estando atado, Elektra lo tienta para que lo asesine ya que, no solo es el culpable del crimen que lo dejó huérfano, sino que también ha reconocido sus rostros y ahora sus vidas corren peligro. Sin embargo, Matt se niega a cualquier posibilidad de asesinarlo y decide llamar a la policía. En ese instante, Elektra corta la garganta al villano y se marcha.

También debe considerarse el momento en que Matt adopta por primera vez la identidad de encapuchado. Esta ocurre en uno de los episodios ya mencionados en el cual el héroe, a través de su oído potenciado, escucha como un vecino abusa de su hija. Al ver que la justicia institucional no podía hacer nada, este se pone la capucha por primera vez y se lanza contra el agresor. Lo golpea en reiteradas ocasiones mientras le hace prometer que se irá de la ciudad. El hombre cumple su promesa después de haber estado hospitalizado por varios días.

Este rol de configuración del personaje también se observa durante la temporada 3. Tras los eventos de *The Defenders*, sus amigos creen que Matt murió tras entregarse nuevamente a sus actividades violentas como justiciero. Matt preferirá abandonar su vida de civil para dedicarse por completo a sus tareas como Daredevil. De esta forma

evita que sus amigos salgan lastimados, y cuenta con mayor libertad para sus propias acciones violentas (sin sentirse juzgado por Foggy o Karen).

La violencia también explica la condición y actitudes de Karen. Cuando esta vivía en su ciudad natal, tras una pelea entre su hermano y su novio, ella se ve obligada a dispararle a su pareja mientras escapa con su malherido familiar. Por el nerviosismo, ella vuelca el auto que conducía, terminando con la vida de su familiar en el accidente.

Esto también se observa en los antagonistas. Por ejemplo, Fisk vivió en su infancia en un contexto de violencia familiar que culminó con el asesinato de su padre por sus propias manos. En el caso de Pointdexter, los conflictos familiares en su hogar lo llevaron a asesinar a su entrenador, dando indicios de una conducta psicópata que, a pesar de los tratamientos psicológicos, será explotada y dominada por Fisk.

En el caso de los personajes que transitan entre el protagonismo/antagonismo, entre ser héroes, antihéroes y villanos, la violencia también es parte de su historia de origen. Elektra, por ejemplo, fue entrenada con brutalidad por La Casta. Ella intenta controlar sus impulsos, pero luego de ser amenazada por uno de sus compañeros de entrenamiento, le asesina de manera cruda reventándole el cráneo con sus propios puños cuando solo era una niña.

El caso de Frank Castle es particular pues, a diferencia de Matt, Elektra o los villanos, la historia de violencia como constitutiva de su personaje comienza en su adultez. Como se observará en la primera y segunda temporada de *The Punisher*, la extrema violencia de la guerra en Oriente Medio, sumado a las actividades de ejecución y tortura realizadas bajo el mando de un corrupto miembro del servicio secreto, terminan por agotarlo física y mentalmente (al punto de mostrar signos de estrés post-traumático). Sin embargo, él no puede escapar de sus acciones y, estando de regreso en Estados Unidos, debe observar cómo toda su familia es acribillada por una guerra de bandas (después descubriremos que la matanza fue parte de un plan fallido de la fiscalía, así como una estrategia por parte de sus antiguos líderes para eliminarlo).

Lo que se observa son dos elementos a considerar. Por un lado, la violencia como experiencia traumática configura sujetos desequilibrados, con problemas de control de ira y en los cuales esta misma se establece como una herramienta para un fin. En segundo lugar, todas estas características están marcadas, además, por la forma de la ausencia por parte del grupo familiar o personas clave dentro de este: Matt es abandonado por su madre y su padre termina muerto; Karen pierde a su hermano y su padre le echa de su casa; Fisk queda sin su figura paterna que se construyó como una conflictiva visión entre admirarlo, reproducir sus actitudes y valores y, a la vez, odiarlo por lo que le hizo; Elektra siente el abandono de Stick y Matt, haciendo acrecentar las dudas y resentimiento (por lo que será fácilmente captable por La Mano); Frank se vuelve loco y comienza una matanza contra todos los grupos involucrados en la muerte de su familia.

En segundo lugar, la violencia también se establece como un lenguaje/recurso que estructura el contexto del mundo de referencia. Como se ha mencionado con anterioridad, la visión de la Nueva York de la serie es una en la que hay una distinción entre los poderosos y los ciudadanos (estos últimos representados por personas de clase media, media baja y baja). Los primeros gozan de la mayoría de los beneficios del capitalismo y un sistema legal y judicial desigual y corrupto. Los segundos deben enfrentar la vida en condiciones injustas. Parte importante de la delincuencia común se explica en la serie como resultado de esta desigualdad y falta de oportunidades. En efecto, más allá de las acciones violentas, los principales criminales ostentan influencias con sectores de la sociedad que les permiten vivir en impunidad: agentes de la ley, políticos, abogados, empresarios y funcionarios judiciales (fiscales y jueces).

Es este sistema desigual e injusto el que motiva a los héroes a actuar y lo que hace tan difícil detener a los antagonistas: no solo hace falta derrotarlos en combate o que sean detenidos, es necesario encontrar recursos y evidencias suficientes para que su influencia no afecte el proceso judicial.

Esta situación de impunidad se ve reforzada por el sentimiento de apatía por parte de la gente. Años de precarización e injusticia han impulsado un sentimiento de valerse por sí solos y egoísmo que no solo reproduce las condiciones de corrupción e injusticia (ver el discurso de Ben Urich, página 65).

El origen del conflicto

Las series organizan sus conflictos y tramas en tres grandes ejes. Estos son: El enfrentamiento entre un Wilson Fisk que busca hacerse con el control del crimen organizado de Nueva York frente a Matt Murdock y sus aliados que intentarán detenerlo; la venganza de Frank Castle contra quienes participaron en la matanza que resultó en la muerte de su familia; y los esfuerzos de la organización criminal de La Mano por obtener una sustancia mágica que los hará inmortales frente al grupo de héroes (los Defensores) por evitar que cumplan con su cometido¹.

En el origen de cada uno de estos conflictos la violencia se hace presente de una u otra forma. En el caso de Frank, la matanza es un claro ejemplo de cómo actúa como disparador de la trama del personaje.

Con respecto a La Mano, podemos ubicar dos orígenes conflictivos. En primer lugar, el entregado por Stick, en el que cuenta la leyenda del Cielo Negro y la organización. Ubicado en un tiempo remoto e impreciso, La Mano surge en el lejano oriente como una agrupación de guerreros que llevados por la ambición comienzan a arrasar con distintos poblados. Uno de los sobrevivientes de estas incursiones conforma La Casta, una agrupación que se dedicará a luchar contra la Mano en el plano terrenal. La segunda historia de origen de este grupo es contada por sus propios líderes. Relatan que, también en un tiempo indeterminado, en medio de la ciudad sagrada de Kun Lun, los cinco generales de La Mano escaparon junto al secreto de la sustancia mágica. Para

la trama, la Mano se enfrentará por primera vez a los héroes cuando Daredevil luche contra las agrupaciones criminales presentes en Hell's Kitchen.

Por último, el caso más difuso está relacionado con Fisk. En particular, su objetivo es tomar el control del crimen organizado. Para ello, la trama nos lo presenta a través de una forma violenta y despersonalizada: el asesinato del compañero de trabajo de Karen y los esfuerzos por asesinarla a través de terceros. La serie intenta explicar sus actitudes violentas y delictivas a través de una historia de infancia marcada por la agresión de su padre y su asesinato.

Una segunda dimensión interesante de remarcar son las motivaciones que están detrás de cada una de las partes en el conflicto.

En el caso de Frank, (como se profundiza en la temporada 1 y 2 de la serie *The Punisher*), el tiroteo en el que fue víctima su familia estuvo motivado por varios grupos en disputa: mafias locales, la fiscalía y la organización criminal de su excoronel, quien traficaba heroína a través de cuerpos de soldados muertos en Medio Oriente. Aquí se provoca un doble trauma provocado por estos intereses individuales: la matanza producto de la ambición de los narcotraficantes y soldados, y la impunidad generada por los esfuerzos de la Fiscal Reyes por ocultar lo sucedido (ella intenta asesinar a Frank para que nadie se entere de que arruinó la redada que terminó en matanza).

Estas motivaciones también son parte de aquello que moviliza a Fisk, la mafia y La Mano: una ambición por el poder, el dinero y la influencia que los lleva a construir imperios criminales. Sin embargo, las series invitan a mediar esta visión, profundizando en la vida de los personajes y sus justificaciones. En el caso del primero, el Kingpin, sabemos que su vida ha estado marcada por la violencia desde su infancia. En el episodio 1 de la primera temporada explica:

Vanessa: Aun así, dijiste que te sentías solo al contemplar mi cuadro.

Fisk: Mi cuadro.

Vanessa: Sí. (...) ¿Qué hace que un hombre como tú se sienta solo?

Fisk: Es la naturaleza de mi negocio.

Vanessa: ¿Qué clase de negocio?

Fisk: Reconstruir esta ciudad. Quiero crear belleza entre tanta fealdad, liberar su potencial.

Vanessa: Hablas como un artista.

Fisk: Soy un soñador.

Vanessa: ¿Qué crees que son los artistas?

(...)

Fisk: Lo que he dicho sobre mis deseos para esta ciudad es cierto. Pero el dinero y las influencias no bastan para propiciar un cambio de esa magnitud. A veces la fuerza es necesaria.

Vanessa: Sé que eres un hombre peligroso. Por eso he traído una pistola a una cena.

Fisk: ¿Quieres irte?

Vanessa: No, quiero una razón para quedarme.

Fisk: He hecho cosas de las que no me siento orgulloso. He hecho daño a algunas personas y seguiré haciéndolo. Es inevitable cuando tienes una meta como la mía. No me regocijo

en ello. En la crueldad. Pero esta ciudad no es una oruga. No teje un capullo ni se transforma en mariposa. Una ciudad se desmorona y se desvanece. Tiene que morir antes de renacer.

(...) Ocurre la explosión que mata a los rusos

Vanessa: ¿Wilson?

Fisk: ¿Leíste lo del muchacho que vio cómo sacaban a su padre del coche y le daban a una paliza antes de secuestrarle a él? Los responsables de aquello... ya no infectarán la ciudad.

Vanessa: Bien. (*Marvel's Daredevil*, Temporada 1, Episodio 1)

[Fisk le cuenta a Vanessa que asesinó a su padre]

Vanessa: Tú no tuviste la culpa. Protegiste a tu madre.

Fisk: No lo hice por ella. Lo hice por mí. Por eso llevo los gemelos. ¡Para recordarme que yo no soy cruel porque sí! ¡Que no soy mi padre! ¡Que no soy un monstruo! ¿O sí?

Vanessa: No, Wilson. No lo eres.

Fisk: Pero pronto dará igual. Hay gente que quiere ponerme en la picota. No entienden lo que intento hacer por esta ciudad. ¡Quieren empañar mi nombre en la calle! Quieren destruir todo lo que yo intento lograr.

Vanessa: ¿Y vas a dejarles? (*Marvel's Daredevil*, Temporada 1, Episodio 1)

En estos diálogos, Fisk explica no solo su visión, sino que también las razones de su violencia: la construcción de una mejor ciudad, con un crimen organizado bajo su control, evitando que aquellos que signifiquen un peligro moral para ella se hagan con el poder. La obtención del poder y una mejor ciudad pasa por la construcción de nuevos edificios con un alto costo. Este tipo de planes no considera a la gente de escasos recursos, ni en sus brutales medios, ni en su idealizado fin.

En el caso de La Mano, la ambición y sed de poder nacieron de la corrupción del sentido moral producto de haber probado la vida después de la muerte. Alexandra explica sus razones:

Alexandra: Una vez tuve una hija. Eso fue en mi primera vida. Antes de hacer el peregrinaje a K'un-Lun. Antes de saber sobre la sustancia. Y antes de empezar la organización. Y ella era inteligente, amable... Y la muerte me la arrebató antes de aprender a vencerla. Estando de luto, me dijeron que era demasiado buena para este mundo. No les creí. Pero había algo de verdad en lo que me decían. Ella no era una guerrera. No era como tú y yo. Y ahora sé... que mi destino no era cuidarla. Mi destino era criar al Cielo Negro. Estoy agradecida por ti. No tuviste elección al regresar de la muerte. Me doy cuenta de eso. Pero espero que entiendas que esta es la vida para la que fuiste elegida, como arma contra nuestros enemigos. Si no cumples con ese rol... no eres de utilidad para La Mano. O para mí. (*The Defenders*, Temporada 1, Episodio 5)

Si consideramos los conflictos derivados de estas grandes tramas, encontramos también la violencia con la ambición como eje central como parte importante de los motores de la historia. En la primera temporada, por ejemplo, la serie comienza con el asesinato e injusto arresto de Karen (a quién intentan asesinar en la cárcel), serán los abogados quienes tendrán que probar su inocencia; Jhon Haley, el sicario de Fisk, asesina a un líder de la mafia y los abogados nuevamente deben defenderlo; los rusos secuestran a un niño y golpean a su padre y será Daredevil quien deba rescatarlos; esto

mismo sucede con Claire cuando es secuestrada. Por otro lado, hay conflictos en los cuales la violencia física no está tan presente en su origen, pero si otras formas (como la estructural). En estos casos se encuentran las presiones de Tulley para que sus inquilinos se vayan del edificio; las dificultades económicas de Ben Urich para pagar el tratamiento de su esposa en el Hospital; o el tráfico de drogas liderado por Gao.

Lo que se observa en estos orígenes del conflicto es una doble condición de violencia. Por un lado, una que es la más explícita: un golpe, un asesinato, presiones ilegales para abandonar una vivienda, la negación al acceso de un derecho, el tráfico, etc. Por otro lado, un contexto de desigualdad en el que las institucionales legales y políticas no son capaces de restituir la justicia que fue violada por esta primera violencia. Esto también se verá en los ejemplos de la segunda y tercera temporada de *Marvel's Daredevil* y en la única temporada de *The Defenders*.

En la segunda temporada, el conflicto en torno a Grotto es una tensión entre el mafioso que es perseguido por Frank no solo por pertenecer a la mafia irlandesa, sino porque para pertenecer a ella asesinó a civiles inocentes; Claire renuncia a su cargo como enfermera en el Hospital no porque La Mano atacó y asesinó a varios trabajadores, sino porque la dirección del Hospital decide encubrir lo sucedido (corrupción).

También podemos encontrar orígenes violentos en el conflicto entre Stick y Elektra (el primero envía a un sicario a asesinarla) y el secuestro de quienes han sido ayudados pro Daredevil en la batalla final.

Por último, se podría mencionar que el conflicto entre los Yakuzas y Elektra no está relacionado necesariamente a un acto violento de carácter físico (ella hackea sus cuentas empresariales), aunque si es parte de la larga guerra entre La Casta y La Mano y que, como se detalla más adelante, sus consecuencias derivan en violencia física.

Algo similar sucede con el caso de la oficina de abogados de Nelson y Murdock, quienes no tienen para pagar el alquiler y otros costos porque sus únicos clientes son gente pobre que solo puede pagarles con bienes (comida y servicios).

En la única temporada de *The Defenders*, contamos con un origen violento a la matanza de los monjes de Kun Lun (lo que continua la narrativa de Danny); la muerte de jóvenes afroamericanos (hechos en los que la policía no puede hacer nada y, dentro de la misma cárcel, los jóvenes son asesinados por La Mano, reiterando la impunidad); y la desaparición del arquitecto (que se ve obligado a sacrificarse para salvar a su familia).

En la última temporada de *Marvel's Daredevil*, la violencia física explícita, la amenaza, la desigualdad y la impunidad también son parte de los conflictos: Nadeem se vuelve un objetivo para Fisk pues tiene deudas médicas (deudas provocadas por el mismo Fisk); Nelson debe renunciar a la vía legal de atrapar a Fisk mediante una carrera política pues su familia está siendo amenazada por deudas; Karen es amenazada de muerte en varias ocasiones y no hay institucionalidad que la resguarde; Evans (el

albanés) fue parte del montaje para que Fisk saliera de la cárcel porque teme que su hijo se involucre en crímenes más violentos (ahora es dueño de una casa de drogas); un grupo importante del FBI se encuentra amenazado o sobornado por Fisk.

Mediaciones del conflicto

Las formas en que cada uno de los personajes intenta resolver los conflictos también se encuentra en parte mediada por la violencia, ya sea como la herramienta, ya sea como una referencia negativa.

Si nos centramos en los conflictos centrales, en la primera temporada, encontramos tres tipos actores. Por un lado, Fisk y su grupo criminal harán uso de la violencia como una herramienta práctica que se media por el costo/beneficio y su poder simbólico: una compleja economía política para utilizarla según cuando sea necesaria y no signifique un acto que levante sospechas. La siguiente conversación entre Kingpin y Wesley sucede en su limusina, mientras el montaje revela los asesinatos de los sicarios del antagonista por su misma organización para que estos no hablen:

Wesley: La prueba de ADN pondrá a Rance en la escena del crimen. Violación de domicilio fallida, registros alterados para corroborarlo. La fianza del Sr. Farnum se resolvió a través de los canales usuales. Leland cubre nuestra exposición financiera, y McClintock acepta la culpa por Union Allied.

Fisk: McClintock no puede hablar con las autoridades.

Wesley: Píldoras. Tomó una sobredosis hace menos de una hora. Los asuntos pendientes se encararán a la brevedad.

Fisk: Rance era un profesional. ¿Cómo lo sometieron?

Wesley: Estoy averiguándolo. ¿Qué hay de la chica? ¿Hago los arreglos apropiados para ella, junto con los otros?

Fisk: No. Todo lo que ella sabe ya está en los diarios. Sus abogados, Nelson y Murdock.

Wesley: Picapleitos. Están limpios.

Fisk: Inicia un archivo. Pueden ser útiles.

Wesley: Entendido. (*Marvel's Daredevil*, Temporada 1, Episodio 1).

Por el contrario, los abogados, Karen page y Ben Urich intentarán investigar por la vía legal a Fisk para poder llevarlo a juicio. Investigarán cláusulas, contratos y cuentas, historias de vida y antiguos registros. Sin embargo, mucha de esta información está bien asegurada, es imprecisa o no serviría en un juicio. La institucionalidad es rebasada por el poder económico y de facto del crimen.

Por ello, emerge entre ambas formas la vía de Daredevil. Él utilizará la violencia como un medio para defenderse o defender a otras personas, pero también para obtener información, detener operaciones criminales y presionar a las organizaciones criminales a cometer errores (por ejemplo, Gao se retira de Nueva York al observar que sus operaciones tienen un costo mayor que el beneficio que les entrega). Sin embargo, esta forma de violencia tampoco resulta exitosa y Matt piensa seriamente en el asesinato. El debate sobre esta acción es algo que permanece en las conversaciones entre el héroe y distintos aliados, no resolviéndose sino hasta el último capítulo.

En las temporadas subsiguientes vemos elementos similares y como la institucionalidad se ve cada vez más sobrepasada por la violencia y la corrupción.

En la segunda temporada, en el arco de Frank, para él la única forma de mediar su conflicto es a través de la violencia, en específico el asesinato. Esto no solo se limita a aquellas personas que estuvieron involucradas de manera directa en la muerte de su familia, sino quienes también encubrieron el hecho (la Fiscal Reyes). Esto incluso lo lleva a realizar un trato con Fisk como forma de enfocarse únicamente en su venganza, sin importar que le puede beneficiar al Kingpin².

Su contraparte, las mafias, también encuentran en la tortura y el asesinato la herramienta principal para la resolución de los conflictos: para obtener la información incurren en actos brutales y explícitos sin contemplación. La muerte también es parte de la organización criminal del "Herrero", compuesta por exmilitares, aunque sus métodos son más precisos y están destinados a manipular la investigación judicial y desprestigiar al Punisher (aquí se cuenta, por ejemplo, la muerte del forense y la fiscal Reyes, así como el intento de asesinato de Karen).

Una tercera facción es la liderada por Fiscalía, quien intentará acabar con Frank también a través del asesinato: primero se lleva a una trampa a Grotto y después solicitan la pena de muerte. En este objetivo, la muerte del enemigo es una forma de evitar el desprestigio y que se sepa la verdad sobre las negligencias de la Fiscal.

Por último, y opuesto a todo esto, se encuentra la opción de los abogados y Karen, quienes buscan a través de la investigación (realizada por Karen) y la defensa legal (principalmente de la mano de Foggy) descubrir la verdad y lograr liberar o disminuir la condena de Frank. Su opción es que sus derechos sean respetados y que su vida no se vea en peligro. Sin embargo, estas formas solo provocan que Frank sea encarcelado, haga tratos con Fisk y conlleva muerte de la mayoría de los involucrados.

El segundo arco de esta temporada es la referida a Elektra y la Mano. En ella, dos facciones se enfrentan a muerte. Tanto La Mano como La Casta intentarán acabarse los unos a los otros a través del asesinato.

En esta temporada, Matt vuelve a replantearse su rol como vigilante. Ya sea en el caso de Frank como en el caso de La Mano, su búsqueda es evitar a toda costa el asesinato como forma de resolución de conflicto. La justicia legal debería ser la única opción y sus acciones extralegales un medio práctico para facilitar la justicia institucionalizada. Sin embargo, una y otra vez se encuentra con impedimentos: la justicia es corrupta o las instituciones promueven la impunidad. ¿Qué hacer contra estos enemigos que sobrepasan la justicia legal?

En *The Defenders* esto es mucho más claro. Los héroes comienzan a investigar a La Mano y frente a sus reiterados ataques ellos solo ven en la violencia una herramienta para defenderse. La investigación les permite encontrar la verdad y descubrir una forma

de acabarlos (pero involucra derribar un edificio entero). Matt se siente cada vez más confundido. Parece ser que la única opción es la muerte, aunque intenta evitarla a toda costa incluso hacia el final de la temporada.

En la última temporada de *Marvel's Daredevil*, observamos a un héroe completamente desbordado. La pregunta sobre el asesinato y la imposibilidad de las instituciones por hacer justicia (el FBI y la fiscalía apoyan a Fisk a conseguir su libertad) lo llevan a alucinar. Durante toda la temporada encuentra en la muerte la única forma de acabar con su enemigo. Ejemplo de esto es lo que le sucede a Nadeem. Él descubre que Fisk ha utilizado la institucionalidad a su favor (obtener resguardo del FBI y acabar con su competencia) y cuando decide avisarles a sus superiores, su propia jefa lo amenaza de inculparlo de asesinato.

Desde la otra vereda, sus amigos Karen y Foggy, intentarán por las vías legales y de investigación encontrar una forma de detener a Fisk, pero una y otra vez se encontrarán con una justicia atada de manos a disposición de la mafia. A pesar de ello, y en especial Nelson, no pierde la fe en el sistema y será el principal partidario de encerrar al Kingpin en la cárcel por la vía correspondiente, aunque esto tenga un alto costo para él.

Resolución de los conflictos

La resolución de los conflictos es una parte decisiva en la narrativa y sentido de la serie. En ella, la violencia y la impunidad son parte fundamental del motor de la historia. Ambos elementos son los que inician e impiden que las tramas cierren completamente. Por ejemplo, en la primera temporada, la historia de la señora Cárdenas comienza con un acto de violencia y termina con la muerte de esta señora sin obtener justicia. Esto abre nuevos conflictos (Matt busca venganza y cae en una trampa en la que casi termina muerto); Haley, el sicario de Fisk, tras revelar la identidad de su jefe, se suicida; Karen es inculpada, ella logra exponer a Union Allied, pero es amenazada por los abogados, por lo que se pondrá en contacto con Ben para seguir investigando; Ben y Karen descubren a la madre del Kingpin, pero este último asesina al periodista; Wesley descubre que Karen también visitó a la madre de Fisk, esta lo asesina, afectándole profundamente durante las próximas temporadas.

Frank no termina su conflicto hasta la segunda temporada de su propia serie. En un ciclo interminable de venganza y matanzas él asesina a las bandas involucradas y es detenido; la fiscal intenta asesinarlo de manera "legal"; escapa y continúa su brutalidad; asesina a su exlíder y termina por acabar al resto de las bandas (esto pasa en la primera temporada de su serie); cuando decide retirarse, su estado mental es precario; es contactado por un hacker buscado por la CIA, quien le revela que aún hay gente involucrada en el asesinato de su familia que sigue viva (antiguo jefe y uno de sus mejores amigos); termina con la vida del líder de la operación y entrega a la policía a su amigo; sin embargo, este escapa (segunda temporada) y solo asesinandolo termina su venganza.

En el caso de Elektra, ella intenta escapar del control de La Casta y decide quedarse con Matt, pero asesina a un joven guerrero de La Mano (un adolescente); Matt se separa de ella; Stick decide asesinarla porque representa un riesgo; ella va en contra de Stick, pero Matt la convence de no caer en la venganza ni el asesinato; termina muriendo en la batalla contra La Mano; en la primera temporada de *The Defenders* es revivida por la mano y asesina a La Casta, al arquitecto, a Stick y a la propia Alexandra; Matt intenta nuevamente que ella se quede con él, pero su inestable estado se lo impide, muriendo al lado del héroe en el derrumbe subterráneo.

En efecto, parece ser que la muerte es la única solución definitiva de agrupaciones que acumulan poder económico y político. La historia de La Mano solo termina cuando sus guerreros y líderes son sepultados por la explosión provocada por los héroes al final de *The Defenders*. Ante tal perspectiva terrible, Matt prefiere sacrificarse y morir junto a sus enemigos antes de hacer estallar él la bomba. Sin embargo, tampoco se le concede la muerte, y durante la tercera temporada su nombre como abogado es asociado como agente criminal de Fisk y su identidad de Daredevil queda manchada como terrorista.

En esta última temporada también damos cuenta de la tragedia de una organización que está más allá de los poderes institucionales. El FBI es corrompido y termina sirviendo al Kingpin: la jefa de la división es amenazada al igual que Nadeem, mientras que Dexter es manipulado por Fisk. Nadeem es asesinado, su jefa es arrestada y Dexter termina con una columna rota.

En efecto, la historia de Fisk es la que presenta con mayor claridad el juego de la impunidad y violencia. La primera vez que los héroes lo vencen es gracias a una declaración de Hoffman (policía corrupto) quien solo habla después de ser amenazado por Daredevil; sin embargo, el villano se escapa al corromper a un gendarme; el héroe se debate entre matarlo o entregarlo a la policía; finalmente, debe vencerlo en combate mientras lo retiene esperando que la policía llegue; Fisk es arrestado pero logra tomar control de la cárcel y posteriormente sale libre al amenazar/sobornar al FBI; Matt nuevamente piensa en asesinarlo.

Hacia el final de la serie, los abogados consiguen la información para volver a encarcelar a Fisk (gracias al sacrificio de Nadeem). Sin embargo, se presentan frente a un dilema: si encierran al villano, él delatará a Matt Murdock como Daredevil y, con ello, expondrá amenaza la vida de sus seres queridos. La otra opción, es asesinarlo, pero si lo hace, estaría transformándose en todo lo que juró castigar. La única opción que le queda a Matt es dar vuelta el tablero y amenazar al Kingpin con Vanessa. Si Fisk no se entrega y cesa en sus acciones criminales, él se encargará de que Vanessa también sea juzgada por asesinato y nunca volverá a verla. De esta forma, Daredevil logra vencer sin matarle, pero amenazando a uno de sus seres queridos. Fisk hace un pacto con el diablo.

Daredevil tiene fe en el sistema, aunque sabe que es fácilmente corrompible. Es él quien debe construir una ficción, la ficción de la legalidad para que el sistema cobre legitimidad.

CAPÍTULO VIII: LEGITIMIDAD Y VIOLENCIA

El origen de la violencia

Para entender las razones y aplicaciones de la violencia en relación con los contextos de producción, es necesario salir de las significaciones hermenéuticas y obtener una mirada general a las problemáticas sociales tratadas en otras producciones del género. Tanto en esta serie como en general en las historias de superhéroes, el origen de la violencia, el crimen, la injusticia, la corrupción, la pobreza y otros males se concentran en el villano como causa y consecuencia.

Desde los años 30 quienes representan los males de la sociedad han adquirido distintas representaciones: delincuencia, nazismo, comunismo, corrupción, drogadicción, xenofobia, racismo, entre otros.

Sin embargo, desde los atentados del 11 de septiembre de 2001, el creciente miedo al terrorismo por parte de la otredad se ha incrementado, generando por supuesto un reflejo en los medios audiovisuales. Destaca, por ejemplo, el *Batman* de Christopher Nolan, en el cual se establece que la corrupción y la avaricia de las clases dominantes genera tal desigualdad social que para las clases populares solo resta el terror, la violencia y destrucción de la democracia.

La figura del villano marginalizado que se transforma en terrorista es un concepto revisitado por distintas cintas del género en los últimos años. Aquí podemos encontrar, sobre todo, los principales tropos desarrollados en las últimas películas de *Batman*. Por ejemplo, el caso del Joker de las películas dirigidas por el propio Nolan (2008), el *Joker* interpretado por Joaquín Phoenix (2019) o el más reciente antagonista del hombre murciélago, el Acertijo, interpretado por Paul Dano, en la última película de *The Batman*, dirigida por Matt Reeves (2022).

En estas obras la criminalidad y la violencia se justifican como el producto de los propios fallos de la modernidad: pobreza, exclusión social, falta de atención en los servicios públicos, etc. La desigualdad es una estructura que transforma a los marginados en potenciales terroristas y villanos. En estas últimas dos películas destaca además un elemento fundamental: grupos de las clases bajas y medias bajas protestan en contra del sistema, generalmente frente a alguna institución o evento en el que participen los grupos poderosos.

Este principio alcanza su radicalidad en la película *The Dark Knight Rises* (2012), también dirigida por Christopher Nolan, y en el que grupos marginalizados se transforman en parte de la milicia de Bane, un terrorista proveniente de medio oriente que instala una forma de gobierno populista y militarizado. En esta película, los poderosos y millonarios son despojados de sus viviendas y posesiones, muchos de ellos siendo juzgados por un "tribunal del pueblo", dirigido por el Espantapájaros, y en el cual se ridiculiza el proceso jurídico (la mayoría de los acusados son declarados culpables y condenados a la pena capital).

Como señala Rodríguez de Austria (2016), en las películas de Nolan se representa a los villanos como los enemigos de los intereses del país (en particular de los sectores empresariales y conservadores). La significación de la sociedad en estas películas se alinea con su orden. Se critica el *status quo* que ha marginalizado, pero en particular porque produce sujetos que buscarán revolucionar sus estructuras. La protesta, la transformación social, la toma del poder se observa como un ejercicio fanático e irracional: desde un asaltante con la máscara de payaso, la imagen de protestantes fuera del palacio de justicia; Bane dando un discurso público sobre como los poderosos han robado a los pobres, mientras libera a los presos de Ciudad Gótica, etc. Rodríguez de Austria (2016), indica como esto se transforma en una crítica a las políticas del partido demócrata y grupos de izquierda:

Bane se presenta a sí mismo como liberador de los oprimidos, como revolucionario que persigue instaurar un orden económico y social más justo. Aunque en realidad es el peor de todos en términos de alcance, el único que busca la destrucción total. Ambos son enemigos políticos internos, encarnaciones de la política liberal del partido Demócrata y de la izquierda "radical" que prepara su revolución al socaire de la pasividad liberal. (p. 89).

El pueblo y la ciudadanía se muestran como una masa manipulable producto de las condiciones de marginalidad. Esto debe entenderse, sin lugar a duda, a los miedos de los grupos dominantes a las movilizaciones relacionadas al 99 contra el 1% y las protestas originadas por los crímenes raciales en los últimos años.

En el caso de Marvel, estas ideas no se encuentran con tanta recurrencia. Aquí se identifica al Barón Zemo (Daniel Brühl), quien durante los eventos narrados en *Capitán América: Guerra Civil* (Hermanos Russo, 2016) intenta quebrar al grupo de superhéroes de Los Vengadores. A diferencia de las películas de Batman, Zemo es un barón y no un marginado, y sus acciones se explican no solo como una forma de venganza (su familia es una víctima colateral como el resultado de una de las tantas aventuras de los héroes) sino que se plantea en contra de la propia idea de los supersoldados, pues ningún individuo debería tener un poder desigual.

Otro tipo de enemigo representado son los grupos terroristas externos. Principalmente provenientes desde lugares lejanos a Norteamérica (ya sea medio oriente, ya sea una ciudad perdida en el tiempo y el espacio), las películas construyen a estos grupos generalmente como sociedades secretas o guerreros sedientos de violencia con capacidades fantásticas para infiltrarse en la sociedad o con la capacidad de invadir las principales ciudades estadounidenses o destruir el planeta entero. Aquí, por ejemplo, encontramos la invasión de los *chitauris* (*Avengers*, Johss Weadon, 2012) o la incursión de los kryptonianos en *Man of Steel* (Zack Snyder, 2013). Nuevamente Nolan es quien mejor representa este miedo a través de sus películas *Batman Begins* (2005) y *The Dark Knight Rises* (2012):

Ra's al Ghul y el Joker encarnan dos versiones del terrorismo internacional. El primero evoca a un grupo terrorista determinado y tiene un carácter externo, la amenaza llega

allende las fronteras. El segundo evoca al terrorismo globalizado y tiene un carácter nebuloso, capaz de alcanzar la intimidad de todas las instituciones políticas estadounidenses. Ambos son enemigos políticos del país (Rodríguez de Austria, 2016, p.88).

Nuevamente, estas ideas no siempre se encuentran en todas las películas del género. Por el contrario, en Marvel encontramos agrupaciones extremistas pero asociadas al fascismo, cuyo objetivo es el dominio global a través de la eliminación selectiva de personas y agrupación potencialmente rebeldes (la libertad individual). Este es el caso de la agrupación nazi H.Y.D.R.A., quien logra sobrevivir a través de la propia agencia de inteligencia y seguridad norteamericana S.H.I.E.L.D. Estos hechos, contados en la película *Capitán América: Soldado del Invierno* (Hermanos Russo, 2014), presenta los peligros del espionaje en suelo americano (contextualizado a las polémicas en torno a las libertades individuales, seguridad nacional e investigación por parte de la institución real de la NSA), llevándola a una disputa entre la libertad individual y los totalitarismos sustentados en biopolíticas cibernéticas.

Por último, podemos destacar a uno de los enemigos más importantes de Marvel Studios: los empresarios. La avaricia empresarial construye supervillanos que operan en las sombras o que incluso se ponen un traje y se transforman en amenazas directas. Por ejemplo, en *Iron Man* (Jon Favreau, 2008) quienes secuestran a Tony Stark (el héroe) es un grupo de insurgentes llamados "Los diez anillos", provenientes de un lugar indeterminado del Medio Oriente. Sin embargo, se descubre que quien los había contratado y dirigido (y posteriormente traicionado) es el Obadiah Stane (Jeffrey Leon Bridges), socio norteamericano de Stark. En *Iron Man 2* (Jon Favreau, 2010), quien le da la tecnología necesaria para vencer a Tony Stark al antagonista ruso es su rival empresarial, Hammond. Algo similar sucede en *Iron Man 3* (Shane Black, 2013), película en la que el villano público es el Mandarin, un personaje proveniente también de un lugar indeterminado del Medio Oriente que hace estallar bombas humanas en ciudades y lugares importantes en Norteamérica, y que luego se descubre que es un actor contratado por Aldrich Killian (Guy Pearce), un científico y empresario de armas biológicas que manipula al Ejército de los Estados Unidos, creando terroristas falsos con el objetivo de controlar la oferta y la demanda del armamento. Esto también lo observamos, por último, en *Ant-Man* (Peyton Reed, 2015), en el que el villano es un científico y empresario que vende su tecnología armamentística a distintos grupos criminales.

Ahora bien, en el caso de las series analizadas, en las páginas anteriores hemos identificado tres de estas categorías, aunque con algunos matices. La más fácil de reconocer es la idea de un grupo místico representante de agrupaciones extranjeras orientales que amenazan el orden social. En este caso, la organización de La Mano corresponde a un grupo de extranjeros, asociados a las mafias japonesas y chinas en la primera temporada, y luego a una variedad de naciones durante *Marvel's Iron Fist* y *The Defenders*, en los que se integra, de manera difusa, a un grupo africano, otro sudamericano y la representación caucásica a partir de su líder, Alexandra. De todas formas, sus misticismos y lenguajes remiten al Lejano Oriente (particularmente los sectores de China, Nepal, Mongolia, etc.).

Un segundo elemento importante con respecto a este grupo es que su acción no es solo la violencia física, sino que se compone de un grupo difuso, incontable e invisible que es capaz de controlar la economía y la política utilizando el soborno, la corrupción, el robo, el asesinato, la tortura, el secuestro, etc.

Como una forma de revivir el miedo al orientalismo, La Mano se establece como este grupo secreto que todo lo observa y todo lo ve. Sus seguidores son fanáticos religiosos y que, sobre todo, siguen de manera ciega a sus líderes. No se habla directamente de China o Japón, sino que sus personajes son parte de una ciudad mítica que está cerca de estos países. En este ejercicio desparticularizan las naciones para no construirse como xenofobia, pero a la vez reinciden en ella al construir una ciudad ethos que agrupa las ideas que Norteamérica tiene sobre oriente en una sola nación mística.

Sin embargo, esta idea se relativiza no solo porque esta nación de oriente integra personas que son racializadas de manera heterogénea (no es solo una líder china y un líder japonés, sino que también uno africano, uno sudamericano y una caucásica de etnia ambigua), sino que también porque durante la serie *Marvel's Iron Fist*, se observa con mayor detención como los héroes que luchan contra ellos también son de origen oriental (este es el caso de La Casta y los guerreros de Kun Lun). Sin embargo, la serie se encarga de construir a estas facciones como peligrosamente similares. La Mano, particularmente en lo que refiere a sus métodos y obediencia a sus líderes. Los héroes de verdad abrazan su individualidad como única posibilidad de mantener un juicio ético y moral responsable. Esto se desarrollará más adelante cuando se discuta el rol de mediación de los héroes.

El segundo grupo es el antihéroe, villano o marginado por la sociedad. Aquí encontramos el ejemplo de Frank Castle. A diferencia de los casos mencionados, Frank no es un marginado social por una condición económica o política, sino que social (entendiendo esta como la capacidad de integración en las estructuras de funcionamiento). Estas es una de las primeras diferencias con otras producciones de la década¹³. Frank es el producto de la propia maquinaria bélica de Estados Unidos. Así como se establece en la primera película de *Rambo* (1982), es un sujeto que no es capaz de reintegrarse a la sociedad tras transformarse durante años en un artefacto despersonalizado para cumplir sus objetivos (asesinar, torturar, conquistar territorios, etc.). El trauma de Frank pasa por descubrir, en primer lugar, la corrupción del ejército, el cual no solo trafica con drogas a través de los cuerpos de soldados muertos (corrupción de un cuerpo social significado como sagrado por su rol en la defensa de la nación), sino que también tortura y elimina a quienes buscan acusarlos, incluso en territorio norteamericano.

Frank cae en un estado de locura provocado no solo por la guerra, sino por su situación traumática (asesinato de su familia) y porque su propia nación, a quien juró defender, le traiciona y busca asesinarlo y que el crimen de su familia quede impune. La

¹³ El arquetipo del exmilitar que deviene en antihéroe o villano es parte de otras producciones del género, contando dos películas del propio *The Punisher* en 2004 y 2008.

impunidad y la falta de integración social, al igual que en el caso del Joker o el Acertijo, es el detonante para la emergencia de este tipo de personajes. Sin embargo, en este caso, no es un grupo marginalizado económicamente, sino el propio producto del sistema estatal, el más funcional de los sujetos devenido en monstruo.

Esta problemática se desarrolla con mayor profundidad en las temporadas 1 y 2 de *The Punisher* (2017-19). En ella se hace hincapié en grupos de apoyo a veteranos quienes discuten sobre la reintegración y sus problemas para encontrar empleo, atención psicológica o recomponer sus relaciones sociales. Cuando este tipo de grupos, insuficientes y carentes de recursos, no son capaces de apoyar a los veteranos, aparecen individuos y grupos paramilitares que realizan acciones terroristas asociadas al neopatriotismo o criminales.

Por último, se destaca el caso más interesante y el que se configura como el enemigo principal del Héroe. Wilson Fisk es la representación de una forma específica de mafia: desde su marginalización, logra hacerse con el control de actividades ilícitas relacionadas no solo al tráfico de drogas, el secuestro o el tráfico de armas, sino que también de la estafa y el lavado de dinero a través de empresas inmobiliarias. Este villano está asociado a la avaricia del empresariado, y como las clases dominantes permiten la emergencia de monstruos como el Kingpin.

Ahora bien, que Fisk no pertenezca a los grupos originalmente poderosos es parte de la problemática presentada por la serie. Como se ha señalado en el capítulo sobre las formas y representaciones de la violencia, esta aparece más como una red de relaciones, una estructura permanente que es anterior a los individuos y que se reproduce a través de estos. El villano es un marginalizado cuyo ser violento se explica a través de la violencia intrafamiliar. La mayoría de los secuaces también pertenecen a la clase trabajadora o se encuentran amenazados. En este sentido, aunque vemos a algunos personajes de clase alta o perteneciente a los grupos dominantes (como empresarios, jueces, etc.). Nunca son individualizados. Lo único que se presenta ante el espectador son las consecuencias y formas de reproducción de un sistema desigual. Vemos personas marginalizadas o de clase media siendo víctimas o victimarios.

Es interesante destacar que, en la mayoría de estos casos, la violencia suele ser ejercida de manera privada y localizada, por lo general en lugares aislados y fuera del alcance del público. Las acciones ilícitas como asesinatos, torturas, así como los combates protagonizados por los héroes suceden en la oscuridad, de noche, en muelles, fábricas y bodegas abandonas. Esto reafirma un principio que marca el sentido de la serie: la violencia que estructura la criminalidad es invisible al ojo público, pues su poder debe permanecer en las sombras para no ser descubiertos por autoridades de justicia. El propio Fisk es parte de esta idea pues, durante gran parte de la primera temporada, permanece manejando el crimen organizado desde la clandestinidad. Esto también lo vemos de forma amplificada en *La Mano*, cuando damos cuenta de cómo esta organización hace uso y manipula en las sombras a empresas y políticos.

Se reproduce entonces la idea de un poder oculto y real que está detrás de la injusticia e impunidad. El origen de esta desigualdad y criminalidad solo se visualiza como un grupo fantástico o realista con un poder casi ilimitado.

Las oposiciones de la violencia

Una mirada simplista establecería que existe una clara distinción entre un grupo y otro y su relación con la violencia. Por un lado, los victimarios estarían relacionados directamente a los antagonistas. Mediante su uso se reproduce una estructura de injusticia y crimen. Por el contrario, los héroes son víctimas y rechazan el uso de la violencia. Sin embargo, esto no consideraría la propia condición ambigua de los personajes principales y su naturaleza de justicieros.

Si se parte por la relación entre la violencia y los personajes del capítulo anterior, observaremos que, al ser una red de relaciones, la violencia se nos aparece como un evento constante y un recurso disponible para todos, con una mayor democratización que la propia justicia. Tanto los grupos bajos como los altos hacen uso de estos, pero con distintas posibilidades y consecuencias. Quizás el sector que nos presenta mayor claridad en relación a la violencia son los ciudadanos y vecinos honestos de Hell's Kitchen. Ellos no utilizan la violencia y por lo general son significados como víctimas.

A ellos se les pueden sumar los protagonistas de la serie, como Foggy Nelson, Karen Page o el propio Matt Murdock mientras actúa como abogado. Ellos actúan como defensores de las víctimas (y a veces como víctimas) de la violencia, utilizando como herramienta la investigación y la legalidad.

Que no utilicen la violencia no significa que sea condenada de manera homogénea. La escalada en las acciones criminales y las agresiones llevan a parte de los ciudadanos a legitimarla. Incluso la serie invita al espectador mostrando como determinadas acciones contra criminales (como noquear o detenerla a través de la fuerza) se pueden entender como legítimas. Esto se expresa con mayor claridad en las conversaciones entre los tres miembros de la oficina de abogados: Karen, se muestra en constante ambigüedad, rechaza la violencia, pero no de forma categórica, pues la contextualiza y logra entender. Incluso, en una visión más práctica, entiende que es lo único que se puede hacer. Esto también se observa en la actitud de Claire, quien, en su rol de enfermera, ha visto como las víctimas se sienten y están más seguras, mientras más victimarios terminan en el hospital o la comisaría. La violencia como un acto efectivo en torno a la seguridad se vuelve entendible y hasta justificable.

Incluso Foggy señala en algún momento que Daredevil es un terrorista y que desearía golpearlo como forma de venganza por lo que supuestamente hizo con algunos policías (esto es una treta de Fisk en la que vistió a un sicario de Daredevil para desprestigiarlo). Sin embargo, esto sucede solo una vez y, por el contrario, Nelson se encontrará constantemente representando la visión que condena categóricamente la violencia. Este es también el discurso del propio Matt en su faceta de abogado, que no justifica en ningún caso la agresión.

Además, en el caso de la justificación, no toda violencia es aceptada. La tortura y el asesinato, así como el secuestro son consideradas como aberraciones por estos grupos.

Tabla 1. Rol de los ciudadanos y abogados ante la violencia

	Ciudadanos	Abogados
Rol en la violencia	Víctimas de la violencia	Defender a los ciudadanos de la violencia

En el caso contrario, se encuentran los criminales. Como se ha establecido en el capítulo anterior, los antagonistas hacen uso de todos los tipos de violencia: asesinato, asalto, tortura, robo, etc. Esta se presenta como una herramienta válida para alcanzar sus objetivos. Un punto interesante es que la visión sobre la violencia también se matiza en este grupo. Por ejemplo, como se ha señalado en el propio caso de Fisk, la crueldad no es un acto sádico que emerge de una naturaleza innata, sino de una necesidad para alcanzar un objetivo: el poder.

Aquí también encontramos a los oficiales corruptos que, o bien no responden ante las injusticias, o bien se constituyen como los propios victimarios.

Tabla 2. Rol de víctimas y victimarios ante la violencia

	Ciudadanos	Abogados	Criminales
Rol en la violencia	Víctimas de la violencia	Defender a los ciudadanos de la violencia	Ejercer la violencia
Tipo de violencia	-	-	Todo tipo de violencia
Legalidad	Legal	Legal	Ilegal
Legitimidad	Legítimo	Legítimo	Ilegítimo

Ahora bien, en este análisis podemos observar como la serie establece una diferencia entre los distintos tipos de delitos:

- Delitos que producen dinero: La organización criminal utiliza una red completa de producción, distribución y comercialización ilícita. Entre estos delitos se encuentra la producción y tráfico de drogas y armas, el secuestro y trata de personas, y la malversación de fondos que están destinados a la reconstrucción de la ciudad tras la catástrofe.
- Delitos que permiten la reproducción de la organización criminal: para mantener el funcionamiento de la organización criminal es necesario incurrir en otros delitos: soborno, corrupción de autoridades e intimidación de otras instancias legales (por ejemplo, el soborno a oficiales de policía que se ve reflejado en los detectives Blake y Hoffman); silenciamiento de denunciantes y víctimas (esto se

hace a través del asesinato, incriminación o intimidación como en el caso de Karen Page).

Es en estos delitos en los que se refleja con fuerza la idea de injusticia: la imposibilidad de que la institucionalidad en su versión normativa y judicial restituya a las víctimas y enjuicie a los culpables.

La organización delictual y su rentabilidad establece que los líderes y subalternos directos obtengan una posición social y económica que los coloca a la par de las clases acomodadas de la ciudad. Esto revela una segunda oposición dentro de la serie: las víctimas y protagonistas pertenecen a las clases bajas o medias-bajas mientras que los líderes de la mafia representan sectores acomodados. En efecto, los criminales subalternos que se encuentran en la situación más baja de la escala delictual no reciben el mismo estatus de antagonistas que los líderes. Estos son utilizados como informantes o son considerados para la reinserción. El delito menor se concibe como un error posible de corregir. En efecto, parte del ejercicio de los abogados es intentar reinsertar a este tipo de infractores en la sociedad: trabajo, beneficios para sus hijos, libertad condicional, etc.

La imagen de estos grupos que pueden ejercer la violencia en impunidad es asociada al propio diablo, como una forma de violencia sin normas ni mediaciones morales (que se diferencia de las mafias tradicionalmente construidas en la ficción que poseen códigos y normas entre enemigos). ¿Qué hacer frente al propio diablo?

Legitimidad y mediación: la violencia como respuesta

El Kingpin se encuentra tan protegido por su red de sobornos e intimidaciones en la policía y el sistema judicial que Matt considera la opción de quitarle la vida. La historia se centra en este vaivén entre la legalidad/ilegalidad, entre la violencia y la institucionalidad. En efecto, las inversiones propias de las historias de superhéroes recurren a esto: para restaurar la justicia fundada en el sistema legal se apela a la criminalidad de la violencia de los vigilantes. El orden y la paz social se fundan en un momento excepcional de violencia.

Esto responde, a su vez, a la narrativa del mito en el que la restitución del orden y paz social se logra a partir de la inversión de términos por parte de los personajes a través de sacrificios o transmutaciones (dioses que se vuelven mortales, héroes que se sacrifican, personajes que mutan en seres que representan sus opuestos). Así, el abogado (representante de la ley) ciego y discapacitado (considerado como discapacitado por el resto), se transforma en su opuesto un vigilante (ilegal) vestido de diablo con superpoderes.

Frente a esta oposición entre víctimas y victimarios, el problema de la violencia en la serie se centra en los héroes y personajes que buscarán restituir la justicia. Las instituciones no solo son inoperantes ante la ilegalidad, sino que también son parte del sistema de desigualdades y violencias. Los propios protagonistas en su accionar como

abogados o investigadores descubren reiteradas veces como esta vía no resuelven por completo los problemas asociados al crimen (ver capítulo sobre la estructura narrativa y la violencia). Es en este contexto de impunidad que emerge Daredevil.

Haciendo uso del lenguaje antropológico en torno a la mitología (Levi-Strauss, 1995 [1974]), el héroe es una mediación que utiliza las prácticas y valores de la inversión para restituir el orden social. El protagonista utiliza las propias contradicciones para enfrentar las tensiones sociales. Matt Murdock y Daredevil se presentan como un mismo individuo que contiene a dos sujetos opuestos: Matt es un católico devoto; Daredevil es la representación propia del diablo. Matt es un hombre ciego, pequeño y frágil a la vista; Daredevil es un hombre con sus sentidos aumentados y capacidades físicas fantásticas. Matt es gentil y educado; Daredevil es brutal y violento. Matt es un chico de clase trabajadora y huérfano que se transforma en un abogado titulado con honores; Matt es un abogado honesto y apegado a la ley; Daredevil es un sujeto que hace uso de la ilegalidad y la violencia.

Al igual que los antiguos héroes de las mitologías de sociedades tradicionales, la inversión, el sacrificio es la función narrativa que permite restituir el orden. La violencia es todo lo contrario a Matt, quien decide utilizarla para alcanzar la justicia. Es un peso que destruye sus relaciones sociales y afectivas, le quita la identidad, lo mata socialmente y lo lleva a la agonía física (Temporada 3 de *Marvel's Daredevil*). Matt hace un pacto con el propio diablo (sacrificio) para acabar con la injusticia: usará la violencia para acabar con la violencia. Será un diablo ficcionado y simbólico para acabar con un diablo de facto (Fisk). Rompió con sus amigos, con su novia, su enamorada muere en sus brazos y renuncia a su trabajo en la oficina de abogados. Una forma de muerte social en la que se pone de manifiesto el costo de restituir la justicia.

Esta tensión entre el deber ser y el ejercicio de sus actividades como vigilante lo llevarán al límite, tanto a él como la sociedad: las guerras de banda, los ajusticiamientos, persecuciones, etc. Tienen consecuencias con víctimas civiles. El protagonista se transforma en un reflejo de la fragilidad social expuesta a esta violencia: golpeado física, psicológica y moralmente, queda aislado y desbordado por tanta violencia. En efecto, su acción heroica asume la forma sacrificial: él se mantiene firme en su convicción de una forma determinada de justicia. Restituir el orden significó para él una entrega extrema. En tiempos de crisis, la violencia y acciones extralegales se constituyen como una forma de restituir el orden.

Esto se establece de manera explícita en varias ocasiones, de las cuales destaca la conversación entre Nelson y Matt cuando le confiesa que es Daredevil. Este le narra que cuando se mudó a su departamento, escuchaba como un padre maltrataba a su hija. Cuando Matt llamó a servicios sociales nada pudieron hacer para proteger a la niña. Entonces decidió atacar al hombre, obligándolo a escapar de la ciudad.

Dos elementos son importantes a considerar. Por un lado, no toda violencia es considerada como legítima para restituir el orden. Como se ha señalado, para Matt el asesinato es el límite o línea moral que no puede cruzar. Es el código en el ejercicio de

su fuerza (no matar y entregar a los criminales a la policía para que sean enjuiciados). Nadie puede quitar una vida (eso solo le pertenece a la ley o a Dios). Esta es la distinción que establece Matt y a la vez la serie sobre la violencia: es el principal debate en las temporadas 1, 2 y 3 de *Marvel's Daredevil*. En algún punto, Matt observa como la legalidad no resuelve nada y parece ser que la muerte de sus enemigos es la única forma de traer justicia. Sin embargo, siempre termina por rechazar esta opción, al punto de sacrificarse a sí mismo cuando sus enemigos mueren aplastados (ver final de *The Defenders*).

Vemos que este es el límite que la serie y el héroe establecen pues, a su vez, los héroes que optan por el asesinato se muestran como fanáticos religiosos, mentalmente inestables y condenados a un círculo de violencia interminable (Stick, Elektra y Frank Castle). A diferencia de otras producciones, en esta, la reflexión personal y la individualidad en el ejercicio de la violencia no constituyen una vía expedita para el orden (Santana, 2020). Por el contrario, solo cuando el héroe observa sus errores, discute y aprende de sus colegas, es que logra detener el círculo de violencia.

Tabla 3. Rol de víctimas y victimarios ante la violencia

	Ciudadanos	Abogados	Daredevil	Frank Castle y Elektra	Criminales
Rol en la violencia	Víctimas de la violencia	Defender a los ciudadanos de la violencia	Ejercer la violencia	Ejercer la violencia	Ejercer la violencia
Tipo de violencia	-	-	La tortura es problematizada y la muerte se prohíbe	Todo tipo de violencia	Todo tipo de violencia
Legalidad	Legal	Legal	Ilegal	Ilegal	Ilegal
Legitimidad	Legítimo	Legítimo	Legítimo/ilegítimo	Ilegítimo	Ilegítimo

En segundo lugar, la restitución de la justicia desde acciones de violencia extralegal, incluso las que no involucran el asesinato, también se problematizan. En efecto, a pesar del código moral de Matt, Claire y Nelson cuestionan su accionar pues no están de acuerdo con la tortura o las graves lesiones aplicadas a sus víctimas criminales. La aplicación de justicia por fuera de la institución se transforma siempre en criminalidad.

La serie remarca estas distinciones a través de su lenguaje visual, representando los momentos adversos, de criminalidad y lucha en tonos saturados en la que predominan siluetas y personajes sumidos en la oscuridad, mientras que los espacios

seguros (para villanos y héroes) se presentan en tonos blancos, suaves y bien iluminados.

Como ha sido tónica en los últimos años en las historias de superhéroes, se presenta una reflexión sobre el ejercicio de la violencia. La serie constantemente pone en evidencia que entender esta como un mal necesario es problemático: ¿En qué momento se puede ejercer? ¿Cuándo se detiene? Esto se profundiza en la segunda temporada cuando el personaje de Frank Castle comienza a asesinar criminales. En efecto, cuando Daredevil utiliza la fuerza no como forma defensiva sino como forma preventiva o para obtener información, la historia tiende sumergirse en una espiral de agresión en el que las formas de respuestas de los villanos acrecientan los daños contra civiles y aliados. La máxima expresión de esta idea es la del asesinato: para Daredevil matar al líder significaría una solución transitoria para acabar con el crimen, pero está consciente de que esta acción solo conlleva a una violencia desenfrenada.

En este sentido, la obra le permite al espectador contar con otra forma de obtener información y develar misterios: el arco de Karen Page y Ben Urich como investigadores que no recurren a la violencia, tiende a ser una forma más efectiva (para el sistema judicial y la trama) que la tortura o intimidación.

La victimización por parte de los medios masivos, junto con la política del terror y el miedo establecida por los gobiernos neoconservadores alrededor del mundo reabre los debates sobre el ejercicio institucional de la violencia: desde la fuerza desmedida por parte de la policía hasta la pena de muerte. Elementos que se podrían pensar como superados en realidad rebrotan como una solución supuestamente efectiva y fundada en la fuerza y el orden frente al delito. A diferencia de las películas de Batman mencionadas, en la serie el terrorismo no es una amenaza externa, sino que una categoría creada por los medios de comunicación corrompidos por la mafia para incriminar al héroe.

De esta forma, se pone de manifiesto la fragilidad de la opinión pública con respecto a derechos fundamentales: ¿Tienen los criminales el derecho a redimirse/vivir? La brutalidad de esta pregunta se reitera en la serie de ficción siendo simplemente un eco de debates promovidos por sectores conservadores y extremistas de la sociedad.

La obra va más allá de los temas como el terrorismo y el pánico en la ciudadanía frente a la otredad, sino que también se sustenta en las crisis de las instituciones, la corrupción, la delincuencia y la impunidad. La serie deja de manifiesto la reflexión en torno a las posibilidades de justicia cuando el propio sistema se encuentra corrompido ya no solamente por criminales, sino por quienes son parte de la institucionalidad.

El objetivo de restitución de la justicia sigue siendo el sistema jurídico y no la aplicación de castigos particulares por parte del vigilante. Se deposita confianza en estas instituciones a pesar de que se reconocen sus limitaciones, pues se deja entender que el sistema está corrompido: policía y cortes deshonestas, clases dominantes beneficiadas por la mafia y, por supuesto, un sistema legal/normativo en el que quienes poseen recursos políticos y económicos pueden moverse con impunidad y libremente para

realizar su acumulación (la serie arranca con una gran empresa asesinando a un empleado, la incriminación a una secretaria, la coacción a un guardia para que mate a quien quiere denunciar y abogados ofreciendo grandes sumas de dinero para acallar a denunciantes).

Este es un tema que refleja parte de las preocupaciones estadounidenses y en parte del mundo en la última década: la corrupción de las instituciones, la desigualdad social, y las normativas que resguardan y reproducen esta.

Así, Daredevil también es parte de estas confusiones estructurales pues utiliza la violencia extralegal para impartir justicia con la diferencia de que él no asesina. A su vez, también tiene fe en las instituciones, pero considera que es necesario el uso de la fuerza extralegal para atrapar a los criminales y establecer una referencia (miedo) en los criminales para que no se atrevan a incurrir en actos ilegales.

Daredevil/Matt es tentado y cuestionado por ambas partes del conflicto: Stick y Elektra intentan convencerlo de que no es diferente lo que hacen y que él debería utilizar el asesinato para detener la criminalidad. Por otro lado, Foggy le reclama a su amigo que actúa de la misma forma que Frank y que la diferencia entre asesinar/no asesinar no justifica el uso de la violencia. Este debate sobre la agresión es el síntoma que expresa una forma u otra de obtener justicia.

Esta discusión también la tiene con Claire cuando tortura a un hombre por información. En efecto, los vejámenes también se significan como algo ilegítimo y se utiliza cuando Daredevil se encuentra frustrado y sin posibilidades de detener a sus enemigos.

En este sentido, el final de la serie es decidido. Luego de que la propia justicia institucional corrompida dejara libre a Fisk, Daredevil lo derrota en combate y evita que Pointdexter lo mate. Ante esto solo se presentan dos soluciones según el villano: o lo mata y el nombre de Daredevil y Matt Murdock es reconocido como el de asesino, o lo deja libre y el Kingpin acabará con él y sus cercanos. Ante esto, aparece una tercera opción, una nueva forma de violencia, pero esta vez más compleja y no relacionada a su expresión directa. Fisk se entregará a cambio de que Matt no denuncie a su amada ante la policía por el crimen de Nadeem. Daredevil invierte el tablero y se convierte, simbólicamente, en el propio diablo que ofrece un trato a un mortal. El sacrificio ya no debe hacerlo él, sino que su enemigo. La renuncia a la violencia ya no es la del héroe, sino la del villano.

La justicia infinita

Para entender como la legitimidad al interior de la ficción se vincula con sus contextos de producción se retoman los postulados de Hernández (2009) y Galindo (2013): la narrativa de superhéroes es una proyección sobre los ideales y valores deseados y no-deseados (el deber ser), y su conflicto, en contextos sociales determinados. Serán estos contextos y su relación con otros elementos (como la violencia), lo que permitirá reforzar

este reparto moral entre un grupo y otro. En efecto, la violencia tendrá un rol fundamental en la resolución de los conflictos, así como el contenido ideológico que se le da a esta solución.

Uno de los desafíos interpretativos que representan algunas de las narrativas de superhéroes desde la década de 1980 es la diferencia difusa entre héroes y villanos (Rodríguez, 2016). Las series revisadas no son la excepción. Claramente se establece quién es el protagonista y quien es el antagonista. Sin embargo, se incluyen elementos que complejizan las estructuras de repartos morales entre unos y otros. Así, los constantes cuestionamientos a Matt por el uso de la violencia, el discurso de sobreprotector de Fisk contra las mafias y sus negocios, así como la presencia constante de la corrupción y desigualdad, construyen el camino de la intriga para que la resolución del bien sobre el mal sea más difícil.

¿Cómo se resuelve entonces este nudo de cuestiones morales entre personajes? ¿Qué nos dice sobre la legitimidad? Para ello utilizaré dos conceptos clave: el de justicia infinita de Rancière (2005a) y el de sutura ideológica de Žižek (1992).

Si partimos desde el lado del héroe, se observa con claridad su representación. A diferencia de otros protagonistas del género, él no es el heredero de una familia multimillonaria, un ser divino de otra dimensión o un alien con un sentido de la moral tan fuerte como su cuerpo. Por el contrario, es un huérfano que ha quedado ciego, hijo de un boxeador pobre y padre soltero. Es su esfuerzo e inteligencia los que le permiten transformarse en abogado.

Se caracteriza, así como un triple desvalido: por un lado, el más evidente, un hombre ciego que creció en un orfanato, siendo esta la representación más pura de indefensión. En segundo lugar, es un abogado honesto y que trabaja al servicio de los pobres. Para el contexto de la ciencia, es una víctima del sistema judicial corrupto. Establecerse como esta víctima del sistema permite consolidarlo como una persona reconocible y empatizable para un tercer sujeto: es la representación del ciudadano común y bondadoso que no puede enfrentarse a la maquinaria del sistema corrompida.

Por su contrario, sus enemigos son la representación y resultado de este sistema corrupto. Fisk es víctima y victimario. Un hombre también de las clases trabajadoras con una infancia dura que lo moldea hasta convertirlo en un hombre frío, calculador y de moral desvirtuada. La Mano, una agrupación orientalista (a pesar de la multiétnicidad que se le imprime en la serie) por su parte, interviene el sistema para crear las condiciones a su favor. El conflicto gira entonces en torno a la imposibilidad del sistema de enjuiciar a los criminales y restituir el orden social.

Pero la violencia como opción para volver a restituir el orden no se considera como un ideal, sino como una corrupción, esta vez del alma del protagonista que es, a su vez, el reflejo del hombre común, de la sociedad.

Las series reflejan a la vez que producen y encauzan las angustias ciudadanas en torno a las configuraciones de la otredad social. El discurso del poder establece diferencias entre el nosotros y el otro, entre los miembros de una comunidad política y los sujetos antisociales. La institucionalidad encargada de mantener la paz y el estado de derecho se vuelve inoperante y fácilmente manipulable por estos agentes destructores debido a la corrupción (policías, jueces, FBI, políticos, abogados, etc.). Frente a esto, la violencia aparece como la forma extralegal que puede salvar a la sociedad.

En este sentido, Rancière (2005a) nos entrega un marco de interpretación que puede dar sentido a esta problemática. El autor denomina la justicia infinita como el mecanismo que permite enfrentar a las expresiones del terror (orientalismo, terrorismo islamita, comunismo chino, etc.) a través de una acción de violencia trascendental, por encima del estado de derecho como única forma de salvar a la sociedad (Rancière, 2005a). El asesinato, tortura o cualquier expresión de violencia que viole los derechos humanos se vuelven trágicamente necesarias para devolver la paz.

En las series analizadas la utilización de este tipo de violencias parece ser reclamada y, al no poder acudir a la institucionalidad (pues significaría violar el Estado de derecho), los superhéroes, como agentes extralegales encauzan simbólicamente la desesperación por restituir el orden. Fuera de la ley, son una expresión trascendental del espíritu comunitario para el ejercicio de lo inmunitario (Esposito, 2005).

Las formas en que aparece la violencia como ejercicio de restitución del equilibrio nos permitirían hipotetizar que en el género de superhéroes la modernidad se constituye en un absoluto ordenado y equilibrado. Cualquier expresión que vaya en contra de su orden, ya sea estructural o en niveles micro como la delincuencia, pareciese ameritar la introducción instrumental de la violencia (Arendt, 2005). Como mitologías de lo moderno (Eco, 2003[1968]), las historias de super humanos han construido sociedades amenazadas por agentes externos e internos, que revelan su propia fragilidad, y que, por lo tanto, necesitan de fuerzas legales y extralegales para volver a ser lo que deben ser. Esta sería una deformación e intensificación del concepto de violencia política en el sentido de Harendt (2005), quien está pensando en procesos sociales macro como guerras y, principalmente, revoluciones.

En efecto, como da cuenta Marcuse (1969), en Occidente la violencia se transformó en una expresión imposible, siendo las únicas formas de hacer política las lógicas legalistas. La violencia observada como una patología social desespera a la modernidad pues revela su débil estructuración.

El capitalismo, como el origen de la desigualdad social y, consecuentemente, de parte de la violencia y la delincuencia, ni siquiera puede observarse. El compromiso con la ficción ideológica del sistema es tal (Zizek, 1992), que solo se puede entender la violencia, su reproducción, origen y resolución con estos agentes simbólicos, que no solo son extralegales, sino que suprahumanos, cuya condición semidivina (más allá de la

biología humana), les concede impunidad para ejercer la violencia y que la comunidad pueda volver a la realización de la política entre los iguales.

Para Žižek (1992), la sutura ideológica corresponde a ese esfuerzo simbólico que permite mantener unida la frágil estructura de representaciones y posiciones en el capitalismo. Los sujetos saben que este posee fallas críticas y no funcionan (la pobreza, la delincuencia, la corrupción, etc.), pero se actúa "como si" funcionase como lo promete (Žižek, 1992). En este caso, la violencia extraordinaria del superhéroe supone la promesa de un cierre para estas fallas, a las que se puede recurrir una y otra vez, pues su sentido de la moral le permitirá impartir una agresión "justa" que no devenga en tiranía (alguien que asesina de manera arbitraria).

La distinción que se hace en este contexto recae en la propia crítica que establece el género de superhéroes desde la década de 1980: no es el agente externo solamente quien pone en peligro la modernidad (los antisociales, los invasores), sino que es la propia modernidad, como proyecto ficcionado del capitalismo, el que genera sus condiciones de imposibilidad (desigualdad de clase, género, racismo, corrupción, etc.).

De esta forma, es más fácil pensar en un ser semidivino, extraordinario, fuera de lo común y que reponga el orden, que en el cambio en la estructura social, pues el compromiso con el ideal moderno y capitalista no permite imaginar otras formas de sociedad (Žižek, 1992). En efecto, este ser a-social (el superhéroe), que está por sobre las dudas comunitarias y relativas, posee un orden divino y trascendental, lo que le permite actuar por fuera de la ley. Es, por lo tanto, un personaje mítico que puede traer de vuelta el orden al sistema (Levi-Strauss, 1995[1974]).

La serie *Marvel's Daredevil* remarca a través de sus temporadas que la cárcel (el proceso institucional de justicia) no es el fin del crimen. Todo lo contrario. Establece villanos que pueden manipular las instituciones y corromper a sus agentes. Si la sociedad no puede con estos males ¿solo queda el exterminio total de estos? (Rancière, 2005a). En *The Defenders*, para acabar con La Mano, esta solo puede ser derrotada siendo aplastada en su totalidad (un genocidio simbólico). Esta misma organización es una metáfora de esa amenaza infinita (Rancière, 2005a), pues es una otredad orientalista que busca la vida eterna y dominar el mundo. Este nunca acabar de la violencia (del cual los propios personajes son conscientes) solo puede ser detenida a través de una violencia absoluta (el asesinato) o, como en el caso del fin de la serie de *Marvel's Daredevil*, con una frágil estructura de amenazas y más violencias.

La obra tensiona y reflexiona sobre estas preocupaciones y solo puede entregar una resolución al conflicto desde este entramado débil pues, reconoce en la violencia un ciclo infinito.

Así, la relación entre política y violencia, siguiendo a Harendt (2005), se entiende por su dialéctica de relación/imposibilidad. La política y la violencia son opuestos y parte del mismo sistema. Cuando uno deja de ser útil, aparece su opuesto, más ninguno nunca desaparece completamente. En las series, la política no se hace presente de manera

explícita y solo la violencia se observa como herramienta para la resolución de los conflictos sociales. La no expresión de la política es su propia expresión. En el capitalismo, cualquier debate que ponga en cuestión sus bases y proponga una nueva forma de vida, es anulada. El crimen y la delincuencia no son cosas políticas, sino agentes "externos" que amenazan a la comunidad de iguales que "se distribuyen el hacer política".

CONCLUSIONES

Como se ha establecido en el capítulo de discusión bibliográfica, la narrativa de los superhéroes refleja de una u otra forma las preocupaciones contextuales de cada periodo histórico. Si bien el nazismo, el comunismo y el terrorismo han sido parte de las problemáticas centrales desde sus inicios, la delincuencia común, el tráfico de drogas y el crimen organizado en general son un elemento que ha permanecido durante décadas. Como señala el propio Eco (2003 [1968]), los superhéroes son una forma mitológica que tiene la sociedad norteamericana de lidiar con sus propias contradicciones.

Estados Unidos es la primera y última línea de defensa del capitalismo económico y el liberalismo político. Es la nación de referencia para sus éxitos. Su utopía se presenta en un tiempo presente de libertades económicas, políticas y de expresión, reforzadas bajo los ideales de la democracia y el sueño americano. Sin embargo, esta utopía es solo una ficción (Žižek, 1992). ¿Cómo se explican los problemas de pobreza, marginalidad y delincuencia? Las respuestas a los problemas estructurales no pueden resolverse por lo que en otras sociedades parece aparente: el capitalismo en sí es un sistema que distribuye desigualdad económica fundada en la diferencia entre los dueños de medios de producción y los trabajadores. Un problema que escapa a la propia ideología y sentido común requiere de respuestas ficcionales y fantásticas: organizaciones místicas, ataques alienígenas, científicos locos, criminales superdotados, etc.

Ante esto, los superhéroes fundan una extralegalidad necesaria y legitimada para acabar con una criminalidad imposible. La violencia se vuelve un mal necesario. En los capítulos presentados en esta tesis se ha buscado establecer cuáles son las representaciones de la violencia y su relación con los contextos de producción. Lo primero que salta a la vista es que la violencia en este tipo de series aparece como una herramienta y una estructura constante. Es parte de la sociedad antes de que llegue el propio héroe y parece que estará después de que éste termine su trabajo.

La violencia física no es la única. Es más, la violencia estructural, la amenaza, el soborno y la coacción son parte de las herramientas principales, mientras que la física se utiliza de manera práctica o simbólica, pero siempre en consideración a su costo beneficio (económico o moral).

Desde este punto, las series analizadas muestran una diferencia con otras producciones de su género. La violencia no es algo público, sino que se da en espacios privados, aislados y marginalizados. En heterotopías en el vocablo de Foucault (1984). Espacios en los que el Estado y su legalidad ideal no alcanzan y solo se presentan de manera práctica para el uso de quien tiene más poder.

Su condición estructural también significa que las personas potencialmente pueden caer en su uso ya sea para defenderse, ya sea para actos de ilegalidad. Presionadas por la modernidad fallida (pobreza y falta de apoyos sociales), la violencia es la herramienta tentadora para salir adelante.

Este carácter total de la violencia se refleja a su vez en su rol en la estructura narrativa: es parte de los orígenes, mediaciones, soluciones y re-producciones de los conflictos. Incluso cuando las vías legales permiten dar una esperanza, la corrupción y la violencia revitalizan los conflictos.

Es interesante establecer que el límite a la violencia legitimada por los héroes es el asesinato. Este parece ser patrimonio de los criminales, los corruptos y los marginados. Este límite es importante porque no solo remarca y establece una brecha insalvable entre héroes y villanos, entre lo legítimo y lo ilegítimo, sino que también actúa como una forma de homogenizar y legitimar otras violencias. Así, la tortura es problematizada, pero palizas, noqueos, huesos rotos, personas en coma, etc., se ven como herramientas y muchas veces son presentadas de manera fantástica.

Por parte de los héroes, la violencia se legitima y deslegitima; se piensa, se debate y utiliza; se le ponen límites y se rompen. Esto es parte del carácter propio de los superhéroes. Su condición mítica invita a considerarlos como agentes mediadores. A través de su inversión intentan restituir la justicia: ser un criminal para acabar con la criminalidad. Un elemento extralegal para instaurar legalidad o bien, el uso de la propia violencia para restituir un orden, aunque este sea desigual (Segato, 2003; Ranciere, 2005). Esta condición mediadora solo puede pensarse desde la ficción, ya que, en la realidad, la acción de personas en uso de violencia caería rápidamente en individuos o grupos paramilitares que pondrían en riesgo a la población civil y los derechos humanos (pensar en fanáticos que cometen crímenes religiosos, políticos o raciales, o incluso la brutalidad espectacular de las detenciones ciudadanas).

Esta tesis comparte las reflexiones en torno a la narrativa de los superhéroes como parte de las preocupaciones sociales y políticas (Cortéz, 2005; De Carvalho, 2019; Huerta, 2019; Hormaechea, 2018; Victoria y López, 2015). La idea de lo político se aloja precisamente en las formas en que los superhéroes entienden una sociedad justa, el orden social y el rol de la violencia en su reproducción/restitución (Hernández, 2009). En el caso específico de esta investigación y las series analizadas, los enemigos ideológicos son dos: por un lado, se encuentran el miedo a lo oriental, particularizado en el (anti)valor del fanatismo (ya sea místico o ideológico). Este está reflejado en *La Mano* y *The Punisher*. Por otro lado, se encuentra el rechazo a la avaricia devenida en corrupción, reflejadas en empresarios, políticos y funcionarios deshonestos que permiten la existencia y se nutren del crimen organizado.

Se coincide con Galindo (2013), en que este tipo de producciones buscan la reproducción del status quo. Lo interesante es cómo se plantean los elementos y las operaciones para dar cuenta de este orden social. En primer lugar, la serie insiste en que no solo significa detener a un criminal y restituir la justicia. Por el contrario, el problema de la impunidad solo logra que los esfuerzos institucionalizados tengan un límite allá donde el poder económico, político y criminal tienen mayor presencia. En este sentido, la serie es consciente de los debates y movimientos sociales de las últimas décadas (en particular el 99% contra el 1%), reconociendo que el problema social va más allá de un mero criminal individual o un funcionario deshonesto. La corrupción, la

pobreza, la impunidad son anteriores al héroe y se instalan como el real status quo. El orden social justo (uno sin impunidad y sin crímenes violentos) es un ideal ficcionado que es cuestionado por los propios protagonistas.

¿Qué hacer frente a este estado constante de violencia e impunidad? La violencia extralegal aparece como la herramienta posible que siempre está en tensión con los métodos institucionalizados de justicia (se opone violencia cívica a la vía legal de resolución de conflictos). Sin embargo, también la serie es consciente de los peligros de la justicia en manos de los ciudadanos ordinarios, poniendo como ejemplo a Frank Castle y Elektra como personas que asesinan para acabar con sus enemigos.

Este estado de contradicción constante podemos relacionarla con la segunda gran ausencia entre los temas tratados en esta serie (y que si se tratan en otras como *Iron Fist* o *Luke Cage*, aunque con una perspectiva similar): el problema económico. Las series no son capaces de pensar en una resolución a la marginalidad, pobreza y criminalidad desde una perspectiva que no sea la corrupción. Incluso cuando piensa en el empresariado y los políticos como responsables de este estado, no es capaz de entregar otras opciones que una restitución del orden liberal capitalista ideal: la violencia o la no corrupción. Cualquier forma de sociedad alternativa es excluida de una posible solución.

Esto se reafirma con el modo en que se presentan los límites de la violencia: Los héroes buscan realizarla a partir de acciones personales, altamente reflexionadas, pero sin ser parte de soluciones colectivas o políticas. Como señalan Rivas (2019) y Fernández (2016), el individualismo es parte fundamental del género. La solución solo es posible a través de individuos o un grupo de individuos particulares, nunca desde la idea de colectividad (Fernández, 2016).

En este sentido, las historias analizadas no solo funcionan como un reflejo de sus debates, sino que en su calidad de mitología (Eco, 1968), proveen de una posibilidad, un deber ser de la comunidad y una forma ficcionada de lidiar con las propias contradicciones de la sociedad. Se puede hacer referencia en este punto, a lo establecido por Araya (2018), en la que el género presenta una forma de conducta idealizada (Unceta, 2007; Urtuzuástegui, 2015) para enfrentar estas condiciones, transformándose en un deber ser moral, un dispositivo de autocontrol de la conducta.

Con esta investigación se ha intentado aportar a los estudios sobre el género de superhéroes en relación a su idea de la violencia, la justicia y la sociedad. Como proyección del trabajo, es necesario dar cuenta de cómo otras series similares reproducen (vuelven a producir) mediaciones que busquen lidiar con las contradicciones sociales en la actualidad. Además, hay elementos fundamentales que deben ser incorporados con mayor precisión en este tipo de estudios, tales como las variables de clase, género y racialización, las cuales pueden entregar un panorama más completo sobre las operaciones ideológicas al interior de estas nuevas mitologías.

BIBLIOGRAFÍA

- Aldama, F. L. (2017). *Latinx Superheroes in Mainstream Comics*. Arizona: University of Arizona Press.
- Amarilla, Y. (2018). Arte, política y derecho: un diálogo entre Walter Benjamin y Jacques Rancière. En M. Mercado y R. David (coord.), *X Seminario internacional políticas de la memoria* (pp. 1-13). Buenos Aires, Argentina. Centro Cultural de la Memoria Haroldo Conti.
- Araya, R. (2018). El Superhéroe de cómic: Monstruosidad moral, anormalidad y biopoder. una lectura del héroe de historieta como metáfora del modo de subjetivación moderna. *Límite (Arica)*, 13(42), 15-29.
- Arendt, H. (2005). *Sobre la violencia*. Madrid: Alianza.
- Arjana, S. R. (2017). *Veiled superheroes: Islam, feminism, and popular culture*. Nueva York: Lexington Books.
- Baker, K. y Raney, A. (2007). Equally super?: Gender-role stereotyping of superheroes in children's animated programs. *Mass Communication & Society*, 10(1), 25-41.
- Bandura, A. (1983). Psychological mechanisms of aggression. En R. G. Geen y C. I. Donnerstein (Eds.), *Agresión: theoretical and empirical reviews. Vol. 1. theoretical and methodological issues* (pp. 1-40). Nueva York: Academic Press.
- Bandura, A., Ross, D. y Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 3-11.
- Baron, R. A. y Byrne, D. (1994). *Social psychology. Understanding human interaction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Benjamin, W. (2008) (1936). *Obras, Libro I, vol.2*. Madrid: Abada Editores.
- Bernárdez, A., García, I. y González, S. (2008). *Violencia de género en el cine español: Análisis de los años 1998 a 2002 y guía didáctica*. Madrid: Editorial Complutense.
- Bestard, M. (2011). *Realización audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Bringas, C., Clemente, M. y Rodríguez, F. J. (2004). Violencia en televisión: análisis de una serie popular de dibujos animados. *Aula abierta*, (83), 127-140.
- Brisset, D. E. (2011). *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC
- Browne, K.D. y Hamilton-Giachritsis, C. (2005). The Influence of Violent Media on Children and Adolescents: A Publichealth Approach. *The Lancet*, 365, 702-710.
- Bufacchi, V. (2005). Two concepts of violence. *Political studies review*, 3(2), 193-204.
- Bushman, B. J. Y Geen, R. G. (1990). Role of cognitive-emotional mediators and individual differences in the effects of media violence on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58 (1), 156-163.
- Cabello, G. (2020). El sujeto bajo la piel. *Res Publica: revista de historia de las ideas políticas*, 23(3), 295-303.
- Calderone, M. (2004). Sobre violencia simbólica en Pierre Bourdieu. *La Trama de la Comunicación*, 9, 1-9.
- Camps, V. (2003). La violencia en la televisión: ¿Qué debemos hacer? *Quaderns del CAC* (17), 3-14.
- Cañas, M. (2018). Feminismo en Temiscira: Las facetas de wonder woman. *RAUDEM. Revista de Estudios de las Mujeres*, 5, 69-93.

- Carrasco, A. (2010). Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones| Tv series: genres and formats. *Miguel Hernández Communication Journal*, (1), 174 -200.
- Carrasco, M. Á., y González, M. J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción psicológica*, 4(2), 7-38.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paídos.
- Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia (ed.) (1997). *Violencia y medios de comunicación. Recomendaciones de Valencia*. Valencia: Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia.
- Condry, J. (1989). *The psychology of television*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Cohen, D. (1998). La violencia en los programas televisivos. *Revista Latina de Comunicación social*, 6, 1-5.
- Coogan, P. (2006). *Superhero: The secret origin of a genre*. Austin, TX: Monkey Brain Books.
- Cortéz, I. (2005). *Análisis de la historieta norteamericana de superhéroes sobre el atentado del 11 de setiembre* (Tesis de grado). Universidad de San Marcos, Lima.
- Dar, J. (2010). Holy Islamophobia, Batman! Demonization of Muslims and Arabs in Mainstream American Comic Books. *Counterpoints*, 346, 99-110
- Dávila, M. C., Revilla, J. C. y Fernández, C. (2018). Más allá de la mera exposición: Violencia en televisión en horario protegido. *Revista Latina de Comunicación Social*, (73), 352-368.
- De Carvalho, A. (2019). Martin Luther King, Malcolm X, Panteras Negras e Histórias em Quadrinhos: disputas racistas implicadas no primeiro Super-Herói negro da DC Comics. *Revista Tempo e Argumento*, 11(26), 318-352.
- DiPaolo, M. (2011). *War, politics and superheroes. Ethics and propaganda in comics and film*. Jefferson, NC & London: McFarland & Company.
- Dolores, M., Ruiz, J. y Brändle, G. (2011). El uso de la televisión en un contexto multipantallas: viejas prácticas en nuevos medios. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, (4), 21-44.
- Donnerstein, E. (1998). ¿Qué tipo de violencia hay en los medios de comunicación?. En J. Sanmartín, JS Grisolia, y S. Grisolia (eds.), *Violencia, televisión y cine*, (pp. 43-66). Barcelona: Ariel.
- Durkheim, E. (2008)[1897]. *El suicidio*. España: Akal
- Dyson, A. H. (1997). *Writing superheroes: Contemporary childhood, popular culture, and classroom literacy*. Nueva York: Teachers College Press.
- Eco, U. (2003) [1968]. *Apocalípticos e integrados*. España: Tusquets Editores
- Eron, L. D., Huesmann, L. R., Lefkowitz, M. M., y Walder, L. O. (1972). Does television violence cause aggression?. *American Psychologist*, 27(4), 253.
- Esposito, R. (2005). *Inmunnitas. Protección y negación de la vida*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Evans, A. (2010). Superman is the faultline: Fissures in the monomythic Man of Steel. En J. Birkenstein, A. Froula y K. Randell (eds.), *Reframing 9/11: Film, Popular Culture and the "War on Terror"* (pp. 117-126). Nueva York: Continuum.
- Feshbach, S. (1984). The catharsis hypothesis, aggressive drive, and the reduction of aggression. *Aggressive Behavior*, 10, 91-101.

- Fernández, S. (2016). *Imaginarios sociales en el cine comercial estadounidense del período Bush (2001-2009): una perspectiva crítico-ideológica* (Tesis doctoral inédita). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Fernández, C., Domínguez, R., Revilla, J. C. y Anagnostou, A. (2006). Broadcasting of violence in the Spanish television. A quantitative panorama. *Aggressive Behavior*, 32, 137-145.
- Fernández, C., Revilla, J. C., y Domínguez, R. (2011). Las emociones que suscita la violencia en televisión. *Comunicar*, 36(XVIII), 95-103.
- Fernández, C., Revilla, J. C., González, R. y Lozano, B. (2013). Violencia en la televisión. ¿Desagradable, interesante, o morbosa?. *Revista Latina de Comunicación Social*, (68), 582-598.
- Foucault, M. (1984). De los espacios otros, Conferencia dictada en el Cercle des études architecturales, 14 de marzo de 1967. *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5, s/n. Traducida por Pablo Blitstein y Tadeo Lima.
- Foucault, M. (2010). *Los anormales. Curso en el College de France (1974-1975)*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Frías, S. M., y Castro, R. (2011). Socialización y violencia: desarrollo de un modelo de extensión de la violencia interpersonal a lo largo de la vida. *Estudios Sociológicos*, 29(86), 497-550. <http://www.jstor.org/stable/23043405>
- Galindo, F. (2013). La industria cinematográfica, la violencia cultural y los superhéroes como agentes del status quo. En R. Ibarra Reyes, E. Bueno Sánchez y J. Hernández Suárez (eds.), *Diferentes perspectivas y posibles soluciones para la crisis en América Latina* (pp. 754-768). México: Taberna Libraria Editores.
- Galtung, J. (1969). Violence, peace, and peace research. *Journal of peace research*, 6(3), 167-191.
- Galtung, J. (1990). Cultural Violence. *Journal of Peace Research*, 27(3), 291-305.
- Garate, M. O. (2013). Tres obras maestras de la ficción televisiva: The Sopranos, The Wire y Mad Men. *Ars Bilduma*, (3), 133-150.
- García, A. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. En E. Fuster (coord.), *La figura del padre nella serialità televisiva* (pp. 19-42). España: Pontificia Università della Santa Croce.
- García, F. (2019). *El hombre escondido en el súper hombre. Representaciones de la masculinidad en películas de superhéroes* (Tesis de grado). Universidad de Chile, Santiago.
- García Galera, C. (2000). *Televisión, violencia e infancia*. Barcelona: Gedisa.
- García Jiménez, J. (1993): *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Gerbner, G. (1977): *Mass media policies in changing cultures*. Nueva York: John Wiley and Sons.
- Gerbner, G. (1998). Cultivation analysis: An overview. *Mass communication and society*, 1(3-4), 175-194.
- Gerbner, G. y Gross, L. (1976). Living with television: the violence profile. *Journal of Communication*, 26, 173-199.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M. y Signorielli, N. (1980). The "mainstreaming" of America: violence profile number 11. *Journal of Communication*, 30(3), 10-29.
- Gil Calvo, E. (1997). *El nuevo sexo debil. Los dilemas del varon postmoderno*. Madrid: Temas de hoy.

- Gómez, F., y Bort, I. (2009). Del cine a la televisión: de 24 fotogramas por segundo a 24 episodios por temporada. *Enlace*, 6(1), 25-41.
- González, E. (2000). La definición y la caracterización de la violencia desde el punto de vista de las ciencias sociales. *Arbor*, 167(657), 153-185.
- González, S. (2011). *La representación de la violencia en las series juveniles españolas* (Tesis de magíster). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- González, S. (2017). *La representación de la violencia en las series de televisión. Análisis de la ficción estadounidense y española* (Tesis de Doctorado). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Quito: Editorial Quipus, CIESPAL.
- Graham, H. D., y Gurr, T. R. (1969). *Violence in America: Historical and comparative perspectives* (Vol. 2). Washington: The Commission.
- Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura. Crítica de las teorías de la identidad*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Grisolía, J. (1998). Nuestra oscura fascinación por la violencia. En J. Sanmartín y J. S. Grisolía, (eds.), *Violencia, televisión y cine K* (pp. 33-41). Barcelona: Ariel.
- Grundy, K. y Weinstein, M. (1974). *The Ideologies of violence*. Columbus: Merrill.
- Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de "Águila Roja" y "Juego de Tronos" en España. *Comunicación y sociedad*, (21), 239-267.
- Gunter, B. (1996). Acerca de la violencia de los media. En J. Bryant y D. Zillmann, (comps.), *Los efectos de los medios de comunicación. Investigaciones y teorías* (pp. 223-286). Barcelona: Paidós.
- Hassler-Forest, D. (2012). *Capitalist superheroes: Caped crusaders in the neoliberal age*. Winchester, UK & Washington, USA: Zero books.
- Hernández, E. (2009). Nuevo Orden Mundial. Narraciones sobre el poder y superhéroes en el cómic mainstream estadounidense de Stormwatch a Black Summer (1996-2008). *Extravío: revista electrónica de literatura comparada*, (4), 104-121.
- Hernández, J. A. y Finol, J. E. (2010). Representaciones del cuerpo: de la belleza a la violencia corporal en los medios. *Semióticas del Cuerpo*, (8), 129-150.
- Herrera, B. (1997). Violencia en los medios. Estudio empírico sobre violencia en la programación televisiva y propuesta del enfoque tradiciones de violencia. *Humánitas. Portal temático en Humanidades*, p. 1 -23.
- Hetsroni, A. (2007). Four Decades of Violent Content on Prime-Time Network Programming: A Longitudinal Meta-Analytic Review. *Journal of Communication*, 57, 759-784.
- Hormaechea, A. (2018). El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría (1947-1960). *Historia y comunicación social*, 25(1), 5-14.
- Huertas, A. (2019). *El cómic de "superhéroes" ¿Alter ego de la sociedad norteamericana?* (Tesis de grado). Universitat Jaume, Castellón de la Plana.
- Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42, 125-139.

- Huesmann, L.R., y Miller, L.S. (1994). Long-term effects of repeated exposure to media violence in childhood. En L.R. Huesmann (Ed.), *Aggressive behavior: Current perspectives* (pp. 153–186). New York: Plenum Press.
- Ibarra, A., y Robles, Y. (2005). Dragon Ball Z y Los Simpson propuestas axiológicas en la televisión para la conformación de la vida política de la comunidad infantil. *Comunicación y sociedad*, (3), 67-94.
- Igartua, J. J. (2002). Teorías sobre los efectos de la violencia en los medios: una revisión. *Cultura y educación*, 14(1), 17-32.
- Igartua, J.J., Cheng, L., Corral, E., Martín, J., Simón, J., Ballesteros, R. y de la Torre, A. (2001). La violencia en la ficción televisiva. Hacia la construcción de un índice de violencia desde el análisis agregado de la programación ZER: *Revista de Estudios de Comunicación= Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 6(10), 1-9.
- Isla, A. y Míguez, D. (2003). De las violencias y sus modos. Introducción. En *Heridas urbanas. Violencia delictiva y transformaciones sociales en los noventa* (pp. 4-38). Buenos aires: Editorial de las Ciencias.
- Jenkins, H. (2007). Transmedia storytelling 101. Recuperado el 11 de julio de 2011 de http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jiménez-Bautista, F. (2012). Conocer para comprender la violencia: origen, causas y realidad. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, 19(58), 13.
- Josephson, W. L. (1987). Television violence and children's aggression: testing the priming, social script, and disinhibition predictions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(5), 882-890.
- Kellner, D. (2010). *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney era*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Kovacs, G. y Marshall, C. W. (Eds.). (2011). *Classics and comics*. Nueva York: Oxford University Press.
- Krippendorff, K. (1990): *Metodología de análisis de contenido*. Barcelona: Paidós.
- Levi-Strauss, C. (1995)[1974]. Antropología estructural. Barcelona: Paidós.
- Livingstone, S.M. (1998). *Making sense of television: The psychology of audience interpretation*. New York: Routledge.
- López, M. L. y Nicolás, M. T. (2015). Análisis narratológico de series de TV. Construcción de un modelo. *Discurso, Semiótica y Lenguaje XXVII Encuentro Nacional Queretaro*.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Marcuse, H. (1969). *El Hombre Unidimensional: Ensayo sobre la Ideología de la sociedad industrial avanzada*. Barcelona: Seix Barral.
- Martin, J. F. (2007). Children's attitudes toward superheroes as a potential indicator of their moral understanding. *Journal of Moral Education*, 36(2), 239-250.
- Martínez, J. (2019). *La divertida aventura de ser un superhéroe* (Tesis de grado). Universidad de Jaén, Jaén.
- McCausland, E. G. (2017). 'Wonder Woman': Una película propia. *Cinemanía*, (261), 54-55.
- McFarlane, L. (1974). *Violence and the State*. Birkenhead, Londres: Thomas, Lenson & Sons Ltd.

- Mesonero, R. (2013). *Análisis narrativo de la serie de ficción estadounidense "Breaking Bad" El protagonista como eje de construcción del relato televisivo* (Tesis doctoral). Universidad Europea de Madrid, Madrid.
- Michaud, Y. (1973). *La Violence*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Millerson, G. y Owens, J. (2009). *Television Production*. Nueva York: Routledge.
- Montero, Y. (2006). *Televisión, valores y adolescencia*. Barcelona: Gedisa.
- Morales, X., Chacón, P. y Soto, P. (2015). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños-as de 5 y 6 años: una perspectiva semiótico-cultural. *EA, Escuela Abierta*, 17(1), 65-84.
- Morris, J.D., Klahr, N.J., Shen, F., Villegas, J. Wright, P. He, G. y Liu, Y. (2009). Mapping a Multidimensional Emotion in Response to Television Commercials. *Human Brain Mapping*, 30; 789-796.
- Morrison, G. (2012). *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic*. Madrid: Turner.
- Moyano, R., Girolami, G. y Petrino, C. (2011). Medir la violencia en la television: Propuesta metodológica para la medición de la violencia de la televisión argentina. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 3(2), 140-150.
- Mummendey, A. (1990). Conducta agresiva. En M. Hewstone, W. Stroebe, J. P. Codol y G. M. Stephenson (Coords.), *Introducción a la psicología social. Una perspectiva europea* (pp. 260-282). Barcelona: Ariel.
- Murray, R. L., Cole, R. R., y Fedler, F. (1970). Teenagers and TV violence: how they rate and view it. *Journalism Quarterly*, 47(2), 247-255.
- Mustonen, A. y Pulkkinen, I. (1997). *Television violence: a development of a coding scheme*. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 41(2), 168-189.
- Nama, A. (2009). Brave black worlds: black superheroes as science fiction ciphers. *African Identities*, 7(2), 133-144.
- Nama, A. (2011). *Super black: American pop culture and black superheroes*. University of Texas Press.
- National Television Violence Study (1997). *National Television Violence Study, Vol. 2*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Núñez, L. (21 de enero de 2022). Daredevil volvió a estar entre lo más popular en Netflix en Estados Unidos tras las entregas más recientes del MCU. *La Tercera*. <https://www.latercera.com/mouse/daredevil-volvio-a-estar-entre-lo-mas-popular-en-netflix-en-estados-unidos-tras-las-entregas-mas-recientes-del-mcu/>
- O'Donnell, V. (2016). *Television criticism*. Estados Unidos: Sage publications.
- Oehmichen, C. (2012). La "violencia de siempre": Representaciones de la violencia delincinencial en un barrio popular de la Ciudad de México. *Anales de Antropología*, 47(1), 243-262.
- Paley, V. G. (2014). *Boys and girls: Superheroes in the doll corner*. University of Chicago Press.
- Parra, M. P. (2018). *Enfoque comunicológico del concepto de héroe mítico y superhéroe actual:(de Hércules a Superman)*. *Estudio comparativo en la Universidad de Guayaquil* (Tesis de grado). Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social, Guayaquil.

- Pérez-Gómez, M. Á. (2011). *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.
- Pérez-Ugena, Á., Menor, J., y Salas, Á. (2010). Violencia en televisión: análisis de la programación en horario infantil. *Comunicar*, 18(35), 105-112.
- Pinto Da Mota, A. (2005). Televisão e violência: (para) novas formas de olhar. *Comunicar*, 25, 1-9.
- Pintor, I. (2019). Bajo el signo de un dios salvaje: escenarios contemporáneos del superhéroe. *Ética & Cine*, 9(2), 45-58.
- Posada, A. (2001). Apuntes sobre la violencia en los programas de televisión. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 9(17), 170-175.
- Potter, W. J. y Ware, W. (1987). An analysis of the contexts of antisocial acts on prime time television. *Communication Research*, 14, 664-686.
- Quintanilla, E. (2011). *Webseries y narrativa audiovisual: análisis de "Malviviendo"* (Tesis de Magíster). España: Universitat Oberta de Catalunya.
- Ramos, M. (2020). Más que superhéroes: filosofía del lenguaje, perennialismo y los cimientos de la realidad en Grant Morrison. *CuCo, Cuadernos de cómic*, (15), 52-70.
- Rancière, J. (1996). *El desacuerdo. Política y filosofía*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Rancière, J. (2005a). *El viraje ético de la estética y la política*. Santiago de Chile: Palinodia.
- Rancière, J. (2005b). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Rancière, J. (2009). *El reparto de lo sensible. Estética y política*. Santiago de Chile: Editorial LOM.
- Ribotta, S. (2014). Políticas educativas y coherencia democrática. En Pele, A., Celador, O. y Garrido, H. (eds.). *La Laicidad* (pp. 285-306). Madrid: Editorial Dykinson.
- Rivas Fuentes, A. (2019). *Evolución socio-histórica del cine de superhéroes: de la referencia cultural idealizada al realismo postmoderno* (Tesis de grado). Universidade da Coruña. Facultade de Socioloxía, Coruña.
- Robinson, L. (2004). *Wonder women: Feminisms and superheroes*. Routledge.
- Rodríguez, J. (2016). El mito de la masculinidad y su evolución a lo largo del siglo XX en Marvel Comics. *El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia*, (7), 175-217.
- Rodríguez Alsina, M. (1998). El impacto social de la violencia en televisión. *Trípodos*, (6), 19-30
- Rodríguez de Austria, A. (2016). Supervillanos muy reales: el uso político del villano en la trilogía de "El caballero oscuro" de Christopher Nolan. *Área abierta*, 16(1), 77-90.
- Roldán, I., Duque, E., Barrera, J., Pérez, R., y Carvajal, P. (2011). La violencia en la televisión nacional y la percepción de los niños. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 40(3), 446-456.
- Rosenberg, R. S. (Eds.). (2008). *The psychology of superheroes: An unauthorized exploration*. EEUU: BenBella Books.

- Rosenberg, R. S., Baughman, S. L., y Bailenson, J. N. (2013). Virtual superheroes: Using superpowers in virtual reality to encourage prosocial behavior. *Plos One*, 8(1), 1-9.
- Rubin, L. C. (Ed.). (2007). *Using superheroes in counseling and play therapy*. EEUU: Springer Publishing Company.
- Rule, J. B. (1988). *Theories of civil violence*. California : University of California Press.
- Rule, B. G. Y Ferguson, T. J. (1986). The effects of media violence on attitudes, emotions, and cognitions. *Journal of Social Issues*, 42(3), 29-50.
- Sánchez, X., Redolar, D., Bufill, E., Colom, F. y Bueno, D. (2014). *¿Somos una especie violenta?* Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Sandoval, M. (2006). Los efectos de la televisión sobre el comportamiento de las audiencias jóvenes desde la perspectiva de la convergencia y de las prácticas culturales. *Universitas psychologica*, 5(2), 205-222.
- Sanjuán, E. (2004). Amazonas en el s. XX: Wonder Woman, actualización de un mito. *Minius*, (12), 25-40.
- Sanmartín, J. (2000). *La violencia y sus claves*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Sanmartín, J. (2006). ¿Qué es esa cosa llamada violencia?. *Diario de campo*, 40(6), 11-30.
- Sanmartín, J., Grisolia, J. y Grisolia, S. (1998). *Violencia, televisión y cine*. Barcelona: Ariel.
- Santana, D. (2020). *De Odiseo a Superman: Del ideal griego de virtud al superhéroe estadounidense* (Tesis de grado). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Schott, G. (2010). From Fan Appropriation to Industry Re-Appropriation: The Sexual Identity of Comic Superheroes. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1(1), 17-29.
- Segato, R. L. (2003). *Las estructuras elementales de la violencia: contrato y status en la etiología de la violencia*. Brasilia: Universidade de Brasilia.
- Smit, J. A., y Chetty, D. (2018). Debunking Marvel Comics' First Pakistani-American Born Muslim Female Superhero: Reading Religion, Race and Gender in Ms. Marvel (Kamala Khan). *African Journal of Gender and Religion*, 24(2), s/n.
- Smith, S. L., y Donnerstein, E. (1998). Harmful Effects of Exposure to Media Violence. *Human Aggression*, 167-202.
- Spiegel, A. (2007). Violencias en la escuela y TIC. Trazando sendas para pensar territorios problemáticos. En A. Spiegel (coord.), *Nuevas tecnologías, saberes, amores y violencias: Contrucción de identidades dentro y fuera de la escuela* (pp. 15-62). Argentina: Noveduc.
- Stabile, C. A. (2009). "Sweetheart, This Ain't Gender Studies": Sexism and Superheroes. *Communication and Critical/cultural studies*, 6(1), 86-92.
- Stein, D. (2018). Bodies in transition. Queering the Comic Book Superhero. *Navigationen-Zeitschrift für Medien-und Kulturwissenschaften*, 18(1), 15-38.
- Stein, A. H. y Friedrich, L. K. (1975). *Impact of television on children and youth*. Chicago: University of Chicago Press.
- Tait, S. (2008). Pornographies of violence? Internet Spectatorship on Body Horror. *Critical Studies in Media Communication*, 25, 1, 91-111.

- Tan, A. S. (1986). Social learning of aggression from television. En J. Bryant y D. Zillmann (Eds.), *Perspectives on media effects* (pp. 41-56). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Thompson, R. (1996) *Television's Second Golden Age: from 'Hill Street Blues' to 'ER'*. Nueva York: Continuum.
- Thompson, R. (2007). Preface. En J. McCabe, y K. Akass, (Eds.), *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond* (pp. xvii-xx). London; New York: I.B. Tauris.
- Tilly, C. (1978). *From mobilization to revolution*. Addison Wesley: Reading.
- Toledano, G. y Verde, N. (2007). *Cómo crear una serie de televisión*. Madrid: T&B.
- Tous Roviroso, A. (2009). Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses. *Comunicar*, 17(33), 175-183.
- Tur, V., y Grande, I. (2009). Violencia y prosocialidad en los contenidos televisivos infantiles visionados por menores en Alicante. *Zer. Revista de Estudios de Comunicación*, 14, (27), 33-59.
- Unceta, L. (2007). Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense. *Epos: Revista de filología*, 23, 333-2444.
- Urtuzuástegui, R. (2015). *Análisis de tres modelos de comportamiento de excelencia humana en la historia: el modelo griego, el judeocristiano hasta su secularización y la mitología contemporánea de los EEUU, como guía para la construcción de un modelo de comportamiento de excelencia en México* (Tesis doctoral). Universidad de Navarra, Pamplona, España.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guion. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Victoria, R. y López, J.J. (2015). El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales. 1er. Congreso Internacional de Filosofía, Arte & Diseño 2015.
- Vilches, L. (1993). *La televisión: los efectos del bien y del mal*. Barcelona: Paidós.
- Wallenstein, A. (28 de abril de 2015). Netflix Ratings Revealed: New Data Sheds Light on Original Series' Audience Levels. *Variety*. <https://variety.com/2015/digital/news/netflix-originals-viewer-data-1201480234/>
- Younis, J. A. (1994). *La influencia social de los medios de comunicación en la infancia y la familia*. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales, Dirección General de Protección Jurídica del Menor, Materiales de Trabajo nº 22.
- Zavala, L. (2007). *La ficción posmoderna como espacio fronterizo. Teoría y análisis de la narrativa en literatura y en cine hispanoamericanos* (Tesis de Doctorado). Centro de Estudios Lingüísticos y Literarios/El Colegio de México, México DF.
- Zizek, S. (1992). *El sublime objeto de la ideología*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Zizek, S. (2004). A Plea for Ethical Violence. *The Bible and Critical Theory*, 1(1), 1-15
- Zizek, S. (2017). *Sobre la violencia*. Barcelona: Paidós.

Lista de producciones citadas

- Akil, S. (Desarrollador). (2018-21). Black Lightning. Berlanti Productions.

Arad, A. (Productor). (1992-94). *X-Men*. Marvel Films Animation.

Arad, A. (Productor). (1994-98). *Spiderman*. Marvel Films Animation.

Arad, A. (Productor). (1994). *Los 4 fantásticos*. Marvel Films Animation.

Arad, A. (Productor). (1996). *El Increíble Hulk*. Marvel Films Animation.

Arad, A. (Creador). (2001-04). *Mutant X*. Syndicated.

Berlanti, G., Guggenheim, M. y Kreisberg, A. (Creadores). (2012-20). *Arrow*. Berlanti Productions.

Berlanti, G., Kreisberg, A. y Johns, G. (Creadores). (2014-23). *The Flash*. Berlanti Productions.

Berlanti, G., Adler, A. y Kreisberg, A. (Creadores). (2015-21). *Supergirl*. Berlanti Productions.

Berlanti, G., Guggenheim, M. y Kreisberg, A. (Creadores). (2016-22). *Legends of Tomorrow*. Berlanti Productions.

Berlanti, G. y Helbing, T. (Desarrolladores). (2021-). *Superman & Lois*. Berlanti Productions.

Black, S. (Director). (2008). *Iron Man 3*. Marvel Studios.

Bilson, D. y De Meo, P. (Productores). (1990-91). *The Flash*. CBS.

Bilson, D. y De Meo, P. (1992). *Human Target*. ABC.

Bruce, T. y Radomski, E. (Creadores). (1995-92). *Batman La Serie Animada*. Warner Bros. Animation.

Buck, S. (Creador). (2017-18). *Iron Fist*. Televisión y ABC.

Burnett, A., Dini, P. y Timm, T. (Productores). (1996-2000). *Superman*. Warner Bros. Animation.

Cramer, D. y Ross, S. (Creadores). *Wonder Woman*. ABC y CBS.

Dires, C. y Berlanti, G. (Creadores). (2019-22). *Batwoman*. Berlanti Productions.

Dozier, W. (Creador). (1966-68). *Batman*. ABC.

Ellsworth, W., Maxwell, R. y Luber, B. (Productores). (1952-58). *Adventures of Superman*. Syndication.

Favreau, J. (Director). (2008). *Iron Man*. Marvel Studios.

Favreau, J. (Director). (2008). *Iron Man 2*. Marvel Studios.

Fierdman, R. (Creador). (1985). *G.I. Joe*. Don Jurwich

Goddard, D. (Creador). (2015-18). *Marvel's Daredevil*. Marvel Televisión y ABC.

Gough, A. y Millar, M. (Desarrolladores). (2001-11). *Smallville*. Tollin/Robbins Productions.

Goyer, D. (Creador). (2006). *Blade: The Series*. Phantom Four Films.

Guggenheim, M. (Creador). (2016). *Vixen*. Warner Bros. Animation

Johnson, K. (Productor). (1977-82). *The Incredible Hulk*. CBS.

Joy, D. (Creadora). (1993-97). *Lois y Clark: The New Adventures of Superman*. ABC.

Lightfoot, L. (Creador). (2017-19). *The Punisher*. Marvel Televisión y ABC.

Hodari, C. (2016-18). *Luke Cage*. Marvel Televisión y ABC.

Markus, C. y McFeely, S. (Creadores). (2015-16). *Agent Carter*. Warner Bros. ABC.

Nolan, C. (Director). (2005). *Batman Begins*. Warner Bros. Productions.

Nolan, C. (Director). (2008). *The Dark Knight*. Warner Bros. Productions.

Nolan, C. (Director). (2010). *The Dark Knight Rises*. Warner Bros. Productions.

Petrie, D. y Ramírez, M. (Creadores). (2017). *The Defenders*. Televisión y ABC.

PBS. (Productora). (1974-79). *Spidey Super Histories*. PBS.

Phillips, T. (Director). (2019). *Joker*. Warner Bros. Productions

Prescott, N., Scheimer, L. y Rosenbloom, D. (Productores). (1974-76). *SHAZAM!*. CBS.

Raimi, S. (Director). (2002). *Spider-Man* [Película]. Columbia Productions.

Reed, P. (Director). (2015). *Ant-Man*. Marvel Studios.

Reeves, M. (Director). (2022). *The Batman*. Warner Bros. Productions.

Register, S., Berlanti, G. y Guggenheim, M. (Creadores). (2017-18). *Freedom Fighters: The Ray*. Warner Bros. Animation

Rosenberg, M. (Creadora). (2015-19). *Jessica Jones*. Marvel Televisión y ABC.

Russo, A. y Russo, J. (Directores). (2011). *Capitán América: el soldado del invierno*. Marvel Studios.

Salkind, I. y Salkind, A. (Desarrolladores). (1988-89). *Superboy*. Syndication.

Stefano, J. (Desarrollador). (199-93). *Swamp Thing: The Series*. Usa Network.

Scheimer, L. (Productor). (1983-85). *He-Man*. Mattel.

Striker, F. (Director). (1949-57). *Lone Ranger*. ABC.

Watts, J. (Director). (2021). *Spiderman: No Way Home*. Marvel Studios.

Whedon, J. y Tancharoen, M. (Creadores). (2013-20). *Agents of S.H.I.E.L.D.* ABC.

Yatsude, S. (Creador). (1978-79). *Spider-Man*. Tokyo Channel 12.

Tramas

Las tramas se ordenaron a partir de grupos de conflictos que siguen las tensiones entre determinados personajes y su relación con la trama central. La serie, al igual que las demás, se enmarca en lo que se denomina el Universo Cinematográfico de Marvel, esto es, que comparte el mismo mundo ficticio de aquellas producciones realizadas desde 2008 (Iron Man, Jon Favreau). Compartir un Universo cinematográfico implica que los lugares, hechos y personajes interactúan, en mayor o menor medida, entre cada una de las producciones. La producción de esta serie y las otras transmitidas en Netflix hacen referencia a situaciones y personajes presentes en las películas, siendo, de forma directa o indirecta, trasfondo de las tramas: la apropiación inmobiliaria de sectores populares de Nueva York son el resultado de la destrucción provocada por la invasión alienígena presente en la película *"Marvel's The Avengers"* (2012, Joss Whedon) o el miedo a sujetos con poderes producto de la destrucción de la ciudad ficticia de Sokovia en *"Avengers: Age of Ultron"* (2015, Joss Whedon) y la muerte de ciudadanos en *"Capitan America: Civil War"* (2016, Anthony y Joe Russo).

Marvel's Daredevil (primera temporada)

La trama principal de la temporada gira en torno al conflicto entre el superhéroe Matt Murdock/Daredevil contra el jefe de la mafia Wilson Fisk. La historia se desarrolla principalmente en el sector conocido como "Hell's Kitchen", un barrio de la ciudad de Manhattan cuyo nombre real es Clinton y cuyo pseudónimo utilizado hace referencia a las condiciones de marginalidad, pobreza y delincuencia que históricamente han marcado al sector.

La primera temporada establece la historia de Matt Murdock como un abogado ciego recién licenciado que durante la noche se transforma en un "vigilante" o "justiciero" (nombre que suele darse a los superhéroes en las historias del género para dar cuenta de sus actividades como extralegales o ilegales).

La trama comienza con Karen Page, una secretaria de la inmobiliaria Union Allied, despertando ensangrentada, con un cuchillo en la mano y el cuerpo de un compañero de trabajo en su piso. Matt y Foggy toman este como su primer caso. Luego de que intenten asesinar a Karen en la cárcel, los abogados logran que su primera clienta y sospechan que tras lo que sucedió con Karen hay una organización criminal.

Tras lograr que Karen salga libre, el propio Fisk los involucra en un caso en el que deben defender a uno de sus sicarios. Tras resultar culpable, Matt descubre quien es el líder de la mafia de Hell's Kitchen y cuáles son sus planes para su barrio y la ciudad de Nueva York.

En una segunda parte de la temporada, una vez descubre quién es el líder (Wilson Fisk), la trama gira en torno a los esfuerzos de Matt por detenerlo y llevarlo ante la justicia.

En los últimos capítulos, Daredevil logra hacer que un policía corrupto confiese al FBI de las actividades criminales del Kingpin. Luego de que el Kingpin escapa durante el traslado de la policía, Daredevil lo derrota en combate y lo entrega a la policía.

Las tramas secundarias se desprenden de las consecuencias de la lucha y esfuerzo de ambos personajes. La primera de ellas es el conflicto interno del crimen organizado. La mafia es la coordinación de distintas organizaciones ilícitas que funcionan orgánicamente. La mafia China, comandada por Madame Gao (una anciana de origen chino que en las próximas temporadas se descubre su real origen), importa y fabrica un tipo de heroína muy potente. La mafia rusa, comandada por los hermanos Anatoly y Vladimir, se encargan de distribuirla a partir de su empresa de taxis y transportes. La mafia japonesa, comandada por Nabo, que no tiene un rol claro pero que suele brindar protección y trabajos como sicarios.

Además, la mafia cuenta con la participación de Leland Owlsley, quien ayuda a esconder, movilizar y distribuir el dinero de la mafia. Por último, se encuentra Kingpin, quien, a través de su inmobiliaria y múltiples empresas, así como actividades delictuales, es quien coordina las operaciones. La influencia del Kingpin se observa en matones y asesinos, también jueces, abogados y policías (de los cuales destacan los detectives corruptos Hoffman y Blake).

El objetivo principal de la organización es poder mantener la venta de drogas y otras actividades ilícitas. Sin embargo, cada organización posee su propia agenda: la mafia china y japonesa tienen interés en poseer algunos edificios que serán claves en la temporada dos y en la serie *Defenders*, mientras que el Kingpin quiere eliminar a las otras mafias para instalar su liderazgo y controlar toda la mafia. Los rusos son destruidos en parte por el Kingpin y por la policía controlada por este. Los japoneses se retiran una vez que Daredevil derrota a Nabo. Madame Gao abandona la ciudad cuando está a punto de descubrirse que ella estuvo involucrada en un atentado contra Vanessa. Leland es asesinado por el Kingpin cuando se entera que él estuvo involucrado en el atentado a Vanessa.

Por el lado de los héroes, Matt Murdock y Nelson Foggy, abren un estudio de abogados en Hell's Kitchen con el objetivo de ayudar a la comunidad y a personas de escasos recursos. Durante la primera temporada la relación entre Matt y Foggy se tensa por dos razones: en primer lugar, porque Matt le esconde sus actividades nocturnas como vigilante a su amigo, ausentándose en momentos clave de su trabajo. En segundo lugar, a Foggy le preocupa la sustentabilidad económica de la oficina, pues la mayoría de sus clientes no tienen la capacidad de pagar sus servicios legales. De todas formas, estas tensiones son pasajeras, pues siempre prima la relación de amistad de ambos abogados.

Una tercera trama secundaria es la de Karen Page. Ella despierta en su departamento con las manos ensangrentadas y un compañero de trabajo acuchillado. La empresa inmobiliaria para la que trabaja intenta inculparla por el homicidio debido a que ella descubrió que esta actúa como fachada para el movimiento de dinero de la mafia. Tras ser exculpada gracias a Murdock y Nelson, Karen se ofrece para trabajar como secretaria de la oficina de abogados. Durante este trabajo se involucrará en los casos que se le presenta a la oficina de abogados. De esta forma conoce a la señora Cárdenas, a quien la inmobiliaria acosa para que deje su apartamento pues necesita el edificio para los planes de la mafia. Durante este tiempo conoce a Ben Ulrich, experimentado periodista relacionado a la temática de la mafia. Cuando Ben y Karen descubren que la madre del Kingpin está viva y en una casa de retiro, la mano derecha del mafioso secuestra a Karen. Sin embargo, Karen logra arrebatarse el arma y lo asesina. Karen y Matt coquetean, pero durante esta temporada no se demostrarán sus sentimientos.

Ben Ulrich es un experimentado periodista que en sus mejores momentos logró publicar varias historias para detener a la mafia italiana. Sin embargo, en la actualidad las historias sobre el crimen organizado y desfalcos de empresas no son tan interesantes, por lo que Ben tiene constantes tensiones con su editor. Por otro lado, su mujer se encuentra muy enferma y Ben enfrenta problemas económicos para tratarla.

Una cuarta trama es la relación entre Matt y Claire. Esta última una de las pocas personas que conocen la identidad secreta del héroe. Luego de una lucha, Matt termina muy malherido en un contenedor de basura. Claire lo recoge y lo cura (es enfermera). Esto la compromete con Matt, con quien tiene una breve relación romántica. Sin embargo, luego de ser secuestrada y que Matt enfrentará otros peligros en los que casi muere, Claire termina por alejarse de él.

Otras tramas que pueden identificarse son: el romance entre Fisk y Vanessa; El sastre que confecciona los trajes para Fisk y el propio Daredevil; y la relación entre Matt Murdock y Stick (que establece la existencia del Cielo negro).

Marvel's Daredevil (segunda temporada)

La temporada presenta dos tramas principales que suceden en forma paralela. La primera de ellas es el arco argumental relacionado a Frank Castle y su historia como The Punisher. Frank es un ex militar que busca venganza por la muerte de su familia como resultado de una redada que terminó en un tiroteo en un parque de diversiones. En segundo lugar, se encuentra la historia de Elektra, una exnovia de Matt Murdock que vuelve a la ciudad de Nueva York para enfrentarse a La Mano.

En los primeros cuatro episodios se presenta el contexto en el cual se desarrollará el conflicto en torno a Frank Castle y las diferencias entre este personaje y el protagonista. Después de que Daredevil y la oficina de abogados Nelson y Murdock lograran desbaratar la red de la mafia y poner a Wilson Fisk en prisión, el crimen en la ciudad de Nueva York se encuentra en un vacío de poder. Dejando fuera a las mafias

japonesas, chinas y rusas, otros grupos como los irlandeses, mexicanos y motociclistas se proponen tomar el liderazgo. En este contexto, el primer capítulo parte con la masacre de los cabecillas de la mafia irlandesa en uno de sus cuarteles clandestinos. Uno de los sobrevivientes, Grotto, busca la ayuda de Nelson y Murdock para entregarse a la policía, hacer un trato y que lo pongan en un programa de protección.

Luego de un enfrentamiento con Frank, logran poner a salvo a Grotto en la comisaría, introduciendo a la antagonista de la segunda parte de la temporada: la Fiscal Reyes. Esta, junto con su asistente, amedrentan legalmente a los abogados para que Grotto se entregue. La fiscalía tiende una trampa a Frank con Grotto como carnada, pero esta fracasa y son capturados el criminal y Daredevil por el Punisher. Tras la muerte de Grotto a manos de Frank, Matt logra escapar, pero su enemigo también.

Karen Page, por su parte, comienza a investigar la vida de Frank Castle. Gracias a la ayuda del asistente de la fiscal, logra descubrir que Frank es un exmilitar cuya familia fue abatida en una riña entre bandas de narcotraficantes. Frank también fue herido, pero salvó milagrosamente.

Posteriormente, Frank es capturado por el líder de la mafia irlandesa. Este es rescatado por Daredevil y luego entregado a la policía.

La segunda parte de la temporada se centra en dos líneas argumentales. Por un lado, la continuación de los hechos relacionados con Frank Castle y su juicio. En segundo lugar, la presentación de Elektra, su relación con Matt y la introducción de los Yakuza como segunda línea argumental de la temporada. Le he denominado como quiebre pues, si bien Frank ha salido de las calles y es puesto en custodia, la vida como vigilante deteriora sus relaciones personales al punto de quebrarse.

Muy a su pesar, Matt ayuda en varias ocasiones a Elektra para detener a los Yakuza. Sin embargo, las actividades nocturnas de Matt como Daredevil afectarán sus relaciones con Nelson y Karen.

Matt convence a Elektra de derrotar juntos a la Mano sin asesinar o utilizar los métodos de Stick. Sin embargo, al ser atacados por ninjas, Elektra asesina a sangre fría a un guerrero que resulta ser un adolescente. Matt se aterroriza, abandona a Elektra y decide enfrentarse a la Mano solo.

La segunda línea de argumento que transcurre en paralelo es la correspondiente al juicio de Frank Castle. Cuando los abogados se enteran de que buscan condenarlo a pena de muerte y deciden representar a Frank. Sin embargo, los esfuerzos de defenderlo son frustrantes ya que la Fiscal Reyes tiene muchas pruebas en su contra, además de un importante poder político. Por otro lado, el mismo Frank se demuestra poco colaborativo. Durante el juicio, se niega a aceptar que tiene estrés post-traumático. Dos hechos son importantes relacionados a esta línea argumental: 1) Karen Page es quien logra que Frank Castle se abra con ella y acepte ser defendido pues ella sabe lo que le pasó a su familia 2) la vida de vigilante de Daredevil afecta el proceso del juicio: Matt

llega tarde a las audiencias y Elektra amenaza a uno de los testigos por lo que queda inválido como prueba.

Al final del juicio, Frank se declara culpable con un ataque de ira contra todos los presentes. Lo declaran culpable y lo encarcelan. Karen y Nelson culpan a Matt por lo sucedido y lo abandonan. Todas las relaciones de Matt se quiebran: su mejor amigo, su novia, Elektra y su maestro lo abandonan o decide alejarse.

Durante la última parte de la temporada se cierran las líneas argumentales. En lo que respecta a Frank Castle, este hace un trato con Fisk para poder salir de la cárcel. Frank asesina a los enemigos de Fisk en prisión quienes también estaban involucrados en el asesinato de su familia. Se revela que la Fiscal Reyes estuvo involucrada en la masacre, pues en realidad fue una redada que salió mal. Además, se descubre el nombre del principal narcotraficante: el Herrero. Wilson Fisk libera a Frank pues él asesinará a su competencia mientras él está en la cárcel.

Por su parte, Karen Page, ahora sin trabajo en la oficina de abogados, comienza a trabajar para el periódico en el que Ben Urich era periodista. Descubre también que Reyes estaba involucrada. Con el escape de Frank, Reyes llama a los abogados y Page porque teme por su vida. Enfrente de ellos muere acibillada. La gente piensa que fue Frank, sin embargo, él recurre a Karen y le cuenta que en realidad los narcotraficantes la asesinaron porque ella sabía demasiado. Frank descubre que en realidad el Herrero, el capo del narcotráfico, es su excoronel. Karen también lo descubre y cuando el coronel está por asesinar a Page, Punisher lo detiene y lo mata. Así se viste por primera vez con el traje de las historietas.

Por otro lado, la línea de los yakuza continua con Daredevil descubriendo que la Mano tiene una "granja" de sangre en la que secuestran a jóvenes, los drogan y les drenan su sangre para realizar un ritual. Daredevil descubre que la operación es liderada por Nobu, el líder de la mafia japonesa que había muerto en la primera temporada. Tras derrotarlo, lleva a los jóvenes al cuidado de Claire en el Hospital General. Sin embargo, el Hospital es atacado por los ninjas. Daredevil salva a Claire, pero los ninjas asesinan a una enfermera y los jóvenes, hipnotizados y drogados, se van voluntariamente. Ellos se devuelven a la granja de sangre. Claire renuncia al hospital luego de que las autoridades quisieron encubrir lo sucedido pues fueron sobornados por la mafia.

Elektra descubre que ella es el arma llamada "Cielo negro" (primera temporada). Stick quiere asesinarla porque es peligroso que caiga bajo el control de la Mano. Sin embargo, Matt logra detenerlos antes de que esto suceda. La Mano secuestra a toda la gente que Daredevil ha ayudado para tenderle una trampa. Esta es la batalla final. En un edificio abandonado, Daredevil rescata a los secuestrados y junto a Elektra derrotan los ninjas con la ayuda de The Punisher. Stick, por su parte, asesina a Nobu definitivamente. Sin embargo, Elektra es herida de muerte y fallece en los brazos de Matt. La prensa y la policía dan cuenta del heroísmo de Daredevil.

En el funeral de Elektra, Stick le recalca a Matt que debe alejarse de relaciones afectivas. Matt se niega porque piensa que, a pesar del dolor, aún estas lo valen. Después de que ellos se van del cementerio, La Mano saca el cuerpo de Elektra y lo colocan en un cuenco alimentado con la sangre de los jóvenes de la granja. La temporada finaliza con Matt contándole a Karen que él es Daredevil.

The Defenders (temporada única)

El inicio de la serie presenta a los personajes principales y el conflicto. La trama gira en torno a los esfuerzos de los Defensores (Jessica, Matt, Luke y Danny) por descubrir y detener los planes de la organización criminal conocida como La Mano.

Este grupo milenario de guerreros y ninjas está en busca de una sustancia que permite a quién le consuma, la inmortalidad. Esta sustancia se encuentra debajo de un edificio en el medio de Nueva York. El peligro para la ciudad radica en que estas excavaciones en los cimientos de la ciudad.

Cada uno de los protagonistas se involucran en este conflicto por motivos distintos: Danny persigue a La Mano desde su primera temporada por su deber como Iron Fist; Daredevil también es enemigo de la mano, aunque sus motivos están más relacionados con la defensa de la ciudad de Nueva York; Jessica se encuentra en busca de un arquitecto a petición de su esposa que desapareció después de trabajar para La Mano; por último, Luke Cage investiga a jóvenes afroamericanos que han muerto tras realizar trabajos de "limpieza" para La Mano.

El punto de encuentro de los cuatro protagonistas es en el edificio conocido como Middle Circle: Danny Rand descubre que es un cuartel de La Mano a partir de movimientos de dinero realizadas desde Rand enterprise; Luke Cage llega a través de una pista descubierta en la casa de uno de los jóvenes muertos; Jessica llega a partir de seguir la pista del arquitecto desaparecido, mientras que Matt sigue a Jessica.

En el edificio son enfrentados por Alessandra, una de las líderes de la Mano y sus secuaces. En medio de la lucha, aparece Elektra renacida. Matt la reconoce y con la ayuda de Danny logra escapar y resguardarse en un restaurante de comida china.

En este lugar, los héroes se ponen al corriente. Danny les propone trabajar juntos, pero el resto prefieren trabajar por su cuenta. En ese momento reaparece Stick, el mentor de Matt. Él les revela que luchan contra La Mano y que juntos pueden sobrevivir. Jessica decide marcharse.

Tras esto, llegan los distintos líderes de La Mano. Cuando están por iniciar la lucha, vuelve Jessica para ayudarlos. Los protagonistas luchan y logran escapar, ahuyentando a La Mano. En medio de la lucha, Cage es capturado por Sowande, pero logra liberarse y capturar al villano.

Durante la segunda parte de la serie, los protagonistas se esconden en un edificio de Rand Enterprise en construcción. En este lugar interrogan y torturan a Sowanda para saber los planes de La Mano. Las torturas no resultan por lo que Jessica y Matt deciden investigar.

Amenazados por Sowanda, los héroes reúnen a sus seres queridos en la comisaría de Nueva York bajo el cuidado de Misty Knight. Es durante este proceso que Danny y Colleen se encuentran con un revivido Bakuto.

A partir de las investigaciones de Jessica y Matt, se descubre un agujero gigante al interior de Middle Circle. El arquitecto asesinado por La Mano, antes de morir realizó indicaciones para destruir las excavaciones de La Mano.

Mientras tanto, Luke y Stick vigilan a un Danny atado a una silla para que no enfrente a La Mano solo. Sin embargo, Elektra los encuentra y, a pesar de la llegada de Matt y Jessica, Elektra los vence, asesinando a Stick y secuestrando a Rand.

Hacia el final, los héroes son detenidos en la comisaria sospechosos de asesinar a Stick. Los tres héroes deciden escaparse para salvar a la ciudad. Se escapan derribando una de las paredes de la comisaría. Al mismo tiempo, Collen y Claire roban explosivos de la comisaría, acompañando a los héroes.

Misty las intercepta, pero Collen y Claire logran convencerla de que no las detengan. Llega la policía a Middle Circle y Misty logra retenerlos. Cuando el jefe sospecha que Misty sabe algo, la aparta del caso y esta se escabulle por una entrada secreta.

Al interior del edificio, Danny es provocado y con ello rompe una pared, permitiéndole a la Mano finalizar las excavaciones. Se descubre que lo que se encontraba enterrado bajo la ciudad de NY son fósiles de Dragón, similares a la bestia que enfrentó Rand para obtener sus poderes.

Llegan los héroes y se enfrentan al ejército y líderes de La Mano. Mientras tanto, en las calderas son descubiertas por Bakuto. Llega Misty para ayudarles y las tres logran vencerlo, siendo Collen quién lo asesina. Esto activa los explosivos. Las tres logran escapar mientras que en la cueva, Danny, Luke y Jessica escapan mientras Matt se queda para enfrentar a Elektra. Ambos, junto al ejército y líderes de La Mano, son enterrados por la explosión.

El resto de los héroes escapa y la policía cierra el caso. Danny decide proteger a la ciudad en honor a Matt, Luke vuelve a Harlem y Jessica a su trabajo. La última escena muestra a un Matt malherido siendo atendido por monjas en una iglesia.

Marvel's Daredevil (tercera temporada)

Luego de los incidentes narrados en *The Defenders*, Matt termina muy malherido en el Orfanato que lo vio crecer, cuidado por Maggie, una de las monjas que lo crio cuando niño. Por su parte, estando en la cárcel, Fisk pone en marcha su plan no solo para liberarse, sino que también para obtener nuevamente el control del mundo criminal en Nueva York. Para ello, se contacta con el FBI para hacer un trato: ellos exoneran a Vanessa (su prometida) a cambio de que él les de información valiosa para acabar con las nuevas mafias que se han ido apoderando de los territorios. El caso y el trato es liderado por el agente Ray Nadeem.

Fisk aporta información importante y la mafia albanesa lo ataca en prisión., lo que obliga a los federales a trasladarlo a arresto domiciliario. Sin embargo, durante el traslado son atacados por los albaneses y, a pesar de que la mayoría de los agentes muere en el ataque, Fisk es rescatado por Dex, un agente con una gran puntería que acaba con todos los atacantes. En realidad, es un hotel de su propiedad en el que posee cámaras y control personal.

Por su parte, Foggy intenta convencer al fiscal Tower de no apoyar al FBI en el trato con Fisk pero el fiscal no desea intervenir pues la paz que pueda proporcionar la información de Fisk le ayudarán en su reelección.

Matt se infiltra en la prisión y descubre que en realidad fue Fisk quien planeo su secuestro y ataque en la prisión, como una forma de presionar al FBI y que lo trasladasen a su nuevo edificio. En su infiltración descubre que la persona que acuchilló al Kingpin en prisión es Jasper Evans quien ahora se encuentra libre. Cuando el villano se entera de que Matt se encuentra con vida, este inventa al FBI que él es uno de sus asociados.

Fisk manipula a Dex y lo transforma en una versión oscura de Daredevil, transformando la figura del héroe en un terrorista.

Por su parte, los protagonistas organizan en el diario en el que trabaja Karen una entrevista en que se tome declaración a Jasper Evans para que diga que fue Fisk quien lo contrató para atacarlo. Sin embargo, Dex, vestido de Daredevil ataca a todos en el periódico y asesina a Evans. Daredevil es incriminado por estos actos y es acosado por la prensa y la opinión pública.

Matt descubre que quien atacó al Boletín fue un FBI (Dex) y se lo cuenta a Nadeem quien también sospecha de Fisk. El agente del FBI descubre que Dex es el falso Daredevil y junto a Matt lo investigan. Este llega a su casa e intenta asesinarlos. Los héroes logran encontrar las cintas que su terapeuta le dio a Pointdexter para que se calme.

Nadeem descubre lo que ha estado tramando Fisk y se lo cuenta a sus superiores, pero su jefa directa asesina a su jefe y lo inculpa, pues ella también se encuentra del lado del criminal. Hacia el final, Dex y Nadeem comienzan a trabajar para Fisk, arrestando a miembros de la mafia para que se reúnan con el Kingpin en un restaurante y definan los nuevos términos de la organización criminal.

Matt rescata a Karen de Dexter, pero en el proceso muere asesinado el Padre Lambert. Nadeen, cansado de trabajar para Fisk, es ayudado por Matt a rescatar a su familia de los agentes del FBI que son corruptos. Matt le revela que él es Daredevil.

Por su parte, Fisk sale libre, mientras que Daredevil es condenado por los hechos criminales. Vanessa retorna a Nueva York exonerada y deciden casarse. Los héroes, con la ayuda de Nadeen, establecen un plan en el que el agente declare en contra de Fisk frente a un jurado.

Foggy decide retirarse de la carrera a la fiscalía si Tower los ayuda. En un juicio también publicado por la prensa, Nadeen testifica. Sin embargo, Fisk controla al jurado y sale libre nuevamente. Nadeem, frustrado, va a su casa para que Fisk lo asesine y deje en paz así a su familia.

Matt descubre que Vanessa ordenó matar a Nadeen y que Fisk asesinó a Julie. Con esta información se dirige a Dex para convencerlo de que su verdadero enemigo es Fisk y no él. Foggy tiene la confesión de Nadeen por parte del video que este le dejó a su esposa antes de morir.

Fisk y Vanessa están a punto de casarse cuando Karen publica el video de Nadeen a la vez que Dex aparece y comienza a atacar a los asistentes. Ambos antagonistas luchan hasta que Fisk le quiebra la espalda a Dex y justo llega Matt. Ambos luchan y cuando está a punto de asesinarlo decide perdonarle la vida para que se entregue. Si Fisk le hace algo a él o a sus amigos, él amenaza con encerrar o hacer daño a Vanessa. Entre las tramas secundarias a destacar se encuentran la reconstrucción de la amistad entre Matt, Karen y Nelson; La carrera política de Foggy y como Fisk lo amenaza a través de su familia; los temores y culpa de Karen que arrastra desde la muerte de su hermano; y los conflictos de Matt en torno a su relación con la violencia, su identidad y la identidad de su madre biológica.