

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
Costa Llopis, Luis

Tutor/a:
Terol Bolinches, Raúl

GANDIA, 2019

Resumen

El presente trabajo ofrece un análisis de los motivos por los que el Universo cinematográfico de Marvel ha llegado a ser un referente del cine comercial de nuestro tiempo, así como de las consecuencias de su éxito. Se estudiará el caso desde distintas perspectivas: estrategia del mapa de tramas, narrativa transmedia, filosofía de sus películas, fenómeno fan y aspectos económicos. Todo esto con el objetivo de presentar al cine de superhéroes como objeto de estudio y como muestra representativa del cine contemporáneo.

The present work offers an analysis of the reasons why the Marvel Cinematic Universe has become a benchmark for commercial cinema of our time, as well as the consequences of its success. The case will be studied from different perspectives: plot map strategy, transmedia narrative, film philosophy, fan phenomenon and economic aspects. All this with the aim of presenting the superhero movies as an object of study and as a representative sample of contemporary cinema.

Palabras clave

Universo cinematográfico de Marvel, cine, superhéroes, transmedia

Marvel cinematic universe, cinema, superheroes, transmedia

Índice

1.Introducción.....	4
1.1 Objetivos.....	5
2. Contexto e historia de Marvel Studios	
2.1 De Timely Publications a Marvel Comics.....	5
2.2 Marvel desde los 80 hasta la actualidad.....	7
2.3 Los primeros pasos de Marvel en el cine y la televisión.....	8
2.4 Primeros éxitos de Marvel en el cine antes del Universo Cinematográfico.....	10
3. La consolidación del Universo Cinematográfico de Marvel	
3.1. El origen de Marvel Studios y el UCM.....	12
3.2 La narrativa transmedia como clave.....	15
3.2.1. El concepto transmedia en Marvel.....	15
3.2.2. El multiverso transmedia de Marvel.....	18
3.2.3. Estrategias para la construcción del universo transmedia de Marvel en el cine.....	20
3.2.4. La expansión del UCM a la televisión.....	23
3.2.5. La expansión del UCM a los cortometrajes.....	27
3.2.6. La expansión del UCM a los videjuegos.....	28
3.3. La estrategia de las fases: relación de tramas y personajes.....	29
3.3.1. La Fase 1.....	30
3.3.2. La Fase 2.....	34
3.3.3. La Fase 3.....	36
3.4. El papel de Disney en Marvel Studios.....	40
4. La repercusión del Universo Cinematográfico de Marvel	
4.1. Ganancias y repercusión económica	
4.1.1. Ganancias en taquilla.....	43
4.1.2. La importancia del <i>merchandising</i>	45
4.2. El fenómeno fan.....	46
5.Conclusión.....	48
6.Bibliografía.....	49

1.Introducción

Tras años de evolución y consolidación, el cine de superhéroes ha llegado a ser uno de los subgéneros más representativos del cine comercial contemporáneo. Desde el año 2008 es normal encontrar más de tres películas de este tipo en la cartelera anual, la gran mayoría adaptaciones de cómics. Sin ir más lejos, el año 2019 terminará con un total de once películas de superhéroes realizadas por distintos estudios. En este contexto, Marvel Studios (estudio cinematográfico dedicado a crear adaptaciones de las historias de Marvel Comics) destaca en términos económicos por encima de otros estudios rivales como DC por una serie de factores, entre ellos, ser pioneros en la creación de un universo cinematográfico basado en la narrativa transmedia.

Marvel nació en la segunda mitad del siglo XX como una empresa de cómics y a lo largo de su historia ha habido varios intentos de llevar las historietas a la pantalla grande (algunos más exitosos que otros), pero no es hasta el año 2008, cuando, con el estreno de *Iron Man* da comienzo lo que hoy conocemos como Universo Cinematográfico de Marvel, una serie de películas independientes unas de otras, pero interconectadas por ciertos elementos comunes y que responden a un arco narrativo desarrollado a lo largo de las veintidós películas estrenadas hasta la fecha. Once años con decenas de personajes, presupuestos millonarios, estrellas de cine, polémicas, éxitos en taquilla, legiones de seguidores y una repercusión cultural casi sin precedentes, a la altura de sagas como *Star Wars*.

Podemos leer en el artículo *Marvel 50 Aniversario – El cine de la casa de las ideas* «Marvel ha sabido jugar con la promoción, la difusión y la notoriedad que aporta un estreno cinematográfico para dotar a sus cómics y a sus películas de una unidad intermedios, trasladando ideas del cómic al cine y viceversa.» (Matos, 2011: 44). Es decir, la Casa de las Ideas (como se la conoce comúnmente) ha sabido combinar elementos propios del cómic en la gran pantalla, satisfaciendo el hambre de los fans por ver a sus personajes favoritos de las viñetas interactuando en películas independientes entre sí.

En el presente trabajo ahondaremos en la historia de Marvel, desde sus inicios como una pequeña empresa de cómics, cuando buscó hacerse un hueco

en el panorama del momento, a ser el mastodonte multimillonario que es a día de hoy en el mundo del cómic y del cine. Se analizarán cuáles son las estrategias que ha seguido al crear su universo cinematográfico, desde los primeros intentos de Marvel por entrar en el mundo del cine hasta la consolidación de este universo ficticio del que hablamos. Por último se tratará de esbozar toda la repercusión mediática y social que implica el rotundo éxito de uno de los mayores representantes del *mainstream* actual.

1.1. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es analizar el fenómeno del universo cinematográfico de Marvel para determinar la magnitud de su repercusión económica y social.

Siendo este objetivo la principal meta del presente trabajo, podemos establecer sus objetivos secundarios como:

- Conocer la historia de Marvel desde su creación como editorial de cómics hasta su consolidación como estudio cinematográfico.
- Analizar las estrategias de planificación y narrativa transmedia durante once años.
- Plasmar la importancia del fenómeno fan como factor imprescindible en el éxito del Universo cinematográfico de Marvel (en adelante UCM).

2.Contexto e historia de Marvel Studios

2.1. De Timely Publications a Marvel Comics

En el año 1939, Martin Goodman fundó la empresa Timely Publications con el objetivo de ampliar su editorial, Western Fiction Publishing, al creciente mundo del cómic. En el primer número presentaba las historietas de los tres primeros superhéroes de la editorial: Namor, la Antocha Humana y Ángel. Tras un éxito moderado de ventas, Timely fue presentando nuevas obras como *Daring Mystery Comics*. Ante las creciente ventas, Goodman decidió reclutar a una plantilla de artistas provenientes de Funnies Inc. Tales como Joe Simon, Jack

Kirby o Stanley Martin Lieber (conocido comúnmente como Stan Lee). Se fueron creando nuevas series como *Human Torch Comics* o *Captain America*.

En 1941, tras importantes cambios en la plantilla, Timely Publications aumentó su oferta a historietas cómicas de animales antropomorfos, cómics de humor adolescentes, etc. En 1945 Stan Lee, quien había llegado a ser el editor principal, volvió a apostar por los cómics de superhéroes, aunque ya no tenían tanto éxito entre el público, siendo canceladas en 1949 las últimas series superheróicas.

Fue en la década de 1950 cuando Goodman creó su distribuidora, Atlas News, en la que se comerciaba con los géneros de mayor éxito del momento: ciencia ficción, westerns, terror, suspense... Pero en el año 1954 apareció un ensayo, *Seduction of the innocent*, de Fredric Wertham, M.D. en el que se describía al arte del cómic como una forma menor de literatura y se decía que incitaban a los jóvenes a la delincuencia. La alarma que provocó el escrito en Estados Unidos provocó un duro revés no solo para Atlas, sino para la industria del cómic en general, provocando una caída de ventas que hizo que Atlas cerrase sus puertas en el año 1957. Goodman llegó a un acuerdo con DC (Detective Comics), su mayor rival, para que distribuyesen ocho cómics con el logo de Atlas. Fue en esta etapa en la que aparecieron nombres tan importantes como el del dibujante Steve Ditcko y en la que Stan Lee pasó a ser guionista además de editor.

A la vista de que dicho acuerdo no resultaba beneficioso para Atlas, ya que sus trabajadores estaban cobrando la mitad de su sueldo anterior, Goodman decidió romper su relación con DC y, en 1961, volver a intentar triunfar, esta vez renombrando su editorial como Marvel Comics. En noviembre de ese mismo año apareció *Fantastic Four*, volviendo a subirse a la moda de los superhéroes del momento, pero con un acercamiento mucho más humano y realista que el resto de obras a las que estaba acostumbrado el público general.

Fue a partir de este momento en el que empezaron a aparecer nuevos seriales que resultaron ser todo un éxito para el público. En 1962 se creó *The incredible Hulk*, *The astonishing Ant man*, o Spider-man, introducido en el último número de *Amazing Fantasy*. Llegaron entonces varios años de prosperidad

para Marvel, consolidando varios seriales e introduciendo nuevos personajes, todo esto con Stan Lee como principal guionista, editor literario y artístico.

Perfect Film & Chemical Corporation se interesó en la editorial, comprando la compañía en el 68 con el objetivo de convertirla en la mayor compañía de cómics de los Estados Unidos. Pese a los intentos de volver a ampliar el catálogo con otros géneros de moda y así dominar el mercado, la crisis del petróleo atacó durísimamente a la industria del cómic y con esto llegó a Marvel otro cambio progresivo en la plantilla. Algunos guionistas y dibujantes abandonaron la compañía y con la llegada de nuevos autores, Marvel se vio tremendamente favorecida y diez años después la situación estaba mejor, con Jim Shooter en el puesto de presidente.

2.2. Marvel desde los 80 hasta la actualidad

Jim Shooter consiguió poner solución a los defectos de producción que hacían que Marvel Comics no diese todo el partido que podía dar. Instauró el sello Epic Comics mediante el cual los autores tenían total control sobre los personajes de su propiedad y tenían menos restricciones (aunque no una libertad total) con respecto a la Autoridad del Código de Cómics¹. Además, introdujo importantes *crossovers* como *Secret wars*, que involucraba a todas las series de superhéroes del momento, cosa que hasta día de hoy sigue siendo muy común en los cómics de Marvel, además de ser la base temática del universo cinematográfico que nos ocupa.

En 1986 New World Entertainment compró Marvel y dos años después esta la vendió a MacAndrews & Forbes Holdings. Marvel Productions, la filial de Marvel dedicada al cine y la televisión fue vendida a su vez a Saban Entertainment.

Hasta comienzos de los años 90 no hubo problema con estas transacciones, ya que las ventas de cómics de Marvel seguían siendo catapultadas por el trabajo de artistas como Todd McFarlane o Rob Liefeld. Pero

¹ Parte de la Asociación de Revistas de Cómics de los Estados Unidos creado en 1954 cuyo objetivo fue regular el contenido de los cómics en base al ensayo de Fredric Wertham anteriormente nombrado.

en 1991, con la marcha de algunos de estos artistas y la aparición de nueva competencia en el sector del cómic, las ventas decayeron y Ronald Parelman, ahora presidente de Marvel invirtió en comercializar juguetes, pegatinas y cromos de sus personajes. Además, Marvel adquirió una nueva distribuidora propia llamada Heroes World Distribution con el objetivo de hacer llegar a todo el país millones de cómics, pero los medios no fueron suficientes para cumplirlo y Marvel entró en una nueva y tremenda crisis a mediados de década. Además, Parelman fue acusado de malversación y Isaac Pellmutter y Avi Arad pasaron a ser los nuevos propietarios de la compañía.

A comienzos de la década de los 2000 Joe Quesada pasó a ser el nuevo redactor jefe de Marvel, introduciendo nuevos cambios en la compañía que la llevaron de nuevo a una época de prosperidad. Se abandonó por completo el control de la Autoridad del Código de Cómics, se crearon nuevas líneas editoriales como *Ultimate*. Además, en 2006 se creó una wiki online y en 2007 una colección digital de miles de cómics. Con la llegada del nuevo milenio, el éxito de las películas basadas en los héroes de Marvel supuso grandes ganancias a la compañía y dándole un respiro económico. A día de hoy, Marvel es la compañía de cómics más grande del mundo, con más de 20000 historietas publicadas, y un 37% de las ganancias de la industria del cómic a nivel mundial.

2.3. Los primeros pasos de Marvel en el cine y la televisión

Podemos afirmar que la verdadera explosión del cine de superhéroes comenzó en el año 1978 con *Superman*² de Christopher Reeve y Richard Donner. La película y su secuela resultaron ser un éxito para la crítica y el público general. Tanto fue así que Warner, la compañía cinematográfica con los derechos de los personajes de DC comenzó a apostar por este tipo de películas, llegando a estrenar hasta cuatro películas de Superman en nueve años, además de la película de *Batman* de Tim Burton en 1989, y varias secuelas en la década de los 90.

² Personaje perteneciente a DC Comics, rival directo de Marvel.

Por otro lado, Marvel también trató de hacerse un hueco en el mundo del cine. Su primer intento fue en el año 1944, con un serial de 15 escenas realizada por Republic Pictures sobre el Capitán América que se proyectaban en cine detrás de largometrajes. La que por entonces era Timely Comics no quedó satisfecha con el resultado, pues el personaje hacía uso de armas de fuego, lo que en aquel momento no era usual en los cómics.

A la vista de lo ocurrido en su intento anterior, Marvel se centró en la televisión y firmó un acuerdo con CBS, presentando en 1977 una película de *Spider-man*, una de *Doctor Strange* en 1978 y dos del Capitán América en 1979. Stan Lee no quedó satisfecho con el tratamiento de su personaje estrella, Spider-man, por considerarlo demasiado infantil y, en consecuencia, Marvel acabó cediendo los derechos del personaje a Toei, productora japonesa que lo adaptó a la cultura del país en una serie de 41 episodios llamada *Supaidāman*.

Paralelamente, entre 1978 y 1982 se emitió también en CBS la serie *The incredible Hulk*, con un total de 82 episodios y un reconocimiento aceptable, ya que años después de su cancelación, se estrenarían tres películas sobre el personaje con el mismo reparto.

Años después, en 1984, y tras un pequeño distanciamiento por parte de Marvel del mundo de la acción real en cine y la televisión, el cineasta George Lucas se interesó por *Howard the Duck*, uno de los personajes de las historietas protagonizadas por animales antropomorfos que trataban de salirse del subgénero de superhéroes. Los cómics del personaje contenían un humor ácido y cargado de crítica social. Dos años después, en 1986 se estrenó la película que resultó ser el mayor fracaso hasta la fecha, sin llegar a recaudar un millón de dólares siquiera y obteniendo críticas tremendamente malas.

Aun así, Marvel volvía a intentar lanzar alguna película exitosa de sus personajes ya que, durante esta década, DC le llevaba la delantera. Se estrenaron tres nuevas películas de *Hulk*: *The Incredible Hulk Returns* (1988) *The Trial of the Incredible Hulk* (1989) y *The Death of the Incredible Hulk* (1990). En ellas se hicieron presentes algunas de las bases del Universo Cinematográfico de Marvel como los clásicos cameos de Stan Lee o la aparición de personajes de otros seriales, lo que conocemos como *crossover*.

En 1989 otra película llegó directamente a comercializarse en vídeo. Se trataba de *The Punisher*, que, por problemas de producción y enredos con los derechos del personaje entre Marvel, New World Pictures, Lionsgate y Artisan; acabó siendo otro fracaso. El resultado fue el mismo que con la película del *Capitán América* de 1992. Los derechos del personaje pasaron a manos de The Cannon Group, Inc³ y tras una producción que se alargó más de lo previsto, también recibió malas críticas.

Dos años después otra mala película se añadiría a la lista de fracasos de Marvel. En 1994 el productor Bernd Eichinger, a quien pertenecían los derechos de los 4 Fantásticos realizó una película de bajísimo presupuesto que, pese a haberse publicado un tráiler, no se llegó a estrenar, pues Marvel, al ver el resultado ofreció reembolsar el presupuesto total de la película a cambio de que esta no se distribuyese.

En 1996 se estrenó una serie que no tuvo demasiada trascendencia sobre los mutantes de los cómics, *X Generation*; y en 1998 la película para televisión *Nick Fury: Agent of S.H.I.E.L.D.*, que también obtuvo malas críticas.

2.4. Primeros éxitos de Marvel en el cine antes del Universo Cinematográfico

Como podemos ver, hasta la segunda mitad de los años 90 la trayectoria de Marvel en películas y series de acción real fue un desastre a niveles económicos y de trascendencia cultural. No fue el caso de las series animadas para televisión, que, aunque no supusieron un impacto comercial de magnitud considerable, sí se han mantenido desde los años 60 hasta la actualidad con un papel importante en Marvel para llevar al mundo del cómic al público general. Desde 1967 se han estrenado hasta 37 series de varios superhéroes de Marvel, tales como *Los Cuatro Fantásticos* (1967–1968), *Spider-Man* (1981–1982) o *X-Men* (1992-1997).

³ Grupo de compañías cinematográficas dedicadas a películas de medio y bajo presupuesto.

De vuelta a los 90, Marvel había cedido los derechos de *Blade*, un héroe con poco protagonismo en las historietas, a New Line Cinema y en 1998 se estrenó una película que finalmente resultó ser un éxito para la crítica, el público general y obtuvo unos beneficios por valor de 86.000.000 de dólares.

En este punto de la historia, y con la llegada a los altos mandos de la compañía de Isaac Perlmutter y Avi Arad, Marvel vendió los derechos de los personajes estrella, para afrontar el estado económico que había dejado la gestión de Parelman. Se vendieron los derechos de Spider-man a Sony, los de X-men y los 4 Fantásticos a 20th Century Fox y los de Hulk a Universal.

Tras el éxito de *Blade*, estos estudios decidieron apostar por películas de mayor presupuesto, con estrellas de cine. La primera de ellas fue *X-men* del 2000, que tuvo una gran acogida. Se añadió a la lista otro éxito, la película *Spider-man* de 2002 dirigida por Sam Raimi. En 2003 se estrenó una nueva película de *Hulk* dirigida por Ang Lee con ayuda de la editorial a la hora de crear el guion, que generó una gran cantidad de ingresos y en su momento fue generalmente bien acogida. Aun así, Marvel no quedó del todo satisfecha y retiró los derechos del personaje a Universal.

A lo largo de la primera década del siglo XXI se fueron estrenando más películas de estos personajes. En 2003 se estrenó la secuela de *X-men*, *X-men 2* y en 2006 la tercera parte, *X-men: The Last Stand*. Fox también lanzó dos películas de *Fantastic Four* en 2005 (*Fantastic Four*) y 2007 (*Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*), que, aunque obtuvieron malas críticas, obtuvieron muchas ganancias. Por parte de Sony, en 2004 se estrenó *Spider-man 2* y en 2007 *Spider-man 3*.

Pero durante estos años no todo fueron éxitos. Películas como *Daredevil* de 2003, *Elektra* de 2005 *Goth Rider* de 2007 y *Ghost Rider: Spirit of Vengeance* de 2011, todas ellas a manos de Fox recibieron malas críticas, aunque sí llegaron a generar ingresos. Ejemplo de ello es *Daredevil*, que consiguió triplicar su presupuesto, pero fue vapuleada por los seguidores y la crítica. En 2004 la productora independiente Artisan estrenó una película de *The Punisher* y la mala crítica acabó haciendo que dicha productora acabase cerrando. Su distribuidora,

Llonsgate, se quedó con los derechos del personaje y lanzó una secuela, *The Punisher: War Zone* en 2008 que también fue recibida con desprecio.

Tras una década de preparación en la pantalla grande, Marvel iniciaría su universo cinematográfico con los personajes que todavía tenía en propiedad, pues los pertenecientes a Sony y Fox seguirían protagonizando películas como *Deadpool* (2016), *Deadpool 2* (2018), la saga *X-men*, etc.

3.La consolidación del Universo Cinematográfico de Marvel

3.1. El origen de Marvel Studios y el UCM

Cuando en 1980 Marvel Comics era propiedad de Perfect Film & Chemical Corporation, la empresa madre compró también un estudio de animación llamado DFE Films, que pasaría a ser Marvel Productions con el fin de estrenar las series de animación que hemos visto anteriormente. En 1993 Marvel Productions se dividió en Marvel Films y New World Animation. Avi Arad pasó a estar a la cabeza de Marvel Films. Con la crisis del 1996, Parelman vendió a Fox New World Animation y tiempo después dejó Marvel como hemos visto. Avi Arad invirtió el dinero obtenido de la venta en fundar Marvel Studios, sustituyendo así Marvel Films.

En este punto, Marvel todavía no se había recuperado por completo de su crisis y por tanto no tenía los medios necesarios para realizar sus propias películas, pero tampoco podían ceder por completo los derechos de sus personajes a otros estudios y productoras, pues perderían el control creativo y se arriesgaban a volver a fracasar en la industria cinematográfica.

Se barajó realizar ventas por un tiempo determinado e invariable, pero no resultaba conveniente, pues una vez acabado ese tiempo, la siguiente productora que se hiciese con los derechos de un personaje determinado se aprovecharía del trabajo ya hecho anteriormente en caso de no renegociar.

Finalmente se optó por vender licencias por un tiempo determinado y prorrogable siempre en caso de que el supuesto estudio hiciese películas del producto que tenía en manos.

Las ganancias de Marvel con las películas anteriormente nombradas mediante este sistema fueron minúsculas en comparación con los beneficios totales. Nunca han trascendido las cifras oficiales, pero se rumorea que, por ejemplo, con la película de *Blade* del 98, Marvel se llevó 25.000 dólares de los 131.000.000 que recaudó la película; o 62.000.000 de dólares frente a los 3.000.000.000 que recaudó Sony con las dos primeras películas de *Spider-man* de Sam Raimi.

De todos modos, el funcionamiento de estos acuerdos entre Marvel Studios y diferentes productoras cinematográficas es confidencial y lo que se conoce de ellos nace a partir de declaraciones de implicados. Ejemplo de esto es el director de cine Joe Carnahan, quien en 2012 iba a estar a cargo de las nuevas películas de *Daredevil*, personaje cedido a Fox y que ya realizó dos películas en 2003 y 2005 (*Daredevil* y *Elektra* respectivamente). Esta nueva trilogía nunca llegó a ver la luz, pues, según cuenta Carnahan, la productora quería realizar estas películas con el objetivo de no perder los derechos del personaje y que volviesen a Marvel Studios, pues en el acuerdo se estipulaba un tiempo máximo de siete años para explotarlo o por el contrario volvería a Marvel, tal como sucedió.

Paralelamente a la etapa de las coproducciones, en 2003, el empresario y productor cinematográfico y teatral David Maisel presentó a Avi Arad, quien en aquel momento era el presidente de Marvel Studios, la idea de la autofinanciación en un universo cinematográfico interconectado a lo largo de las distintas películas. Maisel sostenía que podían mantenerse prescindiendo de los personajes más comerciales de los cómics y que podían tener éxito usando solo los que todavía tenían y centrándose en *Los Vengadores*.

Avi Arad no creyó en la idea de Maisel y este se la presentó a Isaac Perlmutter, presidente de Marvel Entertainment, quien apostó por la idea y le concedió 525.000.000 de dólares para crear las primeras películas de ese nuevo universo y otorgando a Maisel el puesto de productor ejecutivo de las primeras películas. Esta financiación fue principalmente concedida por Merrill Lynch⁴,

⁴ Merrill Lynch: compañía norteamericana, que ofrece servicios en el mercado de capitales, inversiones bancarias, asesoría consultiva, gestión de capital, gestión de activos, seguros y servicios de banca a través de sus subsidiarias y afiliadas.

además de conseguir el apoyo de Paramount y Universal a cambio de derechos de distribución.

Avi Arad abandonó en 2006 su puesto de presidente, aunque antes de su marcha dejó todo listo para la autofinanciación. Arad fue sustituido por Kevin Faige, quien desde el año 2000 había sido el segundo de a bordo en Marvel Studios, encargándose así de supervisar todos los trabajos cinematográficos de Marvel y trabajando como coproductor en todas las películas.

Marvel Studios creó, por tanto, un equipo creativo para planear el inicio del UCM con grandes figuras dentro de Marvel como estrategia para asegurar el éxito de esta nueva tanda de películas. Este equipo fue formado por Kevin Faige, presidente de Marvel Studios; Louis D'Esposito, copresidente de Marvel Studios; Dan Buckley, presidente de publicaciones en Marvel Comics; Joe Quesada, editor jefe de Marvel Comics; Brian Michael Bendis, guionista de Marvel Comics y Alan Fine, presidente de Marvel Entertainment. Todos los miembros de este equipo eran grandes conocedores de los personajes y las historias que tenían entre manos, lo que fue de gran importancia a la hora de consolidar este universo cinematográfico. Siendo así, en el año 2008 daría comienzo el Universo Cinematográfico de Marvel, habiendo estrenado hasta la fecha un total de 23 películas, con una media aproximada de tres cintas por año entre 2008 y 2019. A continuación, se expone una tabla-resumen de las películas que componen la conocida como Saga del Infinito.

Tabla 1: *Películas del UCM clasificadas por años*

Año	Películas
2008	- <i>Iron Man</i> - <i>Hulk</i>
2010	- <i>Iron Man 2</i>
2011	- <i>Thor</i> - <i>Captain America: The First Avenger</i>
2012	- <i>The Avengers</i>
2013	- <i>Iron Man 3</i> - <i>Thor: The Dark World</i>
2014	- <i>Captain America: The Winter Soldier</i>

	- <i>Guardians of the Galaxy</i>
2015	- <i>Avengers: Age of Ultron</i> - <i>Ant-Man</i>
2016	- <i>Captain America: Civil War</i> - <i>Doctor Strange</i>
2017	- <i>Guardians of the Galaxy Vol.2</i> - <i>Spider-Man: Homecoming</i> - <i>Thor: Ragnarok</i>
2018	- <i>Black Panther</i> - <i>Avengers: Infinity War</i> - <i>Ant-Man and the Wasp</i>
2019	- <i>Captain Marvel</i> - <i>Avengers: Endgame</i> - <i>Spider-man: Far from home</i>

Fuente: Elaboración propia

Se puede apreciar que el ritmo de estrenos a lo largo de los años aumenta como consecuencia de la mayor demanda del público y el creciente éxito de las cintas. El año 2009 es el único en el que no se estrenó película alguna, cosa que nos hace ver cómo la máquina comienza a funcionar poco a poco hasta que son varios los estrenos realizados en un mismo año.

Además de estas, son varias las películas que están en desarrollo: *Black Widow*, *The Eternals*, *Doctor Strange in the Multiverse of madness*, *Black Panther 2*, *Guardians of the Galaxy Vol.3*, *Thor: love and Thunder*, *Shang-Chi and the legend of the ten rings* y *Blade*.

3.2. La narrativa transmedia como clave

3.2.1. El concepto transmedia en Marvel

Al hablar del Universo Cinematográfico de Marvel es imposible no hablar de narrativa transmedia. Henry Jenkins (2003) describe las narrativas transmedia como un elemento central de la cultura de la convergencia. Entendemos, por tanto, que la narrativa transmedia responde a una historia o

universo que se desarrolla en diferentes medios, ya sean digitales o tradicionales.

Esto podría confundirse con una franquicia tradicional, como podría ser *Harry Potter*, pero lo cierto es que una franquicia tradicional usaría cada nueva plataforma simplemente para adaptar la historia. Una franquicia transmedia la usaría para expandir su universo.

En el ámbito del cine, por ejemplo, en general las franquicias tradicionales encargan a compañías de producción externas la realización de ciertos productos, o, por el contrario, ceden los derechos de sus historias y personajes. Este es el caso de las películas de *Spider-man* (2002) que hemos visto anteriormente. Marvel cedió los derechos del personaje a Sony y esta adaptó su historia al cine sin afán de expandir ningún universo. En cambio, las franquicias transmedia suelen producir todos sus productos bajo una visión unificada. Este es el caso del Universo Cinematográfico de Marvel, que desde el 2008 optó por la autofinanciación con el fin de reinventar a sus personajes y crear el universo interrelacionado del que hablamos. Como citan Baile-López, Ortiz-Hernández, Rovira-Collado y Vidal-Martín-Toledano:

“Idealmente, cada medio hace una contribución exclusiva, distintiva y valiosa a la construcción de la historia, es decir, no se trata de una mera adaptación, transposición o traducción intersemiótica. [...] Cada medio vehicula un texto que ofrece algo nuevo, de manera que el conjunto de la narración al tiempo se enriquece y se problematiza por ese aporte, y la vecindad intertextual que ayuda a construir se hace más densa y más compleja.” (2015: p.503)

Con la llegada de la era digital y la irrupción de las nuevas tecnologías en el mundo del entretenimiento, Marvel ha tenido que adaptar sus productos, creando así uno de los universos transmedia más depurados existentes a día de hoy, solo comparables a otros fenómenos como *Star Wars*. Cruz Villegas escribe “Está quedando atrás la era cuando el receptor era simplemente un ente estático que recibía información; ahora es un público activo, que propone y expone sus dudas acerca de la narrativa cinematográfica.” (2017: 108)

Para entender por qué la narrativa transmedia ha sido clave para que Marvel debemos identificar qué define a un universo transmedia. Siendo concretos, Scolari expone una propuesta de elementos que pueden constituir una narrativa transmedia, siendo estos:

Animación, avances, apps, audio, camisetas, cartas, CD, cine, cómic, correo, discos, infografía, juegos, libros, manga, merchandising, teléfonos, muñecos, parques temáticos, radio, realidad virtual, redes sociales, revistas, sellos postales, teatro, televisión, memorias usb, usuarios, videojuegos tradicionales y en línea, webcómic, websodios, webs de tv. (2013: 14)

Todas estas vertientes de expansión de un universo transmedia necesitan de un receptor activo, que se interese por el mundo planteado en la ficción e indague en las intrincadas posibilidades que tiene. Como apunta Pratten (2011: 5), en la narrativa transmedia la experiencia es más importante que el contenido, algo fácilmente identificable en el Marvel de la actualidad, donde podemos navegar entre cómics, películas, series de televisión, videojuegos, etc. Pero esto tiene ya un origen en los cómics de la segunda mitad del siglo XX.

Aunque la idea de crear un grupo con los superhéroes estrellas de la firma no es original de Marvel, ya que DC, rival de la Casa de las Ideas, lo hizo en *Justice Society of America*, creada en 1940, y la *Justice League of America*, nacida en 1960; en 1963 con el primer número de *Avengers*, la Casa de las Ideas solidificó el concepto mediante distintos mecanismos. Desde ese momento las tramas de los diferentes personajes en sus historietas individuales empiezan a entrelazarse y complicarse, lo que requiere una recepción activa por parte del lector, que debe interesarse por las distintas series para disfrutar de la totalidad del universo. Como consecuencia, se crean grandes eventos editoriales como *Secret Wars* (1984-1985), serie que reúne a todos los personajes de cabecera; o *spin-off* como *Avengers West Coast* (1984). Esta complejidad argumental originada en la era del cómic primigenio servirá como base para la consolidación del universo Marvel como transmedia que conocemos a día de hoy.

Como citan Baile-López et al. (2015) el concepto de nave nodriza es fundamental en el mundo de las narraciones transmedia. Entendemos como

nave nodriza aquel producto que sirve como elemento aglutinador de un universo transmedia. En general hablamos de una obra literaria o película. Por ejemplo, en el universo de *Star Wars* podríamos identificar a la película original de 1977 *Star Wars: Episode IV - A New Hope*.

En el tema que nos ocupa, el universo Marvel es una rara avis, pues se puede considerar que se ha experimentado un cambio de nave nodriza. Este concepto ha correspondido tradicionalmente a los cómics, pero con el éxito y repercusión de las películas del Universo Cinematográfico de Marvel, ahora son ellas la nave nodriza del universo transmedia de Marvel. Ejemplo de ello es el hecho de que las historietas en papel a día de hoy incorporan conceptos, referencias e ideas directamente de las películas del UCM, como por ejemplo la introducción de Nick Fury con el aspecto del actor Samuel L. Jackson, quien lo interpreta en las películas pese a ser distinto en los cómics-origen.

3.2.2. El multiverso transmedia de Marvel

Teniendo todo esto en cuenta, a la hora de entender por qué Marvel, con todo lo que implica, es un único universo transmedia se nos plantea una pregunta: ¿cómo se sostiene un universo en el que los personajes obedecen a un canon en los cómics y a otro en las películas? ¿No se trataría, por lo tanto, de una mera adaptación? Lo cierto es que una de las peculiaridades de Marvel es que lo que propone en su obra es un multiverso. Un conjunto de universos paralelos que se desarrollan independientemente unos de otros con los mismos personajes, pero con variaciones fundamentales a la hora de desarrollar las historias. No solo existe un universo para cada formato, sino que son muchos los universos que se proponen en los cómics, por ejemplo. Los universos más importantes y consolidados que conocemos son el *Universo Marvel Principal (Tierra-616)*, que es el perteneciente a los cómics, el *Universo Cinematográfico de Marvel (Tierra-199999)*, perteneciente al UCM, el Universo cinematográfico X-Men, Marvel 2099 (Tierra -928), Marvel Zombies (Tierra -2149), Marvel Noir (Tierra -90214), Era de Apocalipsis (Tierra-295), *House of M (Tierra -58163)*, etc.

Además de todos estos universos también se pueden destacar los propios de sus series animadas, y películas como *Spider-man*, *Spider-man 2* y *Spider-*

man 3 de Sam Raimi, que no pertenecen a ninguno de estos universos en concreto, pero crean su propio mundo ficticio. El caso de *Spider-man* responde a la cesión de derechos que Marvel otorgó a Sony a principios de la década de los 2000 y, por tanto, todas las películas del personaje, incluyendo la trilogía de Sam Raimi, *The Amazing Spider-man* (2012), *The Amazing Spider-man 2*, *Venom* (2018) y *Spider-man: into the Spider-verse* (2018) tienen su propio universo, independientes unos de otros entre sagas. Lo mismo ocurre con las películas anteriormente nombradas de héroes en solitario fuera del UCM, como *Ghost Rider* (2007) o *Fantastic 4* (2015).

Una manera de explotar la multiplicidad de los universos de Marvel en cómics, películas, series y videojuegos es hacerlos interactuar, como hemos podido ver en distintas ocasiones. Es el caso de la serie de cómics *Secret wars* (2015), donde varios de los universos citados anteriormente colisionan y sus personajes deben combatir en un planeta ficticio llamado *Battleworld* por la supervivencia de sus mundos. Esta serie recibe este título en referencia a la que se publicó durante la etapa de Jim Shooter en los 80 y que supuso el primer gran *crossover* de Marvel.

Otro ejemplo de interacción entre universos es la reciente película de Sony *Spider-man: into the Spider-verse* (2018), en la que distintas versiones del héroe arácnido coinciden en una misma realidad alternativa, llevando por primera vez a la pantalla grande el concepto de multiverso.

En el caso del Universo Cinematográfico que nos ocupa se rumorea que será en el futuro cuando se explote la posibilidad de manejar un multiverso, pues ya ha habido ciertas alusiones en varias películas de la *Saga del Infinito* como *Doctor Strange* (2016) o *Spider-man: Far from home* (2019). Además, la secuela de *Doctor Strange* tendrá por subtítulo *Multiverse of Madness* (multiverso de locura). A nivel creativo, el hecho de contar con un multiverso significa tener una mina de oro a la hora de contar historias en cine, expandiendo mucho más los límites y creando infinitos escenarios distintos que pueden utilizarse para corregir errores del pasado y para narrar historias fuera de los códigos establecidos hasta el día de hoy.

3.2.3. Estrategias para la construcción del universo transmedia de Marvel en el cine

Teniendo claro lo que supone un universo transmedia, se puede analizar cómo Marvel ha desarrollado una estrategia para la configuración de este tipo de narrativa. Marvel tiene muy clara la importancia de la experiencia transmedia a la hora de entrelazar sus productos y generar así una participación activa del espectador, pues el interés de la masa es vital para la supervivencia de un universo de estas características.

Por lo tanto, analizando los elementos que han servido a Marvel y concretamente a su universo cinematográfico para ser un referente de este tipo de narrativa y captar por completo la atención y el interés de la gente, es inevitable hablar del uso de las escenas post créditos en sus películas. Aunque películas como *Flash Gordon*, *Young Sherlock Holmes*, o *Back to the future* ya introdujeron escenas *cliffhanger* que invitaban a ver la secuela, el Universo Cinematográfico de Marvel lo llevo al nivel de la interrelación entre las distintas películas. La primera de ellas, la de *Iron Man* nos presenta al personaje *Nick Fury*, agente de la organización ficticia *S.H.I.E.L.D.* tratando de reclutar a *Tony Stark (Iron man)* para formar parte de la iniciativa *Vengadores*, lo que sienta las bases de lo que estaría por llegar y dando al seguidor de los cómics un motivo para volver a las salas de cine en el próximo estreno. A este respecto, expone Sánchez:

“Estas escenas post créditos, además, han servido para fidelizar a la audiencia y jugar con sus expectativas incluso cuando la película ya ha terminado. El conjunto de escenas post créditos incluidas en las producciones del UCM pueden dividirse en dos bloques diferenciados: aquellas que tienen funciones relacionadas con las distintas tramas que conectan el UCM, y aquellas que únicamente sirven como guiño o chiste privado hacia los espectadores en general o a los fans en particular.”
(2017: 45)

En esta línea también podemos nombrar los tradicionales cameos de Stan Lee en todas las películas de Marvel. El que fue redactor jefe de Marvel Comics hace una breve aparición en todas las películas del UCM. Esto ha permitido

teorizar a los seguidores del universo hasta el punto de que Kevin Feige, presidente de Marvel Studios confirmó en 2017 en una entrevista para Screen Rant que el personaje que encarnaba el escritor y editor se trataba de un Vigilante, un personaje omnipotente y ficticio típico de los cómics que se dedica a observar los eventos que ocurren en el universo.

Podemos entender la interconexión creada entre las distintas películas de este universo ficticio como la consolidación de la serialización del cine *mainstream* en el cine actual. Cuando vemos una película del UCM estamos ante un flujo constante de referencias e *easter eggs*⁵. Estas referencias sirven como pistas de lo que está por venir, como elemento cohesionador del universo, como homenaje a personajes, eventos o conceptos de los cómics; o simplemente como deleite para los fans, pues la muy activa comunidad de seguidores del Universo Marvel siempre está proponiendo teorías, realizando conexiones y ayudando a interpretar los elementos que se colocan. De esta manera, la tan detallada interconexión creada entre las diferentes películas puede llegar a pasar desapercibida para el público que consume estas películas de manera más casual, pero una especie de juego para los seguidores más fieles, en el que deben encontrar todas las referencias e *easter eggs* para comprender con mayor profundidad la totalidad de la historia. Por lo tanto, estamos hablando de una atracción por lo incompleto (como se cita en Taylor, 2014: 7), pues Marvel se asegura un nicho de mercado en estos seguidores que acudirán a las salas para comprobar si las interconexiones y teorías que habían realizado eran ciertas o no, todo esto de manera inconsciente.

En la línea de la interconexión y la serialización podemos comentar las películas-evento dentro del UCM, que, al igual que en los cómics funcionan como grandes oportunidades de ver a los personajes predilectos de la audiencia interactuando entre ellos. Estas películas se publicitan como grandes acontecimientos en la historia y el progreso del universo cinematográfico.

Podríamos catalogar como tal toda la saga de *Avengers*, constituida por *The Avengers* (2012), *Avengers: Age of Ultron* (2015), *Avengers: Infinity War*

⁵ Mensaje o referencia ocultos en series de televisión, discos compactos, DVD, Blu-ray, programas informáticos o videojuegos.

(2018) y *Avengers: Endgame* (2019), además de la tercera entrega de la trilogía de *Captain America*, *Captain America: Civil War* (2016). Todas estas películas son esperadas con gran entusiasmo por la mayor parte del público y Marvel Studios lo aprovecha a la hora de promocionarlas. Por ejemplo, *The Avengers* (2012) suponía el primer *crossover* cinematográfico entre los personajes de ese universo; *Captain America: Civil War* (2016) era el primer enfrentamiento entre la mayoría de personajes de la franquicia, de hecho para su promoción se volvieron muy populares entre los usuarios los hashtags #TeamCap y #TeamIronMan en redes sociales; *Avengers: Infinity War* (2018) se vendió como el esperado enfrentamiento contra *Thanos*, el gran villano que se había estado construyendo desde 2012 y *Avenger: Endgame* (2019) fue la culminación de once años de historias y un arco narrativo de veintiuna películas. Sin duda, seguimos observando que Marvel se preocupa por mantener al público atento, como es usual en la narrativa transmedia.

Otra de las estrategias que Marvel utiliza para afianzar su producto transmedia es la importancia que se les da a los actores. En Marvel, los actores no se caracterizan por ser simples intermediarios entre las historias del estudio y el público mediante sus personajes. Su papel es más bien el de representantes. Los seguidores de la franquicia muestran un culto por las estrellas que interpretan a sus héroes favoritos y acuden a convenciones para verlos y tenerles cerca. El objetivo de Marvel es crear un ambiente familiar en el que el seguidor se sienta cómodo. La sensación que tiene el seguidor es que las estrellas son cercanos a él, que los conoce y por ello los sigue en entrevistas de televisión, redes sociales, vídeos promocionales, etc. De esta manera, se crea un vínculo que hace que el interés del seguidor por los personajes y todo lo que les ocurra, aumente.

El UCM no hubiese llegado a tener la repercusión mundial de la que goza a día de hoy si no fuese por sus campañas publicitarias y su actividad en redes sociales. La promoción de una película empieza años antes del estreno de la misma: primero se muestra el logo, meses después alguna que otra imagen promocional, pósters, *teasers*, *tráilers*...Y cuando da inicio la promoción convencional de la película, es cuando sale a la venta el merchandising, las vallas publicitarias en las grandes ciudades, spots de televisión, entrevistas en

programas de *prime-time* y, sobre todo, la actividad en redes sociales. La cuenta oficial de Marvel Studios tiene más de veinticuatro millones de seguidores en Instagram, más de tres millones en Twitter y más de cinco en Facebook. Marvel aprovecha la repercusión de las redes sociales para lanzar anuncios, promocionar películas de estreno, salida a la venta de películas en formato físico o digital, etc. Pero la función más importante de dichas herramientas, es sin duda, la de mantener fiel a la legión de seguidores de este universo transmedia.

3.2.4. La expansión del UCM a la televisión

El Universo Cinematográfico de Marvel también se extiende a la televisión con hasta trece series estrenadas en distintos canales y plataformas online. La primera de ellas fue *Agents of S.H.I.E.L.D.* (2013). Esta serie está producida por Marvel Television ABC Studios junto con su división de producción ABC Signature Studios. Con un total de seis temporadas, la serie se sigue emitiendo en el año 2019. *Agents of S.H.I.E.L.D.* narra lo que ocurre con la organización *S.H.I.E.L.D.* tras los sucesos de *The Avengers* (2012), siendo el *Agente Coulson* su protagonista, personaje que ya pudimos ver en la película. En referencia a esta serie, a su relación con las películas del UCM y a la narrativa transmedia, Lozano y Hermida (2015) escriben:

Precisamente en este marco es donde surge la serie, no solo como nuevo paso en la expansión de este fenómeno, que alcanza así la ficción seriada televisiva, sino como pieza de engranaje que cubre el espacio intermedio entre las dos entregas cinematográficas de Los Vengadores (p.243).

Agents of S.H.I.E.L.D. es, por tanto, la primera de muchas series que pretenden expandir y aportar nuevas capas al nuevo universo audiovisual de Marvel. Tras su éxito, la cadena ABC aprobó en 2014 la serie *Agent Carter* que estuvo en emisión entre el 2015 y el 2016. En 2017 se estrenó la serie *Inhumans* con una sola temporada de ocho episodios. Estas tres series son y fueron emitidas en la televisión en abierto en la cadena estadounidense ABC.

Por otro lado, en 2013 Marvel estaba preparando cuatro series para plataformas de *streaming* bajo demanda en las que Netflix, Amazon y WGN America se mostraron interesadas. Disney⁶ anunció en ese mismo año que Netflix sería la plataforma elegida. Entre las series para Netflix relacionadas con el UCM están:

- *Daredevil* (2015-2018)
- *Jessica Jones* (2015-2019)
- *Luke Cage* (2016-2018)
- *Iron Fist* (2017-2018)
- *The Defenders* (2017)
- *The Punisher* (2017-2019)

Todas ellas, salvo *The Defenders*, son historias independientes de superhéroes, pero interconectadas, del mismo modo que las películas en solitario de personajes como *Thor* o *Iron-man*. En 2017, tras varias temporadas de las cuatro primeras series de Netflix, se estrenó la miniserie *The Defenders*, que funciona mediante la fórmula *Avengers*, es decir, juntar en un mismo producto a los personajes que ya han tenido su propio desarrollo. De hecho, y siguiendo con las estrategias transmedia, Netflix publicó una imagen promocional de la serie en la que se podía ver cómo la palabra *defend* está compuesta por diferentes tipografías, cada una perteneciente al logo de la serie de todos los integrantes del grupo de superhéroes, *Jessica Jones*, *Daredevil*, *Luke Cage* y *IronFist*. Además, se incluye una letra (la “e”) que no pertenece a ningún logo. Esta estrategia, además de incluir la presencia de la mano que rodea la palabra, hizo que la comunidad de *fans* empezase a teorizar y especular sobre los demás personajes y villanos que podrían aparecer en la serie, otra muestra más de la importancia de los seguidores en la narrativa transmedia.

También existen otras series que Marvel Television emite en otras plataformas de *streaming*. Es el caso de la serie *Runaways* (2017), emitida en Hulu⁷. Se planea además estrenar dos series más para esta plataforma: *Ghost*

⁶ Empresa propietaria de Marvel actualmente.

⁷ Plataforma de *streaming* perteneciente a Walt Disney Direct-to-Consumer & International, división de The Walt Disney Company.

Rider y Helstrom. Por último, también se emite la serie *Cloak & Dagger* desde 2018 en el canal de televisión por cable estadounidense Freeform.

Por otro lado, también existe la serie *Legion*, emitida en la cadena estadounidense de suscripción FX⁸ desde 2017 y con un total de dos temporadas a la espera de una tercera. Esta serie no comparte universo con el UCM y, por lo tanto, tampoco con las demás series de Marvel Television. De hecho, se ha confirmado que esta serie acontece en un universo paralelo al de las películas de *X-Men* de Fox.

Con respecto a estas series (exceptuando, como hemos visto, *Legion*) han sido muchas las quejas que alegan que no existe una interconexión real entre estas y las películas del UCM. Fernández escribe:

“Sin embargo, en la práctica, la realidad es que no hay una verdadera conexión entre las series y las películas de Marvel y, en efecto, hablar de un universo cinematográfico interconectado, que incluye series y películas que dialogan entre sí, no parece hasta ahora mucho más que un truco publicitario.” (2016: 3)

Se puede considerar que la referencialidad en este universo es unidireccional y poco sólida, pues se basa simplemente en pequeños detalles sin relevancia para las tramas de las series. Las películas en absoluto se ven afectadas por los acontecimientos de las historias televisivas y esto indigna a muchos de los seguidores de este universo transmedia. El motivo por el cual películas y series sufren de esta falsa interconexión se puede achacar a que los equipos que se encargan de producirlas son totalmente distintos: las películas corren enteramente a cargo de Marvel Studios, mientras que las series son producciones asociadas en las que participan entidades como Marvel Television, ABC Signature Studios, Wandering Rocks Productions, Fake Empire Productions, Bohemian Risk Productions, Nine and a Half Fingers, Inc., Goddard Textiles, Devilina Productions, Tall Girls Productions y DeKnight Productions. Es por esto por lo que no existe una homogeneidad, no solo narrativa, sino estilística entre las series mismas, además de con las películas.

⁸ Cadena hermana de FOX y ahora también propiedad de The Walt Disney Company.

Con el objetivo de corregir esto, ofreciendo series realmente trascendentes en el transcurso de las películas y así contentar a los seguidores, Marvel tiene en distintas fases de producción varios proyectos con personajes de las películas del UCM. Estas series se estrenarán en Disney+, un servicio de *streaming* cuyo lanzamiento se producirá el 12 de noviembre de 2019 y que reunirá, entre otros, todo el contenido de Disney, Pixar, Star Wars, National Geographic y Marvel. Además, serán producidas, esta vez sí, por Marvel Studios. Entre las series planeadas para esta plataforma encontramos:

- *The Falcon and the Winter Soldier*, en la que veremos historias de estos personajes tras los sucesos de *Avengers: Endgame*. Está prevista para verano de 2020. Contará con el mismo elenco que en las películas.
- *What If...?*, planeada para el primer año del servicio de *streaming*, será una serie animada que enseñe variaciones en los acontecimientos más importantes de la historia del UCM y se mantendrá fuera del canon del mismo.
- *WandaVision*, protagonizada por Elizabeth Olsen y Paul Bettany (actores que en las películas interpretan a *Scarlet Witch* y *Vision* respectivamente), contará, se rumorea que, en clave de comedia de situación, la relación entre sus personajes.
- *Loki*, con Tom Hiddleston interpretando a su personaje de las películas, se dice que contará las aventuras de *Loki* en una línea temporal alternativa creada en *Avengers: Endgame*. Se espera que se estrene en el segundo año del servicio Disney+.
- *Hawkeye*. Aunque no se sabe demasiado de esta serie, se habla de que el personaje principal, *Clint Barton/Hawkeye* le otorgaría su papel como héroe al personaje *Kate Bishop*, como ocurre en los cómics.
- Además, también hay confirmadas tres series más: *She Hulk*, *Moon Knight* y *Ms. Marvel*; de las que solo se ha presentado un logo y no se sabe nada más.

3.2.5. La expansión del UCM a los cortometrajes

Otro de los formatos a los que llega el Universo Cinematográfico de Marvel es el cortometraje. Los cortos de Marvel Studios, o como se les llama, los *Marvel One-Shots*, son pequeñas piezas que en un principio se incluían como contenido extra en los DVD y Blu-ray de las películas del UCM y que a día de hoy simplemente se usan como piezas promocionales, pese a parecer que iban a tener mayor relevancia en el transcurso de los acontecimientos. En total se han lanzado ocho cortometrajes que muestran escenas de personajes secundarios y principales de las películas, e incluso algunos nuevos.

- El primero de los cortometrajes fue *The Consultant* (2011), incluido en el Blu-Ray de *Thor*. Se trata de una conversación entre dos agentes de S.H.I.E.L.D en el contexto del final de la película de *Hulk*.
- El segundo cortometraje es *A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer* (2011), incluido en el contenido extra de *Captain America: The First Avenger* (2011) y tiene lugar después de los sucesos de *Iron Man 2* (2010). Está protagonizado por el agente Coulson de S.H.I.E.L.D.
- El tercero es *Item 47* (2012), que muestra a dos nuevos personajes tras los sucesos de *The Avengers* (2012), película en cuyo Blu-Ray se incluía.
- En quinto lugar, se estrenó *All Hail the King* (2014), incluido en el Blu-Ray de *Thor: The Dark World* (2013). El corto ocurre tras *Iron man 3* (2013) y muestra al villano de la película en prisión.
- *WHIH Newsfront* (2015) es una webserie recopilada en forma de cortometraje que simula un telediario del UCM en el que se narran los eventos de *Avengers: Age of Ultron* (2015). Estas noticias, cada una por separado, sirvieron como campaña viral en internet.
- *Team Thor* (2016), en referencia a los equipos hechos para *Captain America: Civil war* (2016), se realizó este cortometraje en clave de falso documental en el que se muestra a Thor y a Bruce Banner durante los sucesos de dicha película. Aunque los actores son los

originales, se considera una parodia no canónica dentro de los eventos del UCM.

- *Watch the Game* (2017) es el último cortometraje, que está compuesto por un conjunto de mini episodios que sirvieron como campaña publicitaria para *Spider-man: Homecoming* (2017).

3.2.6. La expansión del UCM a los videojuegos

El Universo Cinematográfico de Marvel también se expande en el mundo del videojuego. Desde su inicio, se han estrenado cuatro títulos basados en películas de la franquicia para distintas plataformas y realizados por distintas desarrolladoras. Dichos videojuegos son:

Tabla 2: *Videojuegos basados en películas del UCM*

Título	Año	Desarrolladora	Plataformas
<i>Iron Man</i>	2008	Secret Level	PlayStation 2, PlayStation 3, PSP, Wii, Nintendo DS, Xbox 360, PC
<i>The Incredible Hulk</i>	2008	Edge of Reality, Amaze Entertainment	PC, Nintendo DS, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Xbox 360
<i>Iron Man 2</i>	2010	Sega Studios San Francisco, High Voltage Software, Gameloft	Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Portable, Wii, Nintendo DS,
<i>Thor: God of Thunder</i>	2011	Liquid Entertainment, Red Fly Studios, WayForward Technologies	Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS, Nintendo 3DS

Captain America: Super Soldier	2011	Next Level Games, High Voltage Software, Griptonite Games	Nintendo DS, PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo 3DS
<i>Iron Man 3: The Official Game</i>	2013	Gamloft	Android, Iphone

Fuente: elaboración propia

Ninguno de estos fue acogido con entusiasmo ni por crítica ni por público, llegando así al fin del desarrollo de más videojuegos basados en películas del UCM. Pero, aunque su expansión al mundo de las consolas no fuese exitosa, la el reconocimiento mundial de Marvel, ha dado pie al lanzamiento de videojuegos basados en las historias de los cómics que sí han sido un éxito. Es el caso de *Lego Marvel Super Heroes* (2013) y *Marvel's Spider-man* (2018), además del venidero *Marvel's Avengers* (2020), que fue presentado en el E3⁹ 2019 generando una expectación importante en redes sociales.

En definitiva, más allá de las películas, el Universo Cinematográfico de Marvel pretende expandirse a otros medios de expresión para conseguir una hegemonía comparable a la de muy pocas franquicias.

3.3. La estrategia de las fases: relación de tramas y personajes

Desde que se inició el UCM, Kevin Feige, en calidad de presidente de Marvel Studios y productor de todas las películas¹⁰, ha actuado como arquitecto maestro de los sucesos que iban ocurriendo en el gran entramado de la historia

⁹ E3 (Electronic Entertainment Expo) es una convención anual de videojuegos celebrada en Los Angeles donde las compañías más grandes presentan sus proyectos y lanzamientos, además de software y hardware.

¹⁰ Kevin Feige ha producido 18 de 23 películas del UCM en solitario. La es excepciones son *Iron Man* (2008), *The Incredible Hulk* (2008), *Spider-Man: Homecoming* (2017), *Ant-Man & the Wasp* (2018) y *Spider-Man: Far from home* (2019).

de las 23 películas estrenadas hasta la fecha. Aunque antes de él, fue Joss Whedon quien coordinó las primeras cinco películas en calidad de guionista y de director de *The Avengers* (2012). Recientemente se ha anunciado que dichas películas conforman lo que se ha llamado la *Saga del Infinito*, una serie de películas que, en global, se corresponden a un solo arco narrativo: la lucha contra Thanos y la búsqueda de las Gemas del Infinito. Como toda historia, la Saga del Infinito se narra en tres actos, en este caso, correspondientes a distintos conjuntos de películas a los que se han denominado fases (Fase 1, Fase 2 y Fase 3).

El orden de salida de las películas del UCM es un asunto consensuado y que responde no solo al interés de gozar de una coherencia narrativa de cara al espectador, sino que, en gran medida se trata de una estrategia de mercadotecnia que se apoya en un sistema de valores. El objetivo es mantener al público interesado y mantenerlo acostumbrado a las consecuentes expansiones que se dan sin que resulten cambios demasiado bruscos que no agraden. Es por ello que desde Marvel Studios se planea con antelación qué es lo que va a ocurrir en la película que se estrene dentro de unos años para tener en cuenta ciertos aspectos en la producción de la película que se esté llevando a cabo en un supuesto presente. A continuación, se hará un repaso de las tres fases que conforman la *Saga del Infinito* a nivel estratégico.

3.3.1. La Fase 1

La Fase 1 del UCM está compuesta por seis películas: *Iron Man* (2008), *The Incredible Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011), *Captain America: The First Avenger* (2011) y *The Avengers* (2012).

El objetivo de esta primera fase, como el de primer acto de una obra, era cimentar el universo y establecer las bases de lo que Marvel iba a ofrecer. Como hemos visto, el UCM empezó con la primera película de Iron Man en solitario, personaje que, aunque sí era importante en las historias de los cómics, no era para nada popular para el gran público mundial, así que, para asegurar el éxito debieron jugar con estrategia sus cartas.

Marvel Studios decidió apostar por Iron Man para ofrecer algo nuevo al cine de superhéroes: en los cómics, el personaje dista del arquetipo de héroe clásico, pues es un fabricante de armas millonario, de fuerte carácter y con problemas de alcohol. Para aumentar el interés general en esta producción, Marvel Studios contrató a Robert Downey Jr. para interpretar a Tony Stark (Iron Man), actor que en la vida real tenía ciertas coincidencias con el personaje y lo que despertó el interés de los medios, de forma que, desde su preproducción, la película ya tuvo la atención de la gente. Además, su presencia en la película también el interés de algunas estrellas de Hollywood que también aceptaron aparecer, como Gwyneth Paltrow o Jeff Bridges. Por lo tanto, podemos ver que el interés de Marvel Studios por gozar de un reparto repleto de estrellas en sus películas también es clave para llamar la atención del público y algo que se mantiene a día de hoy.

Es en esta película en la que se presentan conceptos importantes para el UCM, como la importancia de la empresa ficticia *Stark Industries* dentro del mismo, la presentación de Tony Stark como personaje principal del universo, etc. Pero sin duda, esta película, con su escena post créditos es la semilla de la interconexión en el UCM: como hemos visto antes, Nick Fury se reúne con Tony Stark para decirle que no es el único héroe en ese mundo y que forma parte de un universo más grande. De esta manera, el espectador fiel a los cómics se interesa por ver cómo será juntar a héroes de películas distintas en una sola.

En segundo lugar, y en el mismo año, se estrena *The Incredible Hulk* (2008), película que es una excepción dentro del UCM, pues su producción no corría a cargo al 100% de Marvel Studios, ya que los derechos del personaje eran de Universal Pictures. Aunque se consiguió recaudar en taquilla toda la inversión de la película, no gustó ni a crítica ni a audiencia. Como consecuencia, Universal se negó a realizar más películas de Hulk en solitario, haciendo que solo pudiese aparecer en películas corales. Además, como medida de prevención, Marvel Studios sustituyó a Edward Norton por Mark Ruffalo para interpretar a Bruce Banner (Hulk) en las siguientes películas, pues se decía que el ego del actor podría chocar con el de Robert Downey Jr. en próximas producciones.

La siguiente película fue *Iron Man 2*, que pretendía desarrollar más al personaje de Tony Stark para afianzarlo ante la audiencia, al igual que introducir nuevos conceptos y personajes vitales para el futuro de las películas. Conocemos a Natasha Romanoff (Viuda negra) y a James Rhodes (War Machine), además, se da una mayor importancia en la trama a la organización S.H.I.E.L.D., que tendría una importancia crucial en la inminente *The Avengers* (2012). Como escena post créditos se presentaba el representativo martillo de Thor en la Tierra, pista de la próxima película que se estrenaría.

Con *Thor* (2011), Marvel Studios apostó por expandir su universo, de nuevo, de una manera arriesgada, pues era la primera película que mostraba héroes de otros planetas, pertenecientes a viejas mitologías. La conexión con el resto de películas se establecía por la presencia de S.H.I.E.L.D., y del agente Coulson. Además, se presentaba a Loki, quien sería el villano de *The Avengers* (2012), además de hermano de Thor y a Clint Barton (Hawkeye), personaje del equipo heroico. La escena post créditos conectaba directamente con *The Avengers* (2012), la película que serviría como plato fuerte de la Fase 1. En ella se veía a Nick Fury conversando sobre el Tesseracto (pieza fundamental en el futuro de las películas) con Erik Selvig (personaje secundario de la presente película) y siendo observados por Loki, dejando visible en el horizonte la primera gran reunión de superhéroes en el cine.

También en 2011 se estrenó *Captain America: The first Avenger*, película cuyo objetivo fue poner las cartas sobre la mesa antes del estreno de *The Avengers* (2012). Se presentaba a la audiencia a Steve Rogers (Capitán América), otro de los personajes principales de la franquicia. Además, se introducían nuevos conceptos, como la organización terrorista ficticia Hydra, el personaje de Bucky Barnes, el de Peggy Carter (quien luego tendría su propio cortometraje y serie de televisión, como hemos visto), o al villano Redskull (Cráneo rojo), que volvería a aparecer en el futuro. La escena post créditos muestra cómo Steve Rogers despierta tras haber sido congelado durante 70 años en manos de S.H.I.E.L.D. Además, se incluye un *teaser* de *The Avengers* (2012).

Tras cuatro años de presentaciones de personajes y de planteamiento de un universo que mostraba amagos de interconexión, en 2012 se estrenó *The*

Avengers, el plato fuerte de la Fase 1, que, con un presupuesto multimillonario, logró recaudar siete veces su inversión. Esta película supuso la primera reunión de superhéroes con franquicias propias en una misma obra y una especie de clímax de ese primer acto que era la Fase 1. Al ser una película de una magnitud muy elevada tras lo que se estaba acostumbrado, fue capaz de romper varios récords, como el de mayor recaudación de la historia en la primera semana de exhibición (270 019 373 \$). *The Avengers* tuvo una recepción muy positiva por parte de la crítica y del público, y consiguió demostrar que la idea de un universo cinematográfico era completamente viable en esa época. A nivel narrativo y en relación con los sucesos que habían ocurrido en las películas anteriores, significó la creación de un grupo de héroes para defender a la Tierra de grandes amenazas. En este caso, fue Loki, pero en la escena post créditos se descubre que había alguien detrás de la batalla de Nueva York que se muestra en la película: Thanos. Thanos es uno de los villanos más importantes de los cómics y que apareciese en la escena post créditos de la película más grande que se había estrenado en el UCM significaba que el futuro deparaba películas mucho más ambiciosas, lo que sirvió como cebo para mantener al espectador atento tras el gran espectáculo que había tardado cuatro años en llegar.

A nivel formal, la película asentó un estilo visual vivo e icónico, dejando de lado la tendencia oscura, realista y apagada en la que se respaldaban títulos de superhéroes de otras compañías. A este respecto, De Prada y G. Rodríguez exponen:

El elemento icónico es un parte integral del género, por eso se nutre fundamentalmente de adaptaciones y hay tan pocas películas originales. Éstas últimas tienden muy significativamente a descartar los uniformes y el colorido del concepto superheroico, y en ese sentido puede decirse que *Los Vengadores* son la primera verdadera película de superhéroes, y definitivamente su acta de madurez, por cuanto ha asumido con genuino orgullo la esencia, la estética y la épica de los cómics sin apoyarse en otros géneros. (2013, 7)

Se puede afirmar que esta película marcó tendencia, pues el cine de superhéroes posterior bebería de su estilo. Ejemplo de ello es *Justice League* (2017), equivalencia de los rivales directos de Marvel, DC, que tomaría el

concepto de película coral con los principales héroes del universo cinematográfico.

En resumen, la Fase 1 del UCM comenzó una importante tendencia a nivel global y serviría para presentar a los seis héroes principales del UCM (Iron Man, Hulk, Thor, Capitán América, Hawkeye y Viuda Negra), asentar el concepto de interconexión, construir un universo con conceptos propios y familiarizar a la audiencia con todo esto. Además, como puente a la Fase 2, se presentó a Thanos, el gran villano que habría que derrotar en las películas de los años venideros.

3.3.2. La Fase 2

Una vez presentado el universo, el objetivo ahora era desarrollar lo que ya se conocía y expandirlo con nuevas películas, además de crear una interconexión más férrea de cara a la Fase 3, donde la serialización se volvería mucho más presente. La Fase 2 cuenta con seis películas, de las cuales, cuatro son secuelas de las películas de la Fase 1 y dos presentan nuevas franquicias. Uno de los hilos conductores de este conjunto de películas es el de las seis Gemas del Infinito, objetos que, a nivel narrativo van tomando importancia a nivel que avanzan las películas para desembocar en la Fase 3, donde tendrán un papel crucial. Las podemos ver presentes en tres películas de esta fase.

Las películas que conforman la Fase 2 son *Iron Man 3* (2013), *Thor: The Dark World* (2013), *Captain America: The Winter Soldier* (2014), *Guardians of the Galaxy* (2014), *Avengers: Age of Ultron* (2015) y *Ant-Man* (2015).

Con *Iron Man 3* (2013) se mostraba el lado más humano de Tony Stark, mostrando sus problemas de alcoholismo y su estrés postraumático tras los eventos de *The Avengers* (2012). El objetivo de esto era desarrollar más al personaje, que ya llevaba un arco de tres películas. La película dividió opiniones y gustó más a la crítica que al público general, pues se considera que la publicidad que se hizo de ella y cómo se vendió, mostrando como villano principal al Mandarín, uno de los más importantes en los cómics y resultando luego ser un engaño, cosa que no gustó a los fans más fieles de las historietas.

En el mismo año llegó a los cines *Thor: The Dark World* (2013), que no suponía ningún evento relevante dentro de los sucesos del UCM más allá de presentar al espectador el Éter, una de las Gemas del Infinito mencionadas anteriormente. Además, se mostraba el estado de los personajes de la franquicia tras los sucesos de la batalla de Nueva York.

La siguiente película fue *Captain America: The Winter Soldier* (2014). En ella Steve Rogers, Natasha Romanoff y Nick Fury investigaban una conspiración sobre un asesino misterioso conocido como The Winter Soldier que resultaba ser Bucky Barnes, el amigo de Steve Rogers que se presentó en la primera película y que posteriormente volvería para formar parte de los Vengadores. Además, se descubría que Hydra estaba infiltrada en S.H.I.E.L.D., cosa que afectó a la serie *Agents of S.H.I.E.L.D.* y a su interconexión con el UCM. Esta película más cercana estilísticamente al cine de espías fue el debut de los hermanos Russo en Marvel Studios y el éxito en crítica y en taquilla les otorgó el papel de escribir y dirigir las películas más grandes de la Fase 3.

Guardians of the Galaxy (2014) fue el siguiente estreno en el mismo año y la primera presentación de una nueva franquicia en la Fase 2. Esta película expande el universo Marvel al espacio más allá de los pocos planetas y razas vistos en la franquicia de Thor y de los Vengadores. En clave de comedia y ópera espacial, muestra a un grupo de cazarrecompensas inadaptados. En esta película se presentó a Thanos de una manera más formal más allá de una escena post créditos. Se le mostraba como el gran villano del universo y se presentaba su afán por conseguir la Gema del Poder, *mcguffin*¹¹ de esta película. Además, se explicaba por fin al espectador qué eran las Gemas del Infinito y para qué podían servir. La película fue otro éxito en taquilla y crítica y la presentación de una nueva franquicia sirvió como herramienta para mantener todavía a la audiencia.

En 2015 *Avengers: Age of Ultron* fue la primera película del UCM en estrenarse. Era la secuela del éxito de la Fase 1 y como equivalencia, esta película también supone el clímax de la Fase 2. En ella se muestra la segunda

¹¹ Recurso narrativo que consiste en mostrar un objeto importante para los personajes, pero irrelevante para la trama.

reunión de los superhéroes ya conocidos (exceptuando a los Guardianes de la Galaxia) y se presenta a nuevos personajes que tendrán importancia en películas venideras al igual que en la presente, como Wanda Maximoff (Scarlett Witch) y Visión. En relación a las Gemas del Infinito se muestran dos: una que tiene Visión, el nuevo personaje y con respecto a la otra, se confirma que el Tesseract, el objeto central de *The Avengers* (2012) era otra. En la escena post créditos se vuelve a mostrar a Thanos, esta vez portando el guantelete, objeto icónico de los cómics. Para la secuela se contrató también a Joss Whedon, pero no fue tan bien acogida como su predecesora debido al tono más oscuro y sombrío que se le dio.

Para finalizar la Fase 2 se estrenó *Ant-Man* (2015), una película-puente entre una fase y otra, con una producción más humilde y que presentaba una nueva franquicia, con un tono más humorístico. A modo de interconexión, hay una escena de la película en el cuartel general de los Vengadores con Falcon, personaje presentado en *Captain America: The Winter Soldier* (2014) y presente en *Avengers: Age of Ultron* (2015), además de que se presenta el Reino Cuántico, que tendría importancia en películas futuras. Su escena post créditos apuntaba directamente a la siguiente película, *Captain America: Civil War* (2016), uno de los grandes eventos del UCM.

3.3.3. La Fase 3

Tras ocho años y doce películas estrenadas, Marvel pasó a la Fase 3 en su universo cinematográfico. En ella la interconexión era total y son varias las películas de esta fase que requieren un visionado previo de las historias anteriores. Es por ello que el objetivo de esta fase era explotar esta interconexión para llegar al colofón final con la tercera y la cuarta película de los Vengadores. Otro factor a comentar es la mayor presencia de marcas comerciales en las películas en forma de emplazamiento publicitario a medida que avanza el UCM.

La Fase 3 es la más larga hasta la fecha, con un total de once películas: *Captain América: Civil War* (2016), *Doctor Strange* (2016), *Guardians of the Galaxy Vol.2* (2017), *Spider-Man: Homecoming* (2017), *Thor: Ragnarok* (2017), *Black Panther* (2018), *Avengers: Infinity War* (2018), *Ant-Man and the Wasp*

(2018), *Captain Marvel* (2019), *Avengers: Endgame* (2019) y *Spider-Man: Far from home* (2019).

Captain América: Civil War (2016) iniciaba la Fase 3 por todo lo alto, a diferencia de las dos anteriores que se limitaban a estrenar una película de un héroe en solitario. En esta ocasión Marvel Studios presentaba la mayor reunión de superhéroes en una película hasta la fecha. Once personajes, cada uno de una franquicia distinta enfrentados entre ellos por unos acuerdos gubernamentales que debían firmar para regular la actividad de los héroes tras el daño causado en eventos anteriores. Además, como reclamo adicional para la audiencia, se anunció en los distintos tráileres de la película que se presentaría a *Black Panther* y a *Spider-Man*, personajes que más adelante tendrían sus propias películas en solitario. Además, esta película supuso la vuelta de los hermanos Russo a la dirección. De esta manera, la tercera fase empezaba por todo lo alto, planteando un contexto para las siguientes películas con una tensión creciente que culminaría dos años después.

El mismo año se estrenó *Doctor Strange* (2017), la presentación de una nueva franquicia, expandiendo el universo hacia un mundo más místico y mágico. En esta película, además se presenta una nueva Gema del Infinito, además se empieza a plantear la idea de los multiversos, que, como hemos visto, será de vital importancia en las películas aun por estrenar.

La primera película de 2017 fue *Guardians of the Galaxy Vol.2* que profundizaba más en estos personajes e introducía a nuevos, como Mantis. El objetivo de esta película fue simplemente expandir el universo, con conexiones referenciales a otras películas, pero sin una relevancia destacable más allá de hechos como la muerte del personaje Yondu.

Tras llegar a un acuerdo con Sony¹², Marvel Studios logró estrenar su primera película de Spider-man, un personaje de sobra conocido por el público general. Siendo así, se tenía que reinventar la fórmula de las adaptaciones cinematográficas anteriores, por lo que se prescindió de contar una historia de origen, se añadió a Tony Stark con un papel importante en la trama y se

¹² Empresa poseedora de los derechos cinematográficos de Spider-man.

cambiaron algunos personajes típicos de las historietas. En general, tuvo una buena acogida.

La tercera película estrenada en 2017 fue *Thor: Ragnarok*, una reinención del personaje con un tono mucho más humorístico y estéticamente vivo, parecido a las viñetas de los comics de Jack Kirby y distante del tono shakesperiano y oscuro de sus dos precuelas. La tercera entrega de Thor decepcionó a muchos seguidores, pues esperaban que se plasmase el *Ragnarok*¹³ con una mayor seriedad. Aun así, fue la película más vista de la franquicia, doblando a la primera. A nivel narrativo, contaba con la presencia del Doctor Strange en una escena y al finalizar, en su escena post créditos dejaba un *cliffhanger*¹⁴ que conectaba con el inicio de la tercera entrega de los Vengadores.

La última película antes de uno de los platos fuertes de la tercera fase fue *Black Panther* (2018). El valor estratégico de esta película fue por el aspecto racial: se trataba de la primera película de un héroe en solitario de raza negra. Es, en parte por esto, que fue uno de los grandes éxitos en taquilla del año, además de servir como antesala de *Avengers: Infinity War* (2018), película con la que guarda bastante relación, pues uno de los principales escenarios de ambas es Wakanda, país ficticio de los cómics de Black Panther. Además, están presentes personajes secundarios que ya habíamos visto en otras películas.

Fue en mayo de 2018 cuando se estrenó *Avengers: Infinity War*, la que se vendió como la película de superhéroes más grande hasta la fecha. Más de cuarenta personajes conocidos en dieciocho películas durante diez años se enfrentarían a Thanos, el gran villano cuyo mito se había ido engrosando desde 2012 y cuyas herramientas, las Gemas del Infinito se habían ido presentando a lo largo de todo el universo cinematográfico. A nivel estratégico, la película se promocionó como el evento más grande del UCM hasta la fecha y eso, junto a otros muchos factores la posicionaron como la película más taquillera del estudio y una de las más taquilleras de la historia del cine. A nivel narrativo, fue una película distinta a todas las demás: el verdadero protagonista era Thanos, el

¹³ El *Ragnarok* es el fin del mundo de la mitología nórdica, a la que pertenece Thor.

¹⁴ Recurso narrativo que consiste en dejar a los personajes en una situación extrema al finalizar una historia generando interés en el espectador por continuarla.

villano y, además, él era quien vencía al final, habiendo desaparecido muchos de los héroes, dejando un nuevo *cliffhanger* de cara a la cuarta parte de los Vengadores. Cabe destacar también que su escena post créditos conectaba con *Captain Marvel* (2019), personaje que empezó a publicitarse como el más poderoso del UCM. La película volvió a correr a cargo de los hermanos Russo, a quien también se les otorgaría el papel de directores de *Avengers: Endgame* (2019). Cabe destacar también el uso de la publicidad engañosa que se hizo en este caso, que consistió en introducir imágenes falsas o diferentes en los tráileres para que los fans que teorizaban se llevaran sorpresas en la proyección. Pese a no ser la primera vez que se usaba esta estrategia, fue la ocasión en la que más destacable fue.

Tras el éxito de *Avengers: Infinity War*, en 2018 también se estrenó *Ant-Man and The Wasp*, secuela de *Ant-Man* (2015) y cuyos sucesos ocurrían en la cronología del UCM antes de la batalla contra Thanos, y conectando su escena post créditos con el final de *Infinity War*. Como su predecesora, fue una película de una producción relativamente menor y sin demasiada relevancia más allá de la escena post créditos y del concepto de las partículas Pym.

Captain Marvel (2019) suponía el estreno de una nueva franquicia. Se publicitó como la primera película de una superheroína en solitario, siendo esta, además, el personaje más poderoso visto hasta la fecha en el UCM. Narrativamente, era la segunda película dentro de la cronología, pues está ambientada en los años 90. En ella se cuenta el origen de algunos conceptos y personajes ya vistos en anteriores películas. La escena post créditos conectaba directamente con el final de *Infinity War* y el principio de *Endgame*, la siguiente película.

También en 2019 llegó la cuarta parte de las películas de los Vengadores y la continuación directa de *Infinity War*: *Avengers: Endgame* (2019). Desde su anuncio, fue concebida como el gran evento del UCM, la culminación y homenaje de once años de películas que cerrarían una etapa. La película causó una expectación sin precedentes, apoyada por el secretismo con la que se publicitaba. Muestra de ello es que en todo el material promocional mostrado antes del estreno solo se mostraban imágenes de los primeros veinte minutos del metraje (que, además, podía ser falso como en *Avengers: Infinity War* (2018))

para evitar filtraciones y guardar todas las sorpresas para la proyección. Además, para la promoción se aprovechó el sentimiento de nostalgia de los seguidores con respecto a los personajes, pues esta película suponía el final de muchos arcos narrativos. Con una duración de tres horas, la trascendencia popular de la película fue tal que ha llegado a convertirse en la película más taquillera de la historia del cine. A nivel narrativo, *Avengers: Endgame* (2019) cierra los arcos de varios protagonistas, como Tony Stark, Natasha Romanoff y Steve Rogers, además de que se acaba derrotando a Thanos y terminando la historia de las Gemas del Infinito. De esta manera, se llega al clímax narrativo de la Saga del Infinito, dejando las puertas abiertas a nuevos arcos extensibles a varias películas.

Por último, se estrenó *Spider-man: Far from home* (2019), continuación de la primera película del personaje y que conectaba de forma directa con el escenario planteado al final de *Endgame*, mostrando el estado del mundo y otorgando el rol de protagonista absoluto del UCM a Spider-man. Esta película cuenta con la presencia de personajes como Nick Fury o Maria Hill, conectando de forma directa con el resto del universo. A nivel narrativo, esta película sirve como puente para la siguiente saga y la Fase 4, cuyas películas y series están anunciadas.

En resumen, Marvel Studios ha sabido cómo ordenar sus historias, cómo estructurarlas para que cada película individualmente sirva como expansión de un universo y como aportación al gran arco narrativo de la Saga del Infinito. A medida que avanzamos en las películas, estas se vuelven más dependientes unas de otras hasta el punto que es necesario el visionado de las entregas anteriores para poder consumirlas los nuevos estrenos.

3.4. El papel de Disney en Marvel Studios

Más allá de las estrategias transmedia que han posicionado a Marvel Studios, uno de los factores imprescindibles para que el UCM se haya mantenido en lo más alto de las listas de recaudación del cine comercial, es la compra de Marvel Entertainment por parte de The Walt Disney Company. En el año 2009 se anunció que se produciría este acuerdo por 4.240.000.000\$. Los accionistas

de Marvel recibirán 30 dólares por acción y cerca de 0,745 títulos de Walt Disney por cada acción que tuvieran de la compañía de cómics.

La venta otorgaba a Disney los derechos de los personajes de Marvel¹⁵ y todas las unidades operativas de la compañía, siendo estas:

- Divisiones:
 - Marvel Comics
 - Marvel Toys
 - Spider-Man Merchandising LP
 - Marvel Television
- Filiales:
 - Marvel Entertainment International Limited
 - Marvel Property, Inc.
 - Marvel Internet Productions LLC
 - Marvel Juguetes Limited
 - MRV, Inc.
 - MVL Development LLC
 - Marvel Film Productions LLC
 - MVL Internacional de CV

Además de otras empresas que mantendrían los derechos intelectuales, como es el caso de Marvel Studios. De esta manera, se le permitiría trabajar con la misma libertad creativa a la hora de hacer las películas y el acuerdo se habría realizado con fines principalmente económicos. Disney se encargaría de la distribución de las películas y de llevar a cabo campañas promocionales más contundentes, incluyendo, por ejemplo, añadir *merchandising* de Marvel en las famosas tiendas *Disney Store*, y zonas dedicadas a Marvel en los parques temáticos de Disney alrededor del mundo, además de incluir todo el catálogo del UCM en la próxima plataforma de *streaming* Disney+. Otro de los escaparates que Disney proporciona a Marvel es la D23 Expo¹⁶, una convención donde se presentan nuevos proyectos, películas y series.

¹⁵ Exceptuando a los que seguían perteneciendo a otras compañías, como Spider-man a Sony, o los X-men a Fox.

¹⁶ D23: The Official Disney Fan Club es un club de oficial de seguidores de Disney.

Según el sitio web de noticias de entretenimiento, Screenrant (2018), existen 10 reglas que Marvel Studios debe seguir bajo el control de Sony:

- Deberá haber una lectura previa de los guiones a puerta cerrada para su aprobación.
- Se deberá mantener la imagen *family-friendly* de Disney.
- Dos películas de Disney no se podrán estrenar en un mismo mes, por lo que los estrenos de Marvel quedarán supeditados al resto de películas de la compañía.
- Los personajes no podrán fumar en pantalla.
- Los actores que firmen un contrato con Marvel para interpretar a un superhéroe deberán seguir un estricto régimen de entrenamiento de dos horas mínimo todos los días.
- Las películas de Marvel deberán tener alusiones, referencias o *easter eggs* de películas Disney.
- No podrán mostrarse decapitaciones en pantalla.¹⁷
- No podrá haber relación alguna con DC.
- Los actores no tendrán la información completa de lo que ocurre en las películas hasta el mismo rodaje.
- En sus contratos, a los actores del UCM se les exige disponibilidad absoluta en caso de tener que regrabar escenas, realizar cameos o aparecer en eventos públicos.

También es importante comentar que en 2018 Disney adquirió 21st Century Fox por una suma de 71.300 millones de dólares, devolviendo así los derechos de los personajes que poseía Fox (los X-men, Deadpool, los 4 Fantásticos...) al control de Marvel.

Aun así, no todo es favorable para Marvel Studios estando en manos de Disney, pues en ocasiones ocurren roces con otras grandes compañías por aspectos legales y económicos, como es el caso de la disputa con Sony, actual poseedora de los derechos cinematográficos de Spider-Man. Para poder incluir al personaje en el UCM, Disney llegó al acuerdo con Sony de poder utilizarlo a cambio de que Sony se llevase el 95% de la recaudación de sus películas en

¹⁷ Esta norma se incumple en *Avengers: Endgame* (2019)

solitario, producidas por Marvel Studios y distribuidas por Sony. Según fuentes no oficiales, pero relativamente fiables, Disney habría exigido a Sony mayor beneficio, a lo que se habría negado, poniendo en riesgo la continuidad del personaje en el Universo Cinematográfico de Marvel.

4. La repercusión del Universo Cinematográfico de Marvel

4.1. Ganancias y repercusión económica

4.1.1. Ganancias en taquilla

La importancia de las películas de Marvel en la sociedad actual es incalculable. Diez de las veintitrés películas del UCM se encuentran entre las veinticinco películas más taquilleras de la historia, siendo la primera *Avengers: Endgame* (2019), la quinta *Avengers: Infinity War* (2018) la octava *The Avengers* (2012) y la décima *Avengers: Age of Ultron* (2015).

Realizando una simple comparación, se puede ver que todas las películas del UCM, salvo *The Incredible Hulk* (2008) han logrado doblar con creces su inversión:

Tabla 3: Comparación de la recaudación global y la inversión de las películas del UCM ordenadas de mayor a menor recaudación

Película		Inversión	Recaudación global
<i>Avengers: Endgame</i>	2019	356.000.000\$	2.733.000.000\$
<i>Avengers: Infinity War</i>	2018	400.000.000\$	2.408.000.000\$
<i>The Avengers</i>	2012	220.000.000\$	1.518.000.000\$
<i>Avengers: Age of Ultron</i>	2015	250.000.000\$	1.405.000.000\$
<i>Black Panther</i>	2018	200.000.000\$	1.347.000.000\$

<i>Iron Man</i> 3	2013	200.000.000\$	1.215.000.000\$
<i>Captain</i> <i>America: Civil</i> <i>War</i>	2016	230.000.000\$	1.153.000.000\$
<i>Captain</i> <i>Marvel</i>	2019	152.000.000\$	1.128.000.000\$
<i>Spider-</i> <i>Man: Far From</i> <i>Home</i>	2019	160.000.000\$	1.122.000.000\$
<i>Spider-</i> <i>Man:</i> <i>Homecoming</i>	2017	175.000.000\$	880.000.000\$
<i>Guardians</i> <i>pf the Galaxy</i> <i>Vol.2</i>	2017	200.000.000\$	864.000.000\$
<i>Thor:</i> <i>Ragnarok</i>	2017	180.000.000\$	854.000.000\$
<i>Guardians</i> <i>pf the Galaxy</i>	2014	195.000.000\$	773.000.000\$
<i>Captain</i> <i>America: The</i> <i>Winter Soldier</i>	2014	177.000.000\$	714.000.000\$
<i>Doctor</i> <i>Strange</i>	2016	165.000.000\$	678.000.000\$
<i>Thor: The</i> <i>Dark World</i>	2013	152.000.000\$	645.000.000\$
<i>Iron Man</i> 2	2010	200.000.000\$	624.000.000\$
<i>Ant-Man</i> <i>and the Wasp</i>	2018	162.000.000\$	623.000.000\$
<i>Iron Man</i>	2008	140.000.000\$	585.000.000\$
<i>Ant-Man</i>	2015	130.000.000\$	519.000.000\$

<i>Thor</i>	2011	150.000.000\$	449.000.000\$
<i>Captain America: The first Avenger</i>	2011	140.000.000\$	371.000.000\$
<i>The Incredible Hulk</i>	2008	150.000.000\$	263.000.000\$

Fuente: elaboración propia

Se puede observar que, exceptuando las películas de Ant-Man, las cintas más actuales son las más exitosas en taquilla. También se puede concluir que las grandes reuniones y las películas-evento son las que más interesan al público: todas las películas de los Vengadores, la batalla entre los superhéroes, el puente a la siguiente saga...

Si se suman todas las ganancias solo de las películas, los casi 23.000.000.000\$ que ha recaudado en taquilla el UCM se posiciona en la cabeza de las franquicias más taquilleras de la historia, doblando los 8.533.000.000\$ recaudados por las películas de Harry Potter o los 7.600.000.000\$ de Star Wars.

4.1.2. La importancia del *merchandising*

Uno de los factores vitales para el éxito económico de Marvel Studios ha sido la venta de *merchandising*¹⁸. Productos relacionados con las películas que sirven, en un principio para promocionarlas, y también para hacer que sean más rentable. Muchas son las posibilidades del *merchandising*: camisetas, figuras de acción, complementos, disfraces, artículos de decoración... Marvel sabe aprovechar esto, siendo el *merchandising* un pilar fundamental de sus ingresos. Ejemplo de ello es que, en abril de 2018, un mes antes del estreno de *Avengers: Infinity War*, la demanda de artículos relacionados con el UCM aumentó un 126%, siendo los artículos más buscados las figuras de acción, los disfraces y

¹⁸ Parte de la mercadotecnia que tiene por objeto vender objetos relacionados con el negocio principal para aumentar la rentabilidad y la promoción.

los juguetes de Lego. Además, a día de hoy son varios las figuras *Funko Pop*¹⁹ de Marvel que están en la lista de más vendidos en Amazon.

Aunque la cantidad de dinero que Marvel ha recaudado de esta forma es difícilmente calculable, sí nos podemos apoyar en la tendencia creciente de las ventas de cómics de la Casa de las Ideas en Estados Unidos. Entre 2013 y 2018 las ventas de Marvel han aumentado desde un control del 24% hasta el 39% en el sector del cómic, superando así el 49% del control del manga japonés en 2013 y dejándolo en un 34%. Esta tendencia creciente ha sido calificada por los expertos como directamente proporcional a la popularidad de las películas del UCM.

4.2. El fenómeno fan

El papel vital de los seguidores de Marvel para afianzar el UCM es algo que viene desde la época de Stan Lee. Los cómics eran artículos desechables y consumidos por los niños de sectores sociales más humildes, y como tal, no se reconocía a los artistas y creadores de historietas, pues se concebía como una forma fácil de hacer dinero. Stan Lee, en un movimiento con el objetivo de buscar este reconocimiento, decidió incluir los *Bullpen Bulletines*, una página dedicada a las cartas a Marvel por parte de los seguidores y a las columnas editoriales. Como explica el portal web especializado en entretenimiento IGN:

“En estas columnas, Lee alternaba entre respuestas a preguntas de fans y sus propias maquinaciones para crear *hype*, dando apodos a sus co-creadores que les hicieron parecer tan importantes como los superhéroes. [...]. Comenzó a llamar a los fans de Marvel "True Believers" un título que que una llamada a la acción bastante poco sutil, haciendo que los fans pusieran su fe (y su dinero) en los libros de Marvel y les da una identidad por primera vez.” (2018)

De esta manera, Stan Lee logró dignificar el papel del creador y le dio un papel al seguidor más allá del de consumidor. Esta estrategia es la que ha seguido Marvel Studios para llegar a millones de personas alrededor del mundo,

¹⁹ Compañía estadounidense que fabrica figuras de vinilo de personajes de la cultura pop mundial.

dando importancia al seguidor, involucrándole en las historias y otorgando un peso a los equipos detrás de las películas. Con los años, se ha conseguido revolucionar el significado de fan de los superhéroes, llegando a la masificación y al *mainstream* más absoluto. Muestra de ello es que los nombres de personajes de Marvel estuvieron en la lista de los más populares en los niños nacidos en 2017.

En este panorama, el fenómeno fan se ha extendido a uno de los terrenos clave para los universos transmedia: las redes sociales. A día de hoy son incontables las cuentas en Instagram, Facebook o Twitter de fans dedicadas a películas de Marvel y al universo cinematográfico, cuentas en las que se publican noticias, rumores, memes²⁰...

Otro ejemplo de la repercusión del UCM es la aparición de incontables canales de Youtube especializados y dedicados al tema, como es el caso de *The Top Comics* o *Strip Marvel*, en habla hispana, canales con 3.550.000 y 650.000 suscriptores respectivamente. Estos canales sirven como representación de las masas de seguidores y son los que se dedican a especular sobre el futuro de las películas, dar opiniones, explicar paralelismos con las historias de los cómics, realizar vídeos sobre figuras de acción, etc.

En general, podemos afirmar que los personajes de Marvel están en los puestos más altos de la lista de personajes de ficción más reconocidos en todo el mundo. Con una base de millones de aficionados, las películas de su estudio siguen estrenándose cada año de manera más ambiciosa, abarcando otros medios y tratando de mantener fiel al espectador, pilar fundamental sin el cual, no se sustentaría el imperio Marvel.

5. Conclusión

El cine de superhéroes es capaz de conseguir grandes éxitos en sus estrenos en la gran pantalla, como ha quedado demostrado a lo largo de estas últimas décadas. Y es que los superhéroes son personajes arquetípicos y

²⁰ El concepto meme se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión o pensamiento, manifestado en cualquier tipo de medio virtual que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión.

universales, con los que todo el mundo se identifica. Marvel, desde un comienzo, supo cómo aprovechar eso: durante los años 30 el superhéroe por antonomasia era Superman, de DC Comics, un héroe casi divino con un solo punto débil. Como reacción a este personaje, apareció Robin, joven y fiel seguidor de Batman que no tenía superpoder alguno y con el que los jóvenes lectores de cómics se podían identificar. Marvel, aprendiendo de esto desarrolló personajes mucho más humanos (ejemplo de ello es Spider-man) a lo largo de su historia en las viñetas, en la que, además, desarrolló una interconexión que posteriormente heredarían sus adaptaciones cinematográficas. Todo esto la convertiría en una de las editoriales de cómics más grandes del mundo.

En el año 2008 Marvel estrenaría su Universo Cinematográfico, un universo transmedia sin precedentes, que, con un total de once franquicias y veintitrés películas llegaría la cima del cine *mainstream* en cuanto a éxito popular y económico. Todo ello basado en una férrea estrategia en la que intervienen muchos factores. A nivel narrativo, varios elementos cohesionan el universo: las organizaciones S.H.I.E.L.D. y Hydra, las Gemas del Infinito, el proyecto Vengadores, las relaciones entre los personajes a través de las películas, etc. Y todo esto, a nivel global las veintitrés películas están narradas en una estructura clásica de tres actos, conllevando esto una serialización y una dependencia entre películas más evidente a medida que se van estrenando. Otro de los alicientes que ayudan a expandir y solidificar este universo son las constantes referencias, anticipaciones, retrospectivas y *easter eggs* (muchas de ellas en forma de escenas post créditos) que podemos ver en todas las películas, cosa que anima al seguidor más fiel a buscar y teorizar y que pasan desapercibidas para los espectadores más casuales. Además, las historias contadas se expanden a otros formatos, como es el caso de los cortometrajes y las series.

En general, a nivel promocional Marvel ha optado por crear un vínculo emocional con el espectador, emulando los *Bullpen Bulletines* de Stan Lee, a través de su actividad en redes sociales, la importancia de los actores y realizadores, con sus campañas publicitarias, etc. Además, es importante concluir con la importancia de las películas-evento, pues son las que más dinero generan y a las que más público atraen.

Todas estas estrategias llevadas a cabo con el objetivo de realizar un universo cinematográfico sólido han acabado deviniendo en el éxito para Marvel Studios, llegando a los puestos más altos en las listas de las películas más taquilleras de la historia, y a convertirse en la franquicia de mayor recaudación. Todo esto teniendo detrás una base de seguidores incontable, que desarrollan su pasión por este universo en redes sociales, haciendo más fuerte al titán cinematográfico que es Marvel Studios.

Y es que su modelo de negocio ha resultado ser un éxito, pues al fin y al cabo han sabido realizar películas lo suficientemente profundas como para que el seguidor empedernido se sienta realizado teorizando, buscando referencias y, en definitiva, formando parte del universo; y lo suficientemente ligeras para los seguidores que buscan entretenimiento y consumo rápido. Y es que, el Universo Cinematográfico de Marvel es una de las gallinas de oro de Disney y seguirá presente en la cartelera mundial durante todos los años en los que siga siendo rentable.

5. Bibliografía

- Cardona, A. (2017, julio 8) *Transmedia Storytelling in the Marvel Cinematic Universe* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DLHi-Fb3E6E>
- Cinemanía (2018). *Marvel One-Shots: Así son los cortometrajes del Universo Marvel*. Recuperado de <https://cinemania.20minutos.es/noticias/marvel-one-shots-asi-son-los-cortometrajes-del-universo-marvel/>
- Cruz Villegas, S. (2017). El universo infinito de Marvel: traspasando los límites de la pantalla. *Entretextos: revista electrónica de Promoción de la Cultura y la Educación Superior*, 25, 108-113. Recuperado de <http://entretextos.leon.uia.mx/num/25/PDF/Entretextos-25.pdf>
- Dornbush, J. [Jonathon]. (2016, julio 22). #Daredevil #JessicaJones #LukeCage #IronFist #THEDEFENDERS [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/jmdornbush/status/756315155269574656>
- Baile-López, E.; Ortiz-Hernández F. J.; Rovira-Collado J.; Vidal-Martín-Toledano J. (2015). Del cómic a la narración transmedia en la formación universitaria. Mapa transmedia de Los Vengadores. En *Jornadas de redes de investigación en docencia universitaria* (pp. 501-513). Alicante, Universidad de Alicante.
- El País. (2009). Disney compra Marvel por 2.800 millones. Recuperado de https://elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979_850215.html
- Fernandez, P. (2017). *El lugar de la TV en el MCU: ¿Está realmente conectado el Universo cinematográfico de Marvel?* Recuperado de <https://www.vix.com/es/btg/series/63159/el-lugar-de-la-tv-en-el-mcu-esta-realmente-conectado-el-universo-cinematografico-de-marvel>
- Gómez-Jurado, J. (2019). «Vengadores: Endgame». Cine lleno de asteriscos. Recuperado de https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-vengadores-endgame-cine-lleno-asteriscos-201904252125_noticia_amp.html?_twitter_impression=true

- IGN STAFF. (2018). *Cómo Stan Lee creó el fenómeno fan tal y como lo conocemos*. Recuperado de <https://es.ign.com/stan-lee/142796/feature/como-stan-lee-creo-el-fenomeno-fan-tal-y-como-lo-conocemos>
- Lagi, D. (2018). *Cómo conocí a vuestra Marvel* (1ª ed.). Torroella de Montgrí: Panini Cómics.
- Leadbeater, A. (2017). *Kevin Feige Endorses Stan Lee MCU Cameo Fan Theory*. Recuperado de <https://screenrant.com/stan-lee-mcu-cameo-theory-marvel-kevin-feige/>
- Matos, D. (2011, noviembre 30). *Marvel 50 Aniversario – El cine de la casa de las ideas* [Entrada blog]. Recuperado de <https://www.zonanegativa.com/marvel-50-aniversario-%E2%80%93-el-cine-de-la-casa-de-las-ideas/>
- Millán, V. (2018). *La insólita historia de las películas de Marvel antes de su Universo Cinematográfico*. Recuperado de <https://hipertextual.com/2018/07/insolita-historia-peliculas-marvel-antes-su-universo-cinematografico>
- Millán, V. (2019). *La tortuosa historia de los derechos de Marvel hasta reunir a los Avengers y X-Men*. Recuperado de <https://hipertextual.com/2019/03/historia-derechos-marvel>
- Pardo, J.; Capote, L.; López, E.; Gavilán, D.; Ríos E.; Sangrós, J.; Rivas, I.; Silvestre, R. (2013). *El Viaje del Superhéroe: La Historia Secreta de Marvel en el Cine*. Recuperado de <https://www.zonanegativa.com/el-viaje-del-superheroe-la-historia-secreta-de-marvel-en-el-cine/>
- Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners* (2ª ed.). Seattle: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Riutori (2019). *Ventas de comics – Comparativa con años anteriores*. Recuperado de <https://riutori.com/ventas-de-comics-comparativa-con-anos-anteriores/>

- Sánchez, P. (2017). *Cine y política: una aproximación historio-crítica al Universo Cinematográfico de Marvel* (Tesis doctoral). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan* (1ª ed.). Barcelona: Grupo Planeta.
- Screen Rant (2018, julio 13) *10 Crazy Rules Disney Makes Marvel Studios Follow* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=T7ij2Slk9Vk&feature=youtu.be>
- Taylor, A. (2014). *Avengers dissemble! Transmedia superhero franchises and cultic management* (Tesis doctoral). University of Lethbridge.
- Williams, T. (2018). *How Marvel Became a \$16 Billion Franchise: Fandom, Cribbing from Comics and Kevin Feige*. Recuperado de <https://www.thewrap.com/feige-fandom-and-comic-book-lore-marvels-secret-sauce-to-success/>