

Revista Comunicación

Año 47, vol. 35, núm. 1, enero-junio 2026

La política de Ciudad Gótica: el discurso ideológico de la trilogía *Batman* de Christopher Nolan

Magnific

Por: Rodrigo Muñoz González¹, Universidad de Costa Rica, Costa Rica, ORCID:
<https://orcid.org/0009-0003-7253-1599>

Recibido: 11 de setiembre, 2025 • **Aceptado:** 20 de febrero, 2026

Rodrigo Muñoz González.
La política de Ciudad Gótica: el discurso ideológico de la trilogía *Batman* de Christopher Nolan. Revista *Comunicación*. Año 47, volumen 35, número 1, enero-junio 2026. Instituto Tecnológico de Costa Rica. ISSN: 0379-3974/e-ISSN1659-3820

¹ Profesor asociado de la Escuela de Comunicación de la Universidad de Costa Rica. Obtuvo su maestría en Medios y Comunicación Global en la Universidad de Helsinki, Finlandia, y su doctorado en Medios y Comunicaciones en The London School of Economics and Political Science (LSE), Reino Unido. Su libro *Young People, Media, and Nostalgia: An Ethnography of How Youth Imagine Their Lives* (2025, Routledge) explora cómo la juventud latinoamericana experimenta nostalgia por décadas que no vivieron gracias a su interacción con culturas digitales. Contacto: rodrigo.munozgonzalez@ucr.ac.cr y ronopiorodrigo@gmail.com

Resumen

Este artículo estudia la trilogía de Batman de Christopher Nolan (2005-2012) desde el análisis crítico del discurso para desentrañar su operación ideológica. Con una matriz cualitativa, examinamos identidad, objetivos y acciones tanto de Batman como de sus antagonistas, al articular los ideogramas que estructuran el relato. Los hallazgos muestran una defensa del *statu quo*: Batman, héroe filantrópico de origen oligárquico, restaura orden y propiedad mediante excepciones autoritarias y producción de símbolos. Los villanos condensan críticas al orden, al capital y al sistema político, refigurados como amenaza “externa” y caos. Se dibuja una geografía moral de clase – virtud descendente, criminalidad ascendente–, así como una metáfora de invasión que personaliza el mal y oculta causas estructurales. Se concluye que la trilogía promueve conciencia cívica, no política, también, proponemos ampliar el análisis hacia producción, consumo y materialidad para futuras investigaciones.

Politics in Gotham City: The Ideological Discourse of Christopher Nolan’s Batman Trilogy

Abstract

This article analyzes Christopher Nolan’s Batman trilogy (2005–2012) through critical discourse analysis to uncover its ideological operations. Through a qualitative matrix, the identity, objectives, and actions of both Batman and his antagonists were analyzed by identifying the ideologemes that structure the narrative. The findings reveal a defense of the *status quo*: Batman, a philanthropic hero of oligarchic origins, restores order and property through authoritarian exceptions and the production of symbols. Villains embody critiques of order, capital, and the political system, recoded as “external” threats and chaos. A moral geography of class emerges —virtue flowing downward, criminality rising upward— and deploy an invasion metaphor that personalizes evil while masking structural causes. The article concludes that the trilogy promotes civic rather than political awareness and calls for extending analysis to production, consumption, and materiality for future research.

Palabras clave:

comunicación de masas, cine, ideología, discurso, cultura de masas, comunicación política.

Key words:

mass communication, film, ideology, discourse, mass culture, political communication.

“Popular culture is the symbolic representation
of what people already believe”

David Foster Wallace. *Westward the Course
of Empire Takes Its Way.*

INTRODUCCIÓN

“¡Kapow!”, suena el golpe justiciero de un vengador enmascarado al derrotar los planes malévolos del villano de turno que azota su ciudad. Esta convención gráfica remite a un género narrativo de ficción que ha ido mutando (Acu, 2016; Posada, 2025), cambiando de medio: primero de la mano de talentosos artistas quienes se esmeraban en dibujar las aventuras de héroes encapuchados para periódicos o cómics, después pasa a programas televisivos y acaba en el cine con imponentes efectos especiales (Bagger, 2020).

Las historias de superhéroes se han convertido en uno de los productos comunicacionales más populares de las audiencias contemporáneas (AlAwadhi y Dittmer, 2022). Desde grupos de fervientes *fans* a espectadores casuales, estos relatos, a través de sus diferentes formatos, detallan tanto las gestas como los dilemas de individuos con habilidades extraordinarias que deciden adoptar una identidad alterna para servir al bien y a la justicia (Taylor, 2025). Su llamado aparece cuando un malhechor ataca una ciudad, o, incluso, al mundo entero.

Hace ya más de cinco décadas, Umberto Eco (1965/2011) sugería que estos personajes constituyen una mitología moderna, un panteón de los valores y sentidos preponderantes de la actualidad. Así, no solamente responden a un modelo hegemónico de significados, sino que se convierten en *agentes propulsores de una ideología* (Chan, 2025). Su política se expulsa en su lucha, en su identidad, en sus orígenes; asimismo, los villanos representan la agresión hacia un orden constituido y constituyente, lo que motiva una búsqueda de su restauración (Albarrán-Torres y Burke, 2025).

Durante las últimas décadas, el realizador de origen británico-estadounidense Christopher Nolan revivió el cosmos de Ciudad Gótica y su habitante predilecto: Bruce Wayne, quien asume el álter ego de *Batman* para combatir el crimen (Brown, 2018). Mediante una exitosa trilogía de películas, el “caballero oscuro” deleitó a la gran pantalla con sus aventuras y su búsqueda de ecuanimidad, al mismo tiempo que se convirtió en uno de los referentes para comprender la expresión contemporánea del género (Terrill, 2025).

La popularidad de las películas de superhéroes, y de sus respectivos universos narrativos, exige un estudio profundo de su funcionamiento y del vínculo intertextual con la realidad desde la cual se crean (Dittmer, 2013; Freire-Sánchez y Lopera-Mármol, 2025; McKoy, 2024). Desde los estudios en comunicación, Abril (1997) clásicamente propone que “los medios conforman el contexto simbólico fundamental de las sociedades contemporáneas, pero insertos en un marco de discursos, prácticas e instituciones más amplio y con el que mantienen relaciones reflexivas” (p. 141).

Este artículo estudia el discurso ideológico presente en las películas *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008) y *The Dark Knight Rises* (2012), dirigidas por Christopher Nolan, desde una perspectiva del Análisis crítico del discurso (Chouliaraki y Fairclough, 2010; Slemon, 2025), la cual “estudia principalmente el modo en que el abuso del poder social, el dominio y la desigualdad son practicados, reproducidos, y ocasionalmente combatidos, por los textos y el habla en el contexto social y político” (van Dijk, 1999, p. 23). Así, específicamente, se espera entender las manifestaciones narrativas que sustentan una propuesta ideológica, analizar el rol político que asume tanto el superhéroe como sus villanos en las distintas tramas a partir de sus identidades, misiones y acciones, y reconocer el sistema de valores y significados que opera en los tres textos fílmicos.

El presente trabajo indaga una trilogía que definió el impacto y presencia global de una serie de productos mediáticos que, actualmente, se encuentran en auge (Iyer, 2024). Se argumenta que, en estas películas, hay una clara concepción del bien y del mal que apunta a un aparato ideológico sustentado por una estrecha relación con el contexto sociohistórico de producción (Mills, 2013; Plotz, 2024). Asimismo, se evidencia que los villanos de las historias atacan un orden social, económico y político, que, al ser defendido por Batman, se enaltece al postularse como referencia de armonía y virtud, y ser el objeto de una lucha que tiene un fin moral (Muñoz-González, 2017; Zornado y Reilly, 2021).

Cuestionar las realidades expuestas por los medios implica entender cómo una sociedad y una cultura crean tanto sentidos como significados que llegan a prevalecer a lo largo del tiempo o a transformarse en otros.

CONSIDERACIONES TEÓRICAS

Esta sección desarrolla dos ejes teóricos fundamentales para el análisis. En primer lugar, se examinan las relaciones entre ideología y discurso, enten-

didadas como procesos dinámicos de significación que, lejos de ser estáticos, articulan estructuras de poder, identidades colectivas y experiencias individuales. En segundo lugar, se aborda la figura del superhéroe como un dispositivo narrativo y cultural en el que se condensan tanto tensiones ideológicas como representaciones políticas. Así, el paso de la teoría crítica sobre ideología hacia el estudio del género de historias de superhéroes permite situar a estos relatos no solo como productos de entretenimiento, sino también como prácticas discursivas que reafirman o cuestionan valores hegemónicos en contextos históricos específicos.

Ideología y discurso

El proceso de significación no encuentra sus sedimentos en un terreno sólido, fijo, sino, más bien, cambia constantemente, se transforma siguiendo las coordenadas culturales y sociales de un determinado constructo espacio-temporal (Chouliaraki, 2024). Esta dinámica es *performativa* en su núcleo, ya que implica el choque, interpelación e influencia mutua de una serie de posibles sentidos; es decir, actúa, o se presenta, de una determinada forma a partir de las relaciones semióticas que la sustentan (Butler, 2024; Couldry, 2024).

Estas relaciones semióticas son expresiones de un sistema de límites y presiones en el cual interactúan significados dominantes, muchas veces basados en valores históricamente residuales, con nuevas modalidades emergentes que buscan cuestionar lo ya establecido (Williams, 1977). Esta red sugiere que la aparición de un determinado significado se ve influenciada por factores de muchos niveles –con distintas causas y efectos– que pueden apuntar a la preservación de un orden dominante, a la negociación entre varias jerarquías o a la ruptura con lo preponderante (Hall, 1980; Muñoz-González, 2024).

Así, la creación de sentido puede verse expresado en *estructuras de significación* que se hacen presentes en la vida social y cultural. Estas orquestan simbólicamente las experiencias personales (lo particular, lo inmediato) de los individuos con las complejidades de un sistema que surge de unas determinadas relaciones de producción (lo general, lo histórico); en otras palabras, son el punto de unión (las mediaciones) entre lo micro y lo macrosocial (Couldry y Hepp, 2017). Siguiendo a Giddens (como se citó en Morley, 1996),

las estructuras no son algo externo a la acción, sino que sólo pueden reproducirse a través de actividades concretas de la vida diaria, y se las debe analizar como formaciones históricas, sujetas a modificación: como estructuras constituidas por la acción, al mismo tiempo que la acción se constituye estructuralmente. (p. 39).

Las estructuras de significación pueden encontrar su forma en los *discursos*, al ser estos tanto unidades de su composición como agentes de transformación (Zaborowski y Hovden, 2024). Es así como estos consisten en una *orientación de significado* que llega a estar presente en productos semióticos –como puede ser un texto– y a resarcir contextos sociales, que encuentran su fin en un sistema de conocimiento (O’Neill, 2018). De esta manera, “los discursos ejercen poder en tanto que determinan no sólo los desarrollos de otros discursos y sus contornos, sino que ofrecen [...] premisas de aplicación [*Applikationsvorgaben*] para ser convertidas en acciones y en configuraciones de la realidad” (Jäger, 2008, p. 507).

Un discurso, entonces, tiene una considerable función de transporte, pues moviliza saberes, valores y sentidos en torno a un objeto o a una situación específica; se puede entender como un “conocimiento sobre alguna cosa, el cual es considerado como verdadero por un grupo de personas que lo ‘comparten’, además, guía nuestros actos y nunca se encuentra aislado, ya que tiene relación con otros conocimientos” (Vergara, 2010, p. 19). Así, su rol es fundamental en los grupos sociales al construir y formar identidades, tanto para la agrupación como para cada persona (Caballero-Mengíbar, 2015). Esta capacidad de interpelación es la que permite que los sujetos obtengan la noción de un *sí mismo* al contraponer su experiencia (la concepción de un “nosotros”) con la externalidad de las barreras de su grupo (la otredad); a través de los niveles de apertura y cierre de las dinámicas grupales sociales, amparadas en los discursos, nace el “yo” (Romero-Rodríguez, Civila y Aguaded, 2021).

La interrogante que surge apunta hacia el génesis de los discursos en las estructuras de significación, tomando en cuenta que, como sostiene van Dijk (1990), estos no son “sólo texto, sino también una forma de interacción” (p. 52). Este origen puede entenderse como una conexión que encuentra su punto de convergencia en la *ideología*, la cual es la operación significativa más grande y compleja que encauza todo el proceso de significación (Statham, 2022).

La complejidad de la operación ideológica encuentra su fundamento en el lenguaje mismo; es decir, este es la materia prima de la ideología (Freeden, 2021). Para Voloshinov (1973), los signos coinciden con esta última: son equiparables en cuanto a valor, al compartir una relación en la que siempre van a estar presentes, para cumplir, a la vez, su función. Este autor argumenta que, a nivel comunicacional, la producción, el mensaje y el consumo (recepción) necesitan la catálisis de la ideología para existir, para encontrar su objetivo ontológico; por ejemplo, las palabras no significarían nada sin un filtro ideoló-

gico que motive su uso e interpretación. Por esto, “el mundo es el fenómeno ideológico por excelencia” (Voloshinov, 1973, p. 13).

No por nada, van Dijk (2008) propone que una ideología es una creencia compartida culturalmente, asociada con la fisonomía de una comunidad que define su funcionamiento y la convivencia con, y en, un determinado entorno; en otras palabras, “es una de las formas básicas de cognición social que definen la identidad de un grupo y, por consiguiente, los sentimientos subjetivos de la identidad social (pertinencia) de sus miembros” (p. 28).

Así, una ideología no es parte de una realidad única, sino, más bien, traduce, refleja y “amarra” muchas. Althusser (1988) sugiere que, en su espectro, se (re)presenta “la relación (imaginaria) de los individuos con las relaciones de producción y las relaciones que de ella resultan” (p. 24). Lo imaginario en la concepción althusseriana implica un nivel óptico de intercambiabilidad: nunca es “real”, ya que no es una transcripción detallada de una materialidad; por el contrario, toma una como un estímulo de muchos posibles para efectuar una interpretación –o lectura de una realidad– cuyo resultado va a depender tanto de la categoría de sujeto y funcionamiento que se tenga, como de las interacciones de un sistema social (Andrews y Skoczylis, 2022).

Por lo tanto, la ideología afirma su existencia como una “matriz generativa que regula la relación entre lo visible y lo no visible, entre lo imaginable y lo no imaginable, así como los cambios producidos en esta relación” (Žižek, 2003, p. 7). A través de esta *operacionalidad de significado*, moldeadora de un proceso de creación de sentido, la cual traza una cierta orientación, resulta crucial identificar aquellas unidades que la componen y se encuentran presentes tanto en el contenido como en la expresión –considerando también, evidentemente, la sustancia y forma– de los discursos (He, 2025).

Kristeva (1974) propone al *ideologema* como la entidad básica de una ideología específica, lo define como “aquella función intertextual que puede leerse ‘materializada’ a los distintos niveles de la estructura de cada texto, y que se extiende a lo largo de todo su trayecto, confiriéndole sus coordenadas históricas y sociales” (p. 16). La naturaleza intertextual indica que la consecuencia de la relación entre la producción, creación y consumo de un discurso genera una esfera de significados sujeta a una serie de constricciones ideológicas dadas, de la misma manera, por el contexto de emisión como por el de recepción (Bennett, 2024).

Por otro lado, y expandiendo el postulado anterior, Jameson (1981) enfatiza que un ideologema plasma la esencia del antagonismo de los discursos colectivos de distintas clases sociales (p. 76) y vuelve a señalar su rol como uni-

dad inteligible de una ideología. Así, el autor lo concibe como “una formación anfibia cuya característica estructural esencial puede ser descrita como la posibilidad de manifestarse a sí misma como una pseudoidea –un sistema conceptual o de creencias, un valor abstracto, una opinión o un prejuicio– o como una protonarrativa” (p. 87). En otras palabras, el ideologema, según esta propuesta, es susceptible de tener una descripción conceptual y una manifestación narrativa a la vez.

Ahora bien, para Williams (1977), surge una interrogante cuando se intenta comprender la ideología en su sentido más práctico, en su funcionamiento cotidiano, en tanto “proceso social vivido como prácticamente organizado por sentidos y valores específicos y dominantes” (p. 109). Este autor sugiere que la *hegemonía* es aquella consciencia práctica cuya sustancia son las identidades y relaciones vividas, que constituye

un sentido de realidad para la mayor cantidad de personas en una sociedad; un sentido de absoluto por lo que la realidad experimentada más allá de este resulta muy difícil de comprender para la mayoría de los miembros de la sociedad, en casi todas las áreas de nuestra vida. (p. 110).

Así, se puede entender como un entramado de relaciones, experiencias y actividades tanto con límites como con presiones cambiantes y específicos, un proceso cuyo movimiento es dictado por esquemas dominantes que encuentran su base en la ideología (Glenzer, 2021).

Muchas de las manifestaciones narrativas de los ideologemas, apuntadas en esta sección, encuentran su expresión en formas que dictan una pauta de lectura entre las fases de producción y consumo de un mensaje, una de estas es el *género narrativo* (Van De Mieroop, 2021). Estos dictan unas coordenadas posibles a la hora de producir un texto o producto comunicativo, por lo cual se convierten en el punto de partida de las expectativas que tendrán los espectadores cuando decodifiquen su contenido (Miller, 2016). Para Zappelli (2010), los géneros narrativos de ficción “participan en la creación artística como moldes-guía y, también, como facilitadores de la comunicación con el público” (p. 70). Por esto, su naturaleza es ritualista: a partir de la repetición de ciertas formas se delimitan convenciones propias de cada uno; estas representan elementos de/en la trama, temas centrales, técnicas audiovisuales o una iconografía presente de forma común en una determinada gama de relatos (Couldry, 2003; Ural, 2023).

Superhéroes y política

La presencia de la figura del héroe en los relatos es amplia y remite a una progresión narrativa en la que se consigue un objetivo por parte de un personaje a través de un viaje o gesta de preparación (Campbell, 1972; Greimas, 1976; Propp, 2011). Estos héroes representan a individuos con cualidades que los distinguen de sus semejantes, ya sean estas partes de su naturaleza u obtenidas posteriormente, las cuales les permiten llevar a cabo una tarea, ligada, en la tradición de la convención, a la búsqueda del bien como sistema de valor moral. Campbell (1972) define a este tipo de personajes como:

El hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. De esta manera las visiones, las ideas y las inspiraciones surgen prístinas de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano. (Campbell, 1972, p. 19).

Los *superhéroes* representan una modalidad de esta clase de personaje que aparece a lo largo del siglo XX, su nicho por antonomasia son los cómics, aunque sus orígenes pueden ser rastreados en distintos movimientos literarios o teatrales, o, incluso, en la novela popular decimonónica (Posada, 2025; Taylor, 2025). Una de sus principales particularidades se refiere al carácter cotidiano de estos sujetos: seres humanos “normales” miembros de la sociedad (pos) moderna; en contraposición, por ejemplo, a los héroes de la mitología clásica griega, quienes comúnmente eran hijos de dioses, con una naturaleza sobrenatural (McKoy, 2024).

Los superhéroes deben compartir rasgos similares que los identifiquen como tales, esto es su fundamento (Hassler-Forest, 2012). Dentro de los estudios del género, Coogan (2006) clásicamente distingue tres elementos básicos sin los cuales un personaje no sería “superheroico”: la misión, su poder y la identidad. La *misión* corresponde al objetivo que se desea alcanzar, como también a todas las peripecias por las cuales pasa para alcanzarlo. Sumado a lo anterior, se encuentra el rol del *villano*, este resulta esencial dentro del camino del objetivo que se desea alcanzar. La figura antagónica puede, a su vez, tener las mismas convenciones que la principal (Terrill, 2025).

Siguiendo con esta propuesta, el *poder* representa aquella cualidad “extraordinaria” de un personaje que lo separa del resto de sus iguales: sin este, no sería un superhéroe. La naturaleza del poder no es única y se dan muchas variaciones, como puede ser una característica sobrehumana –la fuerza– o el desarrollo de una cualidad –la inteligencia–. Narrativamente, su aplicación se

observa de forma paralela al trasfondo personal de cada personaje (Muñoz-González, 2017).

Por otra parte, la *identidad* “comprende el nombre de código y la vestimenta, junto a la identidad secreta siendo una contraparte de adorno” (Coogan, 2006, p. 32). Asimismo, esta convención incluye la historia personal del superhéroe. Aunque no todos estos actores mantienen un perfil secreto –por ejemplo, en la franquicia Marvel, Tony Stark no oculta ser *Iron Man*–, lo infaltable es la doble personalidad; es decir, un *álter ego* al cual convertirse cuando la situación lo amerite, un puente que le permita asumir un rol de “salvador” (Kahler, 2021).

Los relatos de superhéroos, en particular, cuentan con una sustancia ideológica en su contenido, a veces oculta, a veces expuesta, como en el caso del Capitán América y su lucha contra toda forma de totalitarismo (Chan, 2025; Dittmer, 2013). Eco (1965/2011) subraya que estas historias representan *mitologías contemporáneas* en las cuales se vierte toda la ansiedad sociopolítica de un determinado momento; así, tienen un objetivo pedagógico que se revela en torno al punto de vista de su producción. Es decir, estos personajes persiguen una ideología en sus luchas, la cual corresponde al modelo hegemónico de sentidos y valores correspondiente al contexto de su creación (Albarrán-Torres y Burke, 2025).

Los superhéroos, entonces, defienden un *statu quo*, son *heterodireccionales*, ya que protegen los intereses de una comunidad cerrada, promueven una conciencia cívica mas no política; su sentido del bien, de la moralidad, es caritativo: busca reparar un daño, no cambiar el sistema o estructura social que lo permitió nacer (Curtis, 2021). Incluso, la concepción del mal, al contraponerse a un determinado esquema político o económico –en el fondo, cultural–, valida este mismo esquema al mostrar las acciones de un héroe que busca protegerlo (Philips, 2022). En el modelo tradicional de creación de superhéroos, el bien se asocia con la autoridad, el orden, y el mal con la subversión, con la inestabilidad, ambos representan categorías absolutas (Meyfian, 2024; Tomabechi, 2025). Y, en caso de que haya una posibilidad, o atentado, de corrupción, se da por un “otro” que contamina un “nosotros”; es decir, a través de una metáfora de la invasión (Freire-Sánchez y Lopera-Mármol, 2025; Sandoval, 2002).

Jameson (1981) argumenta que todo producto comunicativo posee un *inconsciente político* cuya presencia se reverbera a través de los múltiples caminos de su interpretación. De esta manera, un texto tiene tres fases o marcos concéntricos por los cuales pasa su lectura, y se manifiesta un enriquecimiento semántico o de sentido distinto en cada uno, el cual permite

asir este inconsciente. El primero es la *historia política*, que corresponde a un acto simbólico en el cual se da una exégesis, una explicación individual de los signos del texto. El segundo se halla en la *sociedad*, incumbe la comprensión de que el texto es parte de un orden social y enuncia ciertos discursos, el ideograma es el principal trazo de este proceso. Por último, la *historia*, como totalidad, estipula una *ideología de la forma*, representa aquellos “mensajes simbólicos transmitidos a nosotros por la coexistencia de varios sistemas simbólicos que son rastros o anticipaciones de modos de producción” (p. 76).

Este artículo toma la propuesta de Jameson (1981) para centrarse en el marco interpretativo vinculado con la sociedad para comprender la operación ideológica del discurso de la trilogía de Batman, realizada por el director y guionista Christopher Nolan. Se propone que a partir del entendimiento de la presencia y el funcionamiento de sus ideogramas, se puede analizar una estructura de significación que es parte de un proceso mayor, el cual guía e influencia nuestra cultura contemporánea.

METODOLOGÍA

El presente artículo parte de una perspectiva cualitativa de investigación y se desarrolla bajo la óptica del análisis crítico del discurso (ACD). Este se entiende como “un movimiento de investigación interdisciplinario orientado a problemas [...] con un interés compartido en las dimensiones semióticas del poder, la injusticia, el abuso, y el cambio político-económico o cultural en una sociedad” (Fairclough, Mulderrig y Wodak, 2011, p. 357); además de reconocer sus capacidades y posibilidades para el entendimiento de los medios de comunicación, en este caso el cine (Chouliaraki y Fairclough, 2010; van Dijk, 2005).

El ACD se diferencia del análisis del discurso regular por ser un abordaje interesado por interrogar los modos en que diferentes relaciones de poder se manifiestan en lo discursivo (Chouliaraki, 2025). Al respecto, el ACD examina tanto expresiones como enunciados verbales, visuales, audiovisuales y de otros tipos (Statham, 2022). Esta perspectiva teórico-metodológica, entonces, puede considerar que el discurso, en tanto objeto de estudio, es multimodal (Roderick, 2018); es decir, se encuentra abarcado y constituido por diferentes modalidades semióticas que implican la convergencia de texto, imágenes, sonido y otros aspectos del lenguaje audiovisual como figuras de edición (Iedema, 2003, p. 33). Así, en este artículo se analizan películas que se entienden como textos fílmicos multimodales.

El corpus de análisis se encuentra constituido por la trilogía de películas, centradas en el personaje Batman, dirigidas por Christopher Nolan. Se eligieron por su gran popularidad –demostrada en las cifras de recaudación de taquilla y su relevancia cultural– y porque se consideraron referentes del género al evidenciar una clara relación intertextual entre el paisaje político actual con los eventos narrados en sus historias. Prueba de esto es la amplia crítica cuando la última entrega fue estrenada (Žižek, 2012). A continuación, en la Tabla 1, se expone el corpus elegido:

Tabla 1. Corpus de análisis: textos fílmicos seleccionados

Película	Año de estreno	Dirección	Guión
<i>Batman Begins</i>	2005	Christopher Nolan	Christopher Nolan y David S. Goyer
<i>The Dark Knight</i>	2008	Christopher Nolan	Jonathan Nolan, Christopher Nolan y David S. Goyer
<i>The Dark Knight Rises</i>	2012	Christopher Nolan	Jonathan Nolan, Christopher Nolan y David S. Goyer

Fuente: elaboración propia

Siguiendo la propuesta de Coogan (2006), en este artículo se definirá la figura de superhéroe como el personaje principal de un universo narrativo, cuenta con poderes o capacidades extraordinarias, posee una doble identidad, asume una personalidad específica y distinta de su realidad diaria cuando se prepara para llevar a cabo una misión, establece una escala de valores morales por los cuales lucha, y tiene un repertorio definido de tanto aliados como de antagonistas.

El análisis que se efectuará es textual, su rango epistemológico se fijó dentro de un modelo de comunicación, en el *mensaje en sí* (Muñoz-González, 2017; Wildfeuer, 2014). Se fijaron las categorías de análisis de identidad, objetivos y acciones, las cuales se aplican al superhéroe (Batman) y a sus antagonistas dentro de los textos fílmicos. Se ordenaron en una matriz para efectuar la recolección de datos durante el visionado de las películas elegidas (Alejandro y Zhao, 2024).

Solamente se eligieron al personaje principal y a sus villanos dentro de todo el repertorio de actores de los relatos, pues se estimó que la interacción surgida de ellos sufraga un discurso ideológico, además se tomó en cuenta que las relaciones de oposición son una clave para entender el sentido semiótico de un mensaje (Hébert, 2019; Greimas, 1976). Los actores narrativos estudiados se despliegan en la Tabla 2:

Tabla 2. Corpus de análisis: personajes analizados

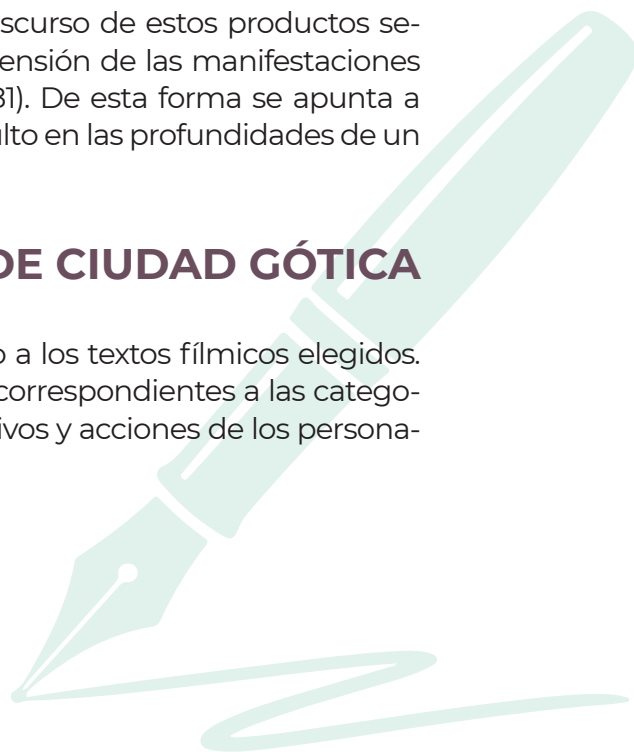
Película	Superhéroe	Antagonistas
<i>Batman Begins</i> (2005)	Bruce Wayne / Batman	Ra's al Ghul Dr. Crane / El Espantapájaros La Mafia
<i>The Dark Knight</i> (2008)	Bruce Wayne / Batman	El Guasón Harvey Dent / Dos Caras
<i>The Dark Knight Rises</i> (2012)	Bruce Wayne / Batman	Bane Miranda Tate Selina Kyle

Fuente: elaboración propia

Así, se explicita la operación ideológica del discurso de estos productos semióticos a partir de la identificación y comprensión de las manifestaciones narrativas, de sus ideologemas (Jameson, 1981). De esta forma se apunta a un inconsciente político que, aunque yace oculto en las profundidades de un texto, brilla en la vida cotidiana.

RESULTADOS: LA POLÍTICA DE CIUDAD GÓTICA

En esta sección, se detalla el análisis realizado a los textos fílmicos elegidos. Los resultados se dividirán en tres apartados correspondientes a las categorías de estudio especificadas: identidad, objetivos y acciones de los personajes.



Identidad

El trasfondo de los personajes en las historias de superhéroes es de suma importancia, ya que, de una manera u otra, direcciona su moralidad y su papel dentro de un sistema de valores. Aunque se puede indicar que ciertos aspectos son recurrentes en la construcción del pasado de los actores (Taylor, 2025; Tomabechi, 2025), estos delimitan un espacio y tiempo en el relato; es decir, indican una posición política y de clase que afecta el accionar de los eventos.

En el caso del protagonista del análisis de este artículo, Bruce Wayne, su familia ha sido acaudalada durante generaciones y ha tenido un gran papel en el desarrollo económico de Ciudad Gótica; incluso, la Torre Wayne, centro de operaciones de la empresa familiar, es considerada como el centro de la urbe. Las actividades lucrativas de la corporación no se precisan en ninguna de las tres películas; no obstante, se da a entender que están relacionadas con el desarrollo tecnológico y militar. Así, el personaje principal se ubica en una clase privilegiada dentro del universo narrativo: es parte de una oligarquía que, alejada de los problemas sociales que azotan a una gran mayoría de la población, tiende a querer retribuir todos los beneficios que goza mediante acciones caritativas o fundaciones benéficas.

Cuando sus progenitores mueren asesinados estando él presente, Bruce Wayne decide vengarlos, con lo cual procura librar a Ciudad Gótica del crimen y la corrupción, en parte inspirado por el legado de su padre. De esta manera, comienza un camino, retratado en *Batman Begins* (2005), en el que conoce a la Liga de las Sombras, una agrupación dedicada a acabar con el mal del mundo. Este hecho remite a una convención del género que Eco (1978/2005) llama la *sociedad secreta*, en la cual una organización adopta a un personaje y lo entrena, tanto física como filosóficamente, cuyo resultado es la adopción de una “máscara” al final del proceso. Se debe subrayar que estos organismos pueden tener una base moral que remite al bien o al mal; en otras palabras, pueden formar paladines o villanos. Por esto,

el hecho de ser una sociedad le confiere a veces la apariencia legítima de un pacto social, si bien, al depender del capricho del héroe, se convierte en el artificio que permite a este último ampliar su rango de acción, aumentar su poder, y contar de paso con un fundamento que lo legitime (Eco, 1978/2005, p. 82).

En el caso de Batman, él adopta la mayoría de los principios y métodos de la Liga de las Sombras, aunque decide abandonarla al darse cuenta de que esta pretende destruir Ciudad Gótica al buscar extirpar toda su maldad. Wayne

piensa que la misericordia es un camino de redención; así, utilizando la figura del murciélago, la cual remite a una fobia de su infancia, crea su álder ego encapuchado.

Respecto de los antagonistas en la historia, su núcleo principal es la Mafia: esta encarna la amenaza constante de la metrópoli en las tres películas. El primer aspecto que sale a relucir es la posición social de estos actores: se localizan en estratos bajos. Sin embargo, los grandes jefes de estas “familias” son la excepción, sus miembros viven en las zonas urbanas más vulnerables, estas corresponden, incluso, al escenario de la lucha final en *Batman Begins* (2005). Esta configuración del mal cuenta con un movimiento que va de abajo hacia arriba: el peligro surge de las clases bajas e intimida a las altas. Se da, entonces, una lucha contra esta maldad, el superhéroe combate incansablemente estas fuerzas, pretende eliminarlas, mas no se pregunta por qué surgieron o por qué un grupo de personas cometió crímenes y delitos.

Otro aspecto característico de la Mafia es su nacionalidad. Dittmer (2013) señala que es muy usual que los enemigos de estos héroes representen rivalidades políticas de las naciones hegemónicas encargadas de su producción. En este caso, a lo largo del corpus de análisis, las agrupaciones son italianas, rusas y afrodescendientes –agrupaciones que han sido ‘amenazantes’ en la historia política de Estados Unidos–, lo cual apunta a una otredad enunciada respecto a un “Nosotros Ideal” blanco y estadounidense. Que los actores antagonistas sean extranjeros remite a una metáfora de la inundación, en la que un riesgo externo desequilibra un orden interno (Curtis, 2021; Philips, 2022); así, lo que no sigue un modelo hegemónico establecido es asociado con lo extraño y lo diferente. Esto es un trazo ideológico, ya que, siguiendo a van Dijk (2008), “por el hecho de ser sistemas de ideas de grupos sociales y movimientos, las ideologías no sólo dan sentido al mundo (desde el punto de vista del grupo), sino que también fundamentan las prácticas sociales de sus miembros” (p. 16).

La nacionalidad extranjera resulta ser una constante de la contraparte antagonista en la trilogía. Ra’s al Ghul y Bane, villanos de la primera y tercera entrega respectivamente, no tienen un origen específico; sin embargo, las alusiones realizadas en la narración remiten a una identidad proveniente de oriente medio. Intertextualmente, esta relación remite al “Nosotros Ideal” ya mencionado, el cual es personificado por Estados Unidos como potencia mundial y hace referencia a los conflictos políticos en los que ha participado durante las últimas décadas.

Ahora bien, una de las particularidades de los textos fílmicos estudiados es que el mal no siempre tiene un origen claro. En *The Dark Knight* (2008), el personaje del Guasón cambia constantemente la historia de su pasado, se hace referencia a cómo obtuvo las cicatrices que tiene en su rostro. De esta manera, obtiene un estatuto de maldad absoluta al no tener una base “histórica” que sustente sus acciones. Mediante esta modalidad de representación, se pierde la capacidad de indagar cómo se construye un sistema moral que busca el daño a terceros y se propone una solución que solamente contempla la fuerza bruta, lo cual evita la reflexión en torno a un problema social o psicológico relacionado a un individuo (Terrill, 2025).

El Guasón da pie al análisis en torno a la apariencia de los antagonistas. Siendo una de las principales convenciones del género (Coogan, 2006; Reynolds, 1994; Tomabechi, 2025), la máscara es un elemento fundamental en su constitución, por lo menos en lo referido a los principales antagonistas. Al igual que el superhéroe, estos asumen un “papel” que los destaca de la cotidianidad para llevar a cabo su misión. El Espantapájaros y Bane utilizan una indumentaria que incrementa su fortaleza y los identifica como oponentes de la figura protagonista; asimismo, el Guasón utiliza maquillaje y un vestuario característico con funciones similares. La “máscara” como factor de identificación permite crear un símbolo en torno a la persona y al objetivo que se desea perseguir, a un sistema moral específico; su cometido es permitir la adquisición de un rol.

Aunque no siempre se conoce el rostro detrás de la máscara, como en el caso del Guasón y Bane, cuando ocurre, se despliega un conflicto narrativo en el que la maldad asume dos facetas distintas, una en la cotidianidad del personaje y otra con el álter ego. Por ejemplo, el Dr. Crane utiliza su autoridad como psiquiatra para valorar criminales peligrosos y llevarlos a trabajar a su asilo; por otra parte, El Espantapájaros emplea su máscara para generar conmoción y alucinaciones en sus víctimas, ayudado de potentes drogas. Lo anterior facilita el conflicto de dos realidades, en una, los tintes suelen ser políticos y en la otra, tienden ser morales. Así, se van construyendo los obstáculos del superhéroe, teniendo que mostrar, en los relatos, fortaleza en los ámbitos de sus dos personalidades para superarlos.

Objetivos de los personajes

Batman, como personaje central de la trilogía, mantiene una unidad de motivación, su objetivo principal es similar, si no el mismo, en los tres textos fílmicos. Como consecuencia de su pasado traumático, Bruce Wayne comienza a desarrollar el ansia por combatir la injusticia, aterrorizar a quienes lo hacen

con los indefensos; con esto, espera librar a Ciudad Gótica de la corrupción. Esta línea argumentativa es la base para construir a su álter ego, así utiliza al “caballero oscuro” como medio para inspirar a sus compatriotas y como símbolo de esperanza en tiempos difíciles.

Esta concepción del bien resulta filantrópica, pues encuentra su espíritu en la caridad. Como señala Eco (1965/2011), las hazañas de estos personajes se muestran como una acción altruista, un favor que hacen “desinteresadamente” a una comunidad, la cual es cerrada. Una idea recurrente en el universo fílmico es la del “vaso lleno”: Wayne es tan privilegiado, a nivel de recursos como de intelecto, que debe “regar” un poco de sus beneficios al pueblo, liberarlo de su decadencia (Muñoz-González, 2017). Así, la redención es descendente, llega desde las clases superiores que gozan de un estatus que las obliga a asumir un papel de gendarme; en contraposición, como se observó en el apartado anterior, de la maldad, la cual escala de manera ascendente desde los estratos económicamente más desfavorecidos (McKoy, 2024).

Por ende, el rescate a la urbe, en esta propuesta narrativa, solo se puede dar gracias a la intervención del superhéroe, lo que expone la selección de un sistema moral hegemónico por seguir. Siguiendo a Eco (1978/2005), toda la gesta heroica se basa en la concepción de “bien” que una persona con cualidades extraordinarias realiza, esta no considera lo que toda la población desea o necesita, nada más la impone como único camino de rectitud. De esta manera, “en medio del frenesí de su virtud, vuelve a situar una y otra vez a la plebe en su papel de subalterna, y actúa con una violencia represiva tanto más mistificada por cuanto adopta los ropajes de salvación” (p. 91). Esto se evidencia en *The Dark Knight Rises* (2012), película en la cual el villano, Bane, declara Ley Marcial en Ciudad Gótica, después de haberle roto la espalda a Batman y desterrarlo. En todo el tiempo en que el personaje está ausente –5 meses de acuerdo con la historia– la policía y los ciudadanos no logran derribar al régimen del antagonista; sin embargo, al retornar, el superhombre lo hace en tan solo 12 horas.

La intención de crear un símbolo, por parte de Bruce Wayne, resulta contradictoria, ya que él mismo declara su deseo de ser algo más que un vigilante. No obstante, para lograrlo debe convertirse en uno. Como irónicamente señala Eco (1978/2005), estos vengadores

nacen con el fin de defender al pueblo y acaban adoptando fatalmente, además de los métodos, el rostro de los perseguidores a los que se oponen, esa virtud que lleva una vida de criminalidad –o esa criminalidad que se presenta como virtud. (p. 87).

Por otra parte, en *Batman Begins* (2005), las fuerzas antagonistas tienen dos formas. La primera es la Mafia, en la cual Carmine Falcone es su líder, y procura expandir su influencia y poder en Ciudad Gótica a través de sobornos a las autoridades gubernamentales. Este cuerpo de villanos es movilizado por la ambición, por el dinero, y sus miembros, como ya se mencionó, forman parte de poblaciones socialmente vulnerables. La “familia” es una figura que se presenta en toda la trilogía con las mismas intenciones, que va cambiando, de modo evidente, de cabeza.

La segunda se refiere a Ra's al Ghul, líder de la Liga de la Sombras, y principal mentor de Bruce Wayne en su camino a convertirse en Batman. Al Ghul busca combatir el mal, sugiriendo la venganza como camino. La organización que lidera tiene la filosofía de purgar lo corrupto a través de la destrucción; así, en el universo narrativo, han acabado con grandes imperios, como el romano, y pretenden hacerlo con Ciudad Gótica. Para esto, se alía con el Dr. Crane, quien asume el rol de El Espantapájaros, con la intención de contaminar el agua del lugar con una toxina que puede llegar a causar alucinaciones, por consiguiente, el pánico colectivo.

El conflicto de esta historia ocurre entre dos concepciones de acabar con la decadencia. Ambas corrientes señalan a un victimario: Wayne a la Mafia y a los funcionarios corruptos, y Ra's al Ghul a toda la población que permitió los abusos. Es decir, la diferencia radica en la personificación de la causa. Así, las dos posturas pretenden asumir un rol de demiurgo que finalice con el mal de una sola vez; en ningún momento se cuestiona el carácter sistémico de los vicios que critican, las razones de que sucedan. Finalmente, Batman vence, pero sigue postulando la existencia de culpables en torno a la enfermedad de la metrópoli y su deseo por acabarlos, nunca se pregunta si, por ejemplo, se deba terminar más bien con el desempleo.

The Dark Knight (2008) muestra al villano, quizás, más sugerente en términos narrativos: el Guasón. Este representa a la calamidad pura, reclama que, con el advenimiento del “caballero oscuro”, el mundo criminal, el *underworld*, perdió su norte, la capacidad de intimidar con que gozaba. Así, asume toda la teatralidad característica de Batman, tanto en su identidad como en sus acciones. Su objetivo fundamental es el caos, ver al mundo arder; no por nada, razona que “no se trata del dinero, sino de mandar un mensaje” (min. 104).

Para lograrlo, de primera entrada en el relato, el Guasón propone matar al hombre-murciélago. No obstante, cambia de parecer y señala que necesita de un héroe para lucir su maldad: siente que su contraparte lo completa. Es así como se convierte en un personaje meta-referencial en el sentido de que

parece entenderse a sí mismo como un actor contenido en una historia del género de superhéroes; comprende su rol como antagonista y el de su contraparte, Batman, con lo que sugiere una lucha eterna, el disfrute del *esquema iterativo* clásico de estas narraciones (Eco, 1965/2011), el cual comprende justamente una progresión en donde el héroe siempre debe afrontar un obstáculo generado por un contrincante. En otras palabras, es como si el Guasón hubiera leído libros de Umberto Eco y hubiera decidido convertirse en villano.

Su anhelo por la destrucción, por la vorágine, se plasma en el lema de su misión: “introduzca un poco de anarquía, trastorne el orden establecido, y todo se vuelve caos” (min. 110:24). Esto se plasma en su intento por transformar a Harvey Dent, fiscal general de Ciudad Gótica, en un ser despiadado que busca venganza después de haber sido desfigurado y de haber sufrido la muerte de su prometida. Por su lado, Wayne pretende que sea una figura asociada con el heroísmo ciudadano, con el deber cívico.

Semióticamente, de acuerdo con lo propuesto por Kristeva (1974), el intento de Batman de asociar a Dent con lo heroico equivale a un esfuerzo por establecer un símbolo, una figura trascendente con un significado casi fijo que posee una función social; mientras que el deseo del Guasón de transfigurarlos en un villano, Dos Caras, se asimila a la vida de un signo, entidad cambiante, con distintos significados dependiendo del contexto, que tiene la posibilidad de ser ambigua. Las ideologías operan ayudándose de la fijación de símbolos que remiten a algún elemento de un sistema de valores y sentidos hegemónico; en este caso, Batman pretende construir uno para los ciudadanos de Ciudad Gótica, con lo cual evidencia un fin moral guiador de su misión.

La ideología del “caballero oscuro” termina por desvelarse en *The Dark Knight Rises* (2012), esta es casi el punto de toda la lucha de la historia. El relato muestra a Bane, un mercenario despiadado, y a Miranda Tate, hija de Ra's al Ghul que se hace pasar por una exitosa empresaria, intentado terminar el destino que la Liga de las Sombras le había adjudicado a Ciudad Gótica en la primera parte de la trilogía. Así, el medio utilizado para alcanzar el objetivo de los antagonistas es la revolución política y armada.

Bane es presentado como el caudillo de un movimiento paramilitar que critica los excesos de la clase rica de la urbe, muestra la dominación histórica de una oligarquía que ha explotado a la clase trabajadora; de esta manera, ataca la Bolsa de Valores con la intención de señalar a sus enemigos y de hacerle perder a Bruce Wayne toda su fortuna. Este villano ejecuta un ataque a la economía, enuncia como culpable de la decadencia a la desigualdad a un sistema que beneficia a pocos, en lugar de muchos. Este argumento se encuentra históricamente situado en el contexto del estreno de la película, tiene

como base una crisis económica que ha abierto la discusión en torno a cómo se distribuye la riqueza.

Asimismo, el mercenario cree en el “poder de la gente”, por lo tanto, después de atacar a los sectores ricos de Ciudad Gótica, instaura un Estado popular en el que se enjuician los crímenes cometidos por personas con un nivel socioeconómico alto en contra del pueblo; igualmente, sugiere la abolición de la propiedad privada, es decir, expropiar los inmuebles de los sujetos enjuiciados a favor de los más necesitados. Como se puede observar, este adversario recrea la figura de un revolucionario marxista que busca subvertir un orden injusto y reconoce una lucha de clases. Lo anterior se refleja en un discurso que da, después de haber comenzado la toma armada:

¿Aceptan la renuncia de todos los mentirosos, de los corruptos? Tomaremos Ciudad Gótica de los corruptos, los ricos, los opresores de generaciones quienes los han controlado a ustedes con mitos de oportunidades. Y se la devolveremos: Ciudad Gótica es de ustedes. Nadie interferirá, hagan lo que deseen. (min. 98:20).

Así, Bane busca atacar un *status quo* no solamente con una lucha armada, sino también con la destrucción de un orden semiótico al procurar la caída del símbolo de Harvey Dent, esto revela la maldad que, al final, tuvo el personaje. Por el contrario, Batman defiende el modelo hegemónico de la oligarquía, de la cual él forma parte, luchando para restaurar la estructura socioeconómica anterior a la agresión.

La subversión al orden dominante, centrado en un pequeño grupo con gran poder económico y político, es representada en el texto fílmico con inciviliización, como si fuera la única vía posible para hacerlo. Parece señalarse que, cuando se critica lo hegemónico, surge el caos. La propuesta discursiva de esta película, en particular, resulta conservadora, estática, simbolizante. Incluso, Selina Kyle, quien se configura como adversaria al inicio del relato, al criticar también a los sectores ricos, cambia de parecer cuando comienzan las cortes marciales y después se alía con el superhéroe, para ayudar en el combate por tomar de nuevo la ciudad.

Acciones de los personajes

Tanto el tipo como la repercusión de los eventos motivados por los personajes principales de la trilogía son muy similares. El punto de diferencia equivale al objetivo que los mueve, su fin moral, lo cual ayuda a crear el efecto “*mone-da*” mencionado.

En el caso de Bruce Wayne, utiliza los recursos tecnológicos de su empresa familiar para llevar a cabo su misión. Se podría decir que sin estos, derivados de una riqueza tecnócrata, no podría haber creado al “caballero oscuro”. El poder del superhéroe, uno de los rasgos esenciales de su identidad (Brown, 2018; Coogan, 2006), radica en su capacidad adquisitiva: si bien cuenta con una gran habilidad física, necesita de sus diversos instrumentos para ser realmente Batman.

El principal accionar del repertorio de villanos implica atentar contra la propiedad privada (Hassler-Forest, 2012; Muñoz-González, 2017; Taylor, 2025), lo cual se evidencia con Bane, quien no solamente la ataca sino que, en cierta forma, proclama su abolición con aires revolucionarios; asimismo, el Guasón conforma un atentado a la principal unidad de ese sistema que coloca la propiedad privada en su centro al declarar que no le interesa el dinero, sino el caos, y quema una montaña de billetes pertenecientes a la Mafia. Otro modo de comportamiento se refiere a la “contaminación”: la corrupción se transmite, ya sea a través de sobornos, como en el caso del cuerpo policial y el servicio gubernamental, o de la conversión, así Harvey Dent es un ejemplo de un hombre limpio al cual se tiente y cae.

Todas las confabulaciones de los antagonistas obligan al superhéroe a interponerse y subsanar el daño hecho. No obstante, esta intervención implica una serie de daños colaterales prácticamente iguales a los cometidos por los malhechores. En otras palabras, Batman, en su intento por detener a un villano, realiza acciones similares a este. Así, por ejemplo, es usual verlo invadiendo inmuebles que no le pertenecen para investigar el paradero de una persona o destruyendo automóviles ajenos en el intento de atrapar a un adversario. Pero el mayor efecto de la “batalla del bien contra el mal” es el daño al erario: todas las persecuciones tienen como consecuencia la destrucción de carreteras, edificios, puentes o infraestructura estatal de algún tipo. Esto se justifica con su intención, la finalidad que alberga.

Los relatos explican, de cierta manera, la destrucción acaecida por el héroe: “el fin justifica los medios”. En estas acciones acontece una *suspensión temporal de la ética*, de las normas sociales de convivencia y comportamiento, para lograr la misión del “vengador iluminado”. En cierta manera, un sistema democrático se anula a sí mismo y delega en una figura autoritaria su salvación, como si fuera la única posibilidad. Por ejemplo, en *The Dark Knight* (2008), Batman convierte todos los celulares de Ciudad Gótica en un sonar que le permite espiar a toda la población para conocer el paradero del Guasón, sin importarles el derecho a la privacidad de los ciudadanos; todo con tal de realizar la voluntad del “caballero oscuro”. Lo anterior se convierte en una

intervención que brota, también, del contexto de producción de la película y acicala el debate centrado en la difuminación de límites entre la esfera pública y la privada por causa de las nuevas tecnologías.

El género narrativo en estudio despliega, así, una colección de acciones que, al estudiarse con detalle, resultan muy similares. Incluso, quienes las ejecutan de forma usual coinciden en apariencia: tienen una máscara o un disfraz que les otorga una cierta identidad. El quid de la cuestión halla su terreno en el sistema moral que las sustenta. Los antagonistas son combatidos porque profesan abiertamente el mal, mientras que el superhéroe puede utilizar todos los caminos posibles para alcanzar la virtud. Aunque es habitual en los modelos narrativos más tradicionales comenzar con la agresión del villano, lo cual obliga al protagonista a repararla (Freire-Sánchez y Lopera-Mármol, 2025; Propp, 2011), en estas historias, las acciones del héroe para contrarrestar un perjuicio inicial son iguales o mayores, en cuanto a consecuencias, que las de su contrincante. ¿Será obligado Batman a pagar todas las carreteras que ha destruido? ¿Por eso usa máscara y capa?

En esta sección se han expuesto elementos de un discurso ideológico que baña toda la trilogía Batman de Christopher Nolan, el cual corresponde a la manifestación narrativa de los ideogramas (Jameson, 1981). A continuación, se detallará la operación ideológica en estudio y su formación conceptual como sistema de valores.

DISCUSIÓN: LA IDEOLOGÍA DEL “CABALLERO OSCURO” ASCIENDE

Tomando la trilogía Batman, analizada como muestra de las posibilidades de un género narrativo de ficción, se puede señalar su relación intertextual con un contexto sociocultural. Así, su contenido reproduce ciertas nociones o conceptos pertenecientes al sistema hegemónico al cual está adscrito (AlAwadhi y Dittmer, 2022; Chan, 2025). Esto genera un *sentido de localidad específico* con proyecciones de generalidad; es decir, una comunidad cerrada –en este caso, Estados Unidos– se sugiere como el centro de un universo, que si bien es narrativo, apunta a un ideal, un modelo-a-seguir, al ser el objeto de lucha del superhéroe y sus contrincantes.

Toda la gesta es *centralizada*, el accionar radica en un personaje único: Batman. Aunque en un esquema actancial tradicional (Hébert, 2019; Greimas, 1976) se pueden identificar auxiliares que ayudan al sujeto principal a tener éxito en su lucha por el objeto de deseo, este es el único capaz en toda la

propuesta narrativa de poder solucionar la peripecia: la amenaza incumbe a todos los habitantes de Ciudad Gótica, mas solamente uno, de estirpe especial, lo puede lograr. Así, esta figura se perfila como un *deus ex machina* que enmienda un tumulto social creado por un malhechor. En los relatos, una amenaza solo es resuelta a través de una persona que utiliza su fuerza “extraordinaria” para extirparla, no hay cabida para otro tipo de consideraciones y si se dan, fallan en su intento; se representa una solución *unidireccional*.

Estas narraciones resultan consolatorias al postular que puede existir una fuerza capaz de extirpar todo el mal de una sola vez. Para Jameson (1981), lo anterior muestra una gran preocupación cultural que se intenta subsanar en un producto narrativo; es decir, las deficiencias de una estructura social se solventan en una estructura de ficción.

De esta manera, se logra entrever la lectura de una lógica de causa y efecto, una concepción de las problemáticas de un sistema social. Los textos fílmicos analizados conciertan una visión de mundo en la cual el *mal es personificado*; por ende, si se combate y se tiene éxito en esto, va a desaparecer por completo. Se observa, de nuevo, una metáfora de la inundación (Campos y Tristán, 2009; Sandoval, 2002), en la que una entidad externa invade un orden establecido que, idílicamente, funcionaba de forma óptima antes de la agresión. Bajo esta perspectiva, la corrupción y la decadencia son personas, y no elementos o manifestaciones estructurales de una sociedad.

Si bien la configuración del mal pasa por la construcción de villanos (Ra's al Ghul, el Guasón, Bane ...), también se posiciona desde una *determinada clase social*. El mundo criminal de Ciudad Gótica hace efervescencia desde los sectores bajos: en especial en *Batman Begins* (2005), la pobreza se asimila a la delincuencia. En cambio, un sector privilegiado, adinerado, gesta a la persona que puede conseguir la salvación. Narrativamente, entonces, la depravación nace en la miseria e intenta escalar hacia arriba, contaminando todo en su camino; mientras que, la virtud, la decencia, proviene de la burguesía, y su recorrido es descendente, de arriba hacia abajo, amparado en el altruismo y filantropía de sus miembros.

Como se esbozó en la sección pasada, desde un punto de vista semiótico/discursivo, una ideología convierte ciertos signos en símbolos, siguiendo a Kristeva (1974), en el entendido de que los primeros son cambiantes, transformadores y representan la capacidad del proceso de significación, mientras que los últimos son estáticos, fijos, remiten a un significado social de importancia considerable. En *The Dark Knight* (2008), hay una contienda por convertir a Harvey Dent en héroe (símbolo de la virtud cívica) o en villano (signo de la

venganza, inestable, obra en el bajo mundo sin mucha visibilidad). Si ya el proyecto de Bruce Wayne dedicado a construir un superhéroe era ideológico, este esfuerzo se manifiesta como totalmente *ideologizante*. Desde su concepción, Batman corresponde a la iniciativa de crear una ideología, lo cual se expande al querer dilatar su rango de influencia.

Las tres películas analizadas muestran un sistema de valores con manifestaciones narrativas que constituyen ideogramas (Jameson, 1981). El presente abordaje narrativo cuenta con tres principales que señalan un aparato ideológico que opera a través del discurso. Estos pueden encontrarse en los villanos principales; en la conflagración para salvar a Ciudad Gótica, Batman defiende una serie de valores semióticos que sus antagonistas desean atacar.

El primer ideograma es el de *orden social*, el cual es representado por Ra's al Ghul. Este malhechor critica una estructura que ha permitido la proliferación de la corrupción en distintas esferas de la vida cotidiana de la metrópoli, por lo tanto, busca destruirla. El orden criticado consiste en clases sociales muy rígidas, con fuertes raíces, que desarrolla una gama de posibilidades para cada "casta". Bruce Wayne argumenta que la salvación está en la toma de consciencia, por parte de los ciudadanos, del mal que los asecha; así, el cambio actitudinal es lo que repara una sociedad, no su reestructuración.

El Guasón corresponde al ideograma de *capital*. Motivado por la cruda ansiedad de generar el caos, este personaje no busca ninguna retribución monetaria en su accionar; es decir, obra de manera perversa solamente por diversión, no por ambición material. Incluso, a lo largo del texto fílmico, se burla de la necesidad que tiene el criminal común por el dinero. Esta línea discursiva se equipara con la pérdida de la razón, representada en toda la indumentaria del villano y en su evidente locura. Así, un intento por "salirse de la norma" se muestra como generador de anarquía, cuya consecuencia es toda la hazaña que desarrolla Batman.

Por último, el tercer ideograma es encarnado por Bane y se refiere al *sistema político*. Este enemigo señala a la clase dominante de Ciudad Gótica, y a las políticas que la sustentan, como la culpable de sus calamidades, lo cual lo lleva a crear un estado paramilitar. La democracia, entonces, es puesta en vela y se sustituye por un orden tiránico. No obstante, y de manera contradictoria, bajo el liderazgo de Bane, la población de Ciudad Gótica realmente toma el poder y gobierna bajo el mandato del "pueblo", factor que debería de haberse cumplido bajo los principios de una propuesta democrática. Como se observó en este artículo, Batman asume un rol autoritario, guiado por un sistema moral individual –que en el fondo remite a su origen burgués–, y de

la misma manera en que Bane realiza su *coup d'état*, retoma el poder político de nuevo e instaura una “democracia” en la que no gobierna el pueblo, sino unos pocos.

Estos tres ideologemas conforman la base de una ideología que se despliega en los textos fílmicos, ideología conservadora centrada en un sistema político y económico específico controlado por un reducido sector hegemónico. Así, discursivamente, se propone una triada, conformada por un orden, capital y estructura, que mantiene una estabilidad social. El desequilibrio en alguno de estos aspectos obliga a lanzar una defensa absoluta, en la cual el “caballero oscuro” es su máximo defensor. Batman es el estandarte de la política de Ciudad Gótica, política que, en el fondo, tiene pocos héroes y muchos villanos.

CONCLUSIONES

Este artículo presentó el funcionamiento de una ideología específica embebida en un discurso cinematográfico. El auge de los superhéroes en el panorama mediático global se convierte en un indicador para analizarlos y comprender su función cultural. Estas figuras son ideologizantes en sí, por lo cual es una necesidad su estudio desde un contexto que cambia constantemente y vierte sus inquietudes políticas en formas narrativas (Albarrán-Torres y Burke, 2025; He, 2025; Plotz, 2024). En estas historias, la intertextualidad se despliega no solamente al conectar con un género de ficción de amplio millaje (Coogan, 2006; Dittmer, 2013; Reynolds, 1994; Taylor, 2025), sino en la interpretación de la realidad desde la cual se producen y en la representación de los conflictos sociales de su actualidad que, de algún modo, se pretende hacer.

Apuntar que Christopher Nolan, como realizador, apoya cabalmente un determinado modelo hegemónico es difícil. Indudablemente, sus argumentos siguen una serie de convenciones amparadas en un género narrativo. Quizás, su intención sea la de revelar una estructura sociocultural que se ejercita de forma cotidiana, estructura de la que, de alguna manera, nos guste o no, formamos parte; después de todo, la materia prima de una narración es la realidad. Aunque Batman como símbolo de la burguesía sale victorioso al final, la importancia de las películas de Nolan radica en que muestran conflictos políticos vigentes a una audiencia masiva e incitan una discusión a su alrededor. En definitiva, esta trilogía comprende entretenimiento de alto calibre.

Siguiendo esta tónica, esta trilogía comprende tres textos fílmicos que son matizados desde un punto de vista de ideología política (Terrill, 2025). Como ya se analizó, las posturas de personajes como el Guasón o Bane correspon-

den a cuestionamientos al orden existente, al poder de sectores hegemónicos y a la lógica del capital. El que estas representaciones sean parte de productos de consumo masivo que han dejado una gran huella en la cultura popular contemporánea puede implicar presentar a distintos segmentos de audiencias críticas, los cuales no se está acostumbrado a ver o escuchar (Curtis, 2021; Freire-Sánchez y Lopera-Mármol, 2025). Dicho de otro modo, las tres películas se desarrollan desde una riqueza discursiva compleja y, en cierta manera, hasta contradictoria.

Este artículo se centró únicamente en un análisis textual, el cual comprueba una disposición semiótica movilizadora por un proyecto ideológico que se encuentra detrás. No obstante, resulta imprescindible considerar todo el proceso de comunicación en el cual se dinamizan los relatos de superhéroes, para discernir su rol en la cultura contemporánea desde una óptica más integral; en este sentido, comprobar empíricamente las experiencias de emisión y recepción es crucial para lograr el cometido.

Así, se propone continuar el abordaje sugerido por Siles y Boczkowski (2014): la necesidad de integrar el estudio de la *producción, consumo, materialidad* y *contenido* en la comprensión de las tecnologías mediáticas, para constituir un enfoque interdisciplinario, cosmopolita. Esta propuesta tiene un gran potencial de expandirse al estudio del proceso de comunicación, pues permite entender la dinámica por la que pasa un producto comunicativo, además, sugiere que los procesos de interpretación se desarrollan en constante transformación y movimiento; asimismo, permite indagar otras esferas de investigación, como la correspondencia entre narraciones y materialidad. En futuros trabajos, se espera entender la relación de estos cuatro puntos cardinales en el género narrativo de ficción examinado.

Entender las narrativas, y a los medios de comunicación, implica entendernos a nosotros mismos. El héroe y su antagonista no son tan diferentes, ambos representan un sistema de valores a partir del cual se desarrolla el punto de vista de un relato, el cual beneficia a uno en detrimento del otro; al final, un villano es un superhéroe para sí mismo, en su propia perspectiva. En el epílogo de *Batman Begins* (2005), el teniente James Gordon muestra una preocupación muy sugerente: ¿un vengador enmascarado obliga a sus contrincantes a, también, usar una máscara? Tal vez, de la misma forma en que la Ley engendra al criminal (Foucault, 1976), un superhéroe gesta a su rival.

Las historias analizadas evidencian una conciencia cívica, mas no una política. El hombre-murciélago no se detiene a pensar en cuál fue el contexto que permitió la corrupción en Ciudad Gótica, solamente combate los efectos de

unas causas que no cuestiona. Quizás, Bruce Wayne podría usar su influencia para motivar acciones o leyes que reduzcan el desempleo y la desigualdad en la metrópoli que tanto desea defender. Bane, en *The Dark Knight Rises* (2012), no se equivoca en sus alegatos: la dominación puede hacerse pasar por un orden "ideal". En ocasiones, no es necesario ponerse una máscara para salvar al mundo, sino que basta con pensar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, G. (1997). *Teoría general de la información*. Madrid: Cátedra.
- Acu, A. (2016). Time to Work for a Living: The Marvel Cinematic Universe and the Organized Superhero. *Journal of Popular Film and Television*, 44(4), 195-205. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/01956051.2016.1174666>
- Albarrán-Torres, C. y Burke, L. (2025). Postcolonial Superheroes: Unmasking Black Panther: Wakanda Forever and Namor, Its Mesoamerican Antihero. *Quarterly Review of Film and Video*, 42(3), 872-898. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/10509208.2023.2245319>
- Althusser, L. (1988). *Ideología y aparatos ideológicos del estado*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- AlAwadhi, D. y Dittmer, J. (2022). The figure of the refugee in superhero cinema. *Geopolitics*, 27(2), 604-628. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/14650045.2020.1820484>
- Alejandro, A. y Zhao, L. (2024). Multi-method qualitative text and discourse analysis: A methodological framework. *Qualitative inquiry*, 30(6), 461-473. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/10778004231184421>
- Andrews, S. Skoczylis, J. (2022). Prevent, ideology and Ideological State Apparatus: Analysing terrorism prevention policies using Althusser's framework. *Millennium*, 50(2), 405-429. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/03058298211063929>
- Bagger, C. (2020). Superheroes or Group of Heroes? The Avengers as Multiple Protagonist Superhero Cinema. *Academic Quarter| Akademisk kvarter*, 20, 37-60. Recuperado de <https://doi.org/10.5278/ojs.academicquarter.vi20.5847>
- Bennett, T. J. (2024). Kristeva as semiotician today. *Acta Nova Humanistica: A Journal of Humanities Published by New Bulgarian University*, 1(1), 83-100. Recuperado de <https://doi.org/10.33919/ANHNB.U.24.1.6>

- Boczkowski, P. J. y Siles, I. (2014). Steps toward Cosmopolitanism in the Study of Media Technologies: Integrating Scholarship on Production, Consumption, Materiality, and Content. En T. Gillespie, P.J., Boczkowski y K.A. Foot (Eds.), *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality and Society*. Massachusetts: MIT Press.
- Brown, J. A. (2018). *Batman and the Multiplicity of Identity: The Contemporary Comic Book Superhero as Cultural Nexus*. Recuperado de <https://doi.org/10.4324/9780203731666>
- Butler, J. (2024). *Who's afraid of Gender?* New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Caballero-Mengíbar, A. (2015). Critical discourse analysis in the study of representation, identity politics and power relations: a multi-method approach. *Communication & Society*, 28(2), 39-54. Recuperado de <https://doi.org/10.15581/003.28.35957>
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Campos, A. y Tristán, L. (2009). *Nicaragüenses en las noticias: textos, contextos y audiencias*. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Chan, T. T. (2025). The making of an Oceanic superhero: Dwayne Johnson, mixed identity, and non-conforming heroism in Black Adam (2022). *Celebrity Studies*, 1-17. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/19392397.2025.2540769>
- Chouliaraki, L. (2024). *Wronged: The weaponization of victimhood*. New York: Columbia University Press.
- Chouliaraki, L. (2025). Discourse and Mediation: A Historical Overview of Theoretical Narratives and Research Agendas. *The Greek Review of Social Research*, 165, 75-94. Recuperado de <https://doi.org/10.12681/grsr.42208>
- Chouliaraki, L. y Fairclough, N. (2010). Critical discourse analysis in organizational studies: Towards an integrationist methodology. *Journal of management studies*, 47(6), 1213-1218. Recuperado de <https://doi.org/10.1111/j.1467-6486.2009.00883.x>
- Coogan, P. (2006). *Superhero: the secret origin of a genre*. Austin : MonkeyBrain Books.
- Couldry, N. (2003). *Media Rituals: A Critical Approach*. London & New York: Routledge.

- Couldry, N. (2024). Hermeneutics for an anti-hermeneutic age: What the legacy of Jesús Martín-Barbero means today. *Media, Culture & Society*, 46(3), 659-667. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/01634437231217176>
- Couldry, N. y Hepp, A. (2017) *The Mediated Construction of Reality*. United Kingdom: Polity.
- Curtis, N. (2021). Superheroes and the mythic imagination: order, agency and politics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(5), 360-374. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/21504857.2019.1690015>
- Dittmer, J. (2013). *Captain America and the Nationalist Superhero*. Pennsylvania: Temple University Press.
- Eco, U. (1965/2011). *Apocalípticos e Integrados*. España: Debolsillo.
- Eco, U. (1978/2005). *El superhombre de masas*. España: Debolsillo.
- Fairclough, N., Mulderrig, J. y Wodak, R. (2011). Critical Discourse Analysis. En T. van Dijk (Ed.), *Discourse Studies: a multidisciplinary introduction* (pp. 357-378). London: Sage.
- Foucault, M. (1976). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI Editores.
- Freeden, M. (2021). *Ideology studies: New advances and interpretations*. London & New York: Routledge. Recuperado de <https://doi.org/10.4324/9781003186151>
- Freire-Sánchez, A. y Lopera-Mármol, M. (2025). Deconstruction of the superhero subgenre in *The Boys*: A social satire through characters with mental disorders. *Critical Studies in Television*, 1-19. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/17496020251360014>
- Glenzer, K. (2021). Toward equity: Power, cultural hegemony, and organizations. *Action Research*, 19(4), 609-613. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/14767503211060558>
- Greimas, A.J. (1976). *Semántica Estructural*. Madrid: Editorial Gredos.
- Hall, S. (1980). Encoding/Decoding. En S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, y P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language* (pp. 128-138).: Hutchinson.
- Hassler-Forest, D. (2012). *Capitalist superheroes: Caped crusaders in the neo-liberal age*. United Kingdom: Zero Books.

- He, W. (2025). The spirit of sports as ideology: a theoretical framework. *Sport, Ethics and Philosophy*, 19(1), 79-94. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/17511321.2024.2402687>
- Hébert, L. (2019). *An Introduction to Applied Semiotics: Tools for Text and Image Analysis*. London & New York: Routledge. Recuperado de <https://doi.org/10.4324/9780429329807>
- Iedema, R. (2003). Multimodality, resemiotization: extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice. *Visual Communication*, 2 (1), 29-57. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/1470357203002001751>
- Iyer, S. (2024). From Film to Franchise: The Rise of Cinematic Universes and Their Impact on Global Cinema. *Shodh Sagar Journal of Language, Arts, Culture and Film*, 1(2), 14-20. Recuperado de <https://doi.org/10.36676/jlacf.v1i2.14>
- Jäger, S. (2008). Entre las culturas: caminos fronterizos en el análisis del discurso. *Discurso & Sociedad*, 2 (3), 503-532.
- Jameson, F. (1981). *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. New York: Cornell University Press.
- Kahler, J. (2021). The many masks of Dr Henry Pym: Alter ego, identity, disability and personality of a founding Avenger. *Film, Fashion & Consumption*, 10(1), 299-311. Recuperado de https://doi.org/10.1386/ffc_00026_1
- Kristeva, J. (1974). *El texto de la novela*. Barcelona: Editorial Lumen.
- McKoy, M. (2024). Great power and great responsibility: Exploring the politics of the superhero genre. *New Political Science*, 46(1), 101-106. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/07393148.2024.2306743>
- Meyfian, R. E. (2024). Through superheroes, America spreading religious propaganda. *Journal of Religion and Linguistics*, 1(2), 94-104. Recuperado de <https://doi.org/10.31763/jorel.v1i2.10>
- Miller, C. R. (2016). Genre innovation: Evolution, emergence, or something else? *The journal of media innovations*, 3(2), 4-19. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.5617/jmi.v3i2.2432>
- Mills, A. (2013). *American theology, superhero comics, and cinema: The Marvel of Stan Lee and the revolution of a genre*. London & New York: Routledge. Recuperado de <https://doi.org/10.4324/9780203754047>

- Morley, D. (1996). *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Muñoz-González, R. (2017). Masked thinkers? Politics and ideology in the contemporary superhero film. *Kome –An International Journal of Pure Communication Inquiry*, 5(1), 65-79. doi:10.17646/KOME.2017.14
- Muñoz-González, R. (2024). *Young People, Media, and Nostalgia: An Ethnography of How Youth Imagine Their Lives*. London & New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003514817>
- O'Neill, R. (2018). *Seduction: Men, Masculinity and Mediated Intimacy*. United Kingdom: Polity.
- Plotz, B. (2024). "Why is your body a different shape?" fatness and masculinity in the superhero film. *Fat studies*, 13(1), 66-78. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/21604851.2023.2170551>
- Posada, T. (2025). Cinematic Rupture: The Growing Pains of Superhero Comics Remediation. *Journal of Popular Film and Television*, 1-16. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/01956051.2025.2509875>
- Philips, M. (2022). Violence in the American imaginary: Gender, race, and the politics of superheroes. *American Political Science Review*, 116(2), 470-483. Recuperado de <https://doi.org/10.1017/S0003055421000952>
- Propp, V. (2011). *Morfología del Cuento*. Madrid: Akal.
- Reynolds, R. (1994). *Superheroes, a modern mythology*. United States: University Press of Mississippi.
- Roderick, I. (2018). Multimodal critical discourse analysis as ethical praxis. *Critical Discourse Studies*, 15(2), 154-168. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/17405904.2017.1418401>
- Romero-Rodríguez, L. M., Civilá, S. y Aguaded, I. (2021). Otherness as a form of intersubjective social exclusion: Conceptual discussion from the current communicative scenario. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 19(1), 20-37. Recuperado de <https://doi.org/10.1108/JICES-11-2019-0130>
- Sandoval, C. (2002). *Otros amenazantes: los nicaragüenses y la formación de identidades nacionales en Costa Rica*. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica.

- Slemon, A. (2025). Absences and Silences in Critical Discourse Analysis: Methodological Reflections. *International Journal of Qualitative Methods*, 24, 1-10. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/16094069251321250>
- Statham, S. (2022). *Critical discourse analysis: A practical introduction to power in language*. London & New York: Routledge. Recuperado de <https://doi.org/10.4324/9780429026133>
- Taylor, J. C. (2025). *The Superhero Blockbuster: Adaptation, Style, and Meaning*. United States: The University Press of Mississippi. Recuperado de <https://doi.org/10.2307/jj.25465118>
- Terrill, R. E. (2025). *Tricksters of Gotham: The Joker, the Batman, and the Christopher Nolan Trilogy*. London & New York: Routledge. Recuperado de <https://doi.org/10.4324/9781003615552>
- Tomabechi, N. (2025). *Supervillains: The Significance of Evil in Superhero Comics*. United States: Rutgers University Press.
- Ural, H. (2023). Rethinking affective publics as media rituals through temporality, performativity and liminality. *Media, Culture & Society*, 45(5), 1036-1049. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/01634437231155557>
- Van De Mieroop, D. (2021). The Narrative Dimensions Model and an exploration of various narrative genres. *Narrative Inquiry*, 31(1), 4-27. Recuperado de <https://doi.org/10.1075/ni.19069.van>
- van Dijk, T. (1990). *La noticia como discurso: comprensión, estructura y producción de la información*. Barcelona: Paidós.
- van Dijk, T. (1999). El análisis crítico del discurso. *Anthopos*, 186, 23-36.
- van Dijk, T. (2005). Política, ideología y discurso. *Quórum Académico*, 2(2), 15-47.
- van Dijk, T. (2008). *Ideología y Discurso*. Barcelona: Ariel.
- Vergara, A. (2010). *El discurso alarmista en la televisión en Costa Rica: el discurso sobre la criminalidad en los textos informativos* (Tesis para optar al grado de doctorado). Alemania: Universidad de Bremen.
- Voloshinov, V.N. (1973). *Marxism and the philosophy of the language*. New York: Seminar Press.

Wildfeuer, J. (2014). *Film discourse interpretation: Towards a new paradigm for multimodal film analysis*. London & New York: Routledge. Recuperado de <https://doi.org/10.4324/978020376620>

Williams, R. (1977). *Marxism and Literature*. Gran Bretaña: Oxford University Press.

Zaborowski, R. y Hovden, J. F. (2024). The space of immigrant discourse in the European press: Lessons from the "refugee crisis". *MedieKultur: Journal of media and communication research*, 40(77), 031-053. Recuperado de <https://doi.org/10.7146/mk.v40i77.141528>

Zappelli, G. (2010). *Guión: escritura activa*. Costa Rica: Editorial de la Universidad de Costa Rica.

Žižek, S. (2003). El espectro de la ideología. En S. Žižek (Comp.), *Ideología: un mapa de la cuestión*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Žižek, S. (2012). The Politics of Batman. *New Statesman*. Recuperado de <http://www.newstatesman.com/culture/culture/2012/08/slavoj-%C5%BEi%C5%BEek-politics-batman>

Zornado, J. y Reilly, S. (2021). *The Cinematic Superhero as Social Practice*. Cham Switzerland: Palgrave Macmillan.

