

TRABAJO FINAL DE GRADO

---

# El viaje del héroe de Iron Man

Stark y su viaje interior y exterior

---

Lidia Martínez Calvo  
Grado en Medios Audiovisuales

CURSO 2019-20



*Centre adscrit a la*





*Centres universitaris adscrits a la*



## **Grado en Medios Audiovisuales**

# **EL VIAJE DEL HÉROE DE IRON MAN: STARK Y SU VIAJE INTERIOR Y EXTERIOR Memoria Trabajo de Recerca**

**LIDIA MARTÍNEZ CALVO**  
**TUTOR: JUAN CARLOS SÁNCHEZ - MARÍN**  
**CURSO 2019-2020**





*“Yo solía sentirme avergonzado porque, mientras yo era escritor de cómics, otras personas estaban construyendo puentes o ejerciendo carreras médicas. Pero entonces me di cuenta de que el entretenimiento es una de las cosas más importantes de la vida. Sin ella nos hundiríamos. Ahora siento que, si eres capaz de entretener a la gente, es que estás haciendo algo bueno”.*

*Stan Lee*



## **Agradecimientos**

A mi familia, por haberme animado y apoyado durante los momentos más duros de la realización del trabajo, y en especial a mi hermana Thalía.

A Miquel Mondragón, por haber tenido la paciencia necesaria para ver todas las películas del Universo Cinematográfico de Marvel conmigo y haber escuchado todos los datos que descubría haciendo el trabajo.

A Juan Carlos, por haber puesto tanta ilusión en el tema de investigación y haberme ayudado a sacar adelante este trabajo.

A todas las personas envueltas en la creación y realización del personaje de Iron Man y también a los que han concebido y llevado a cabo todas las películas del Universo Cinematográfico de Marvel.



## **Resumen**

El presente trabajo pretende analizar el proceso de evolución de un personaje cinematográfico, estudiando y aplicando diversas teorías de guion.

Para poner en práctica este proceso, se trata el caso de Tony Stark en las películas del Universo Cinematográfico de Marvel. Este personaje es el encargado de iniciar el UCM, y a lo largo de diez años de películas sufre una evolución radical en su carácter. Como consecuencia de este cambio, Tony Stark termina sacrificándose para salvar el universo.

## **Resum**

El present treball pretén analitzar el procés d'evolució d'un personatge cinematogràfic, estudiant i aplicant diverses teories de guió.

Per posar en pràctica aquest procés, es tracta el cas de Tony Stark a les pel·lícules de l'Univers Cinematogràfic de Marvel. Aquest personatge és l'encarregat d'iniciar l'UCM, i al llarg de deu anys de pel·lícules pateix una evolució radical en el seu caràcter. Com a conseqüència d'aquest canvi, Tony Stark es sacrifica per salvar l'univers.

## **Abstract**

The main object of this work is to analyze the evolution process of a film character, studying and applying different script theories.

To do it, Tony Stark's case is treated on the MCU films. This character is the chosen one to start the UMC, and during the ten years of these movies he suffers a radical evolution in his behavior. Because of this change, Tony Stark sacrifices himself to save the universe.





# Índice

Índice de figuras.....	III
Índice de tablas.....	VII
Glosario de términos .....	IX
1. Introducción .....	1
2. Marco teórico .....	3
2.1 El cómic .....	3
2.1.1. <i>¿Qué es? ¿Dónde surgió y cuándo?</i> .....	3
2.1.2. <i>Hitos del cómic estadounidense</i> .....	6
2.2 Superhéroes.....	25
2.2.1. <i>¿Qué es un superhéroe?</i> .....	25
2.2.2. <i>El superhéroe y la mitología clásica</i> .....	27
2.2.3. <i>Viaje del héroe clásico</i> .....	28
2.3 Argumentos.....	36
2.3.1. <i>Argumentos universales de Balló y Pérez</i> .....	36
2.3.2. <i>¿Qué son las tramas?</i> .....	37
2.3.3. <i>¿Y las subtramas?</i> .....	39
2.3.4. <i>Arcos de transformación</i> .....	40
2.4 Serialidad .....	41
2.5 Iron Man .....	41
2.5.1. <i>La creación de Iron Man</i> .....	41
2.5.2. <i>Adaptaciones anteriores</i> .....	42
2.5.3. <i>Los Vengadores: cómic vs. UCM</i> .....	43
2.5.4. <i>Iron Man como inicio del UCM</i> .....	45
2.5.5. <i>Breve sinopsis del UCM</i> .....	46
2.5.6. <i>Influencia del 11-S en Iron Man</i> .....	47
3. Definición de los objetivos y pregunta de investigación .....	49
3.1 Objetivos.....	49
3.1.1 <i>Objetivos principales</i> .....	49
3.1.2 <i>Objetivos secundarios</i> .....	49

3.2 Pregunta de investigación .....	49
3.3 Hipótesis .....	49
4. Análisis de referentes .....	51
4.1 Star Wars: Episodio IV (1977) .....	52
5. Metodología.....	55
5.1 Documentación y búsqueda.....	55
5.2 Visionado de las películas .....	55
5.3 Selección de las películas .....	57
5.4 Bloques narrativos .....	58
6. Resultados .....	61
7. Conclusiones .....	83
8. Bibliografía.....	89
9. Webgrafía .....	94
10. Trabajos .....	96
11. Artículos .....	98
12. Filmografía .....	100
13. Anexos .....	103
Anexo 1: Análisis de la trilogía de Batman de Christopher Nolan .....	103
Anexo 2: Bloques narrativos .....	105
2.1 <i>Iron Man</i> (2008).....	105
2.2 <i>Iron Man 2</i> (2010).....	108
2.3 <i>The Avengers</i> (2012) .....	112
2.4 <i>Iron Man 3</i> (2013).....	115
2.5 <i>Captain America: Civil War</i> (2016).....	120
2.6 <i>Avengers: Infinity War</i> (2018).....	123
2.7 <i>Avengers: Infinity War</i> (2018).....	127

## Índice de figuras

Figura 2.1.1.1. <i>The Yellow Kid</i> #1.....	4
Figura 2.1.2.1. Portada de <i>Action Comics</i> #1.....	8
Figura 2.1.2.2. Portada de <i>Detective Comics</i> #27.....	8
Figura 2.1.2.3. Portada de <i>Flash Comics</i> #1.....	8
Figura 2.1.2.4. Portada de <i>Marvel Comics</i> #1.....	10
Figura 2.1.2.5. Portada de <i>The Sub-Mariner</i> #1.....	10
Figura 2.1.2.6. Portada de <i>Captain America Comics</i> #1.....	10
Figura 2.1.2.7. Sello de aprobación de las CCA.....	13
Figura 2.1.2.8. Moraleja del final de Spiderman.....	16
Figura 2.1.2.9. Detalle viñeta “no drugs” de Spiderman.....	17
Figura 2.1.2.10. Detalle de la portada.....	17
Figura 2.1.2.11. Página de <i>The Amazing Spiderman</i> #121. Muerte de Gwen Stacy.....	18
Figura 2.1.2.12. Cartel de la película de Superman (1978).....	19
Figura 2.1.2.13. Página de <i>Superman</i> #75. Muerte de Superman.....	21
Figura 2.1.2.14. Portada de poliéster negro. Edición coleccionista.....	21
Figura 2.1.2.15. Gráfico de los beneficios de Marvel desde la compra de Disney.....	24
Figura 2.1.2.16. Resumen hechos más relevantes.....	25
Figura 2.2.1.1. Página de <i>Action Comics</i> #1.....	27
Figura 2.2.1.2. Portada de <i>The Incredible Hulk</i> #1.....	27
Figura 2.2.3.1. Siete fases de la estructura del héroe de Campbell.....	29
Figura 2.2.3.2. Crisis centrada.....	33

Figura 2.2.3.3. Crisis retardada.....	33
Figura 2.2.3.4. Etapas que componen el viaje del héroe de Vogler.....	35
Figura 2.3.2.1. Esquema de las partes que conforman una narración.....	38
Figura 2.5.3.1. Los Vengadores deciden su nombre de grupo.....	44
Figura 4.1. Resumen estructura viaje del héroe.....	51
Figura 5.2.1. Orden de visionado del UCM.....	55
Figura 28. Versión 1 del cronograma.....	58
Figura 29. Versión actualizada del cronograma.....	59
Figura 6.1. Tony Stark, trajeado, presentando el misil Jericó.....	61
Figura 6.2. Howard Stark junto a Tony de pequeño.....	62
Figura 6.3. Tony viaja al pasado y se reencuentra con su padre Howard.....	62
Figura 6.4. Yinsen y Tony en la cueva, construyendo la Mark I.....	63
Figura 6.5. Tony y Obadaiah en la gala benéfica Stark.....	63
Figura 6.6. Iron Man conduce el misil hacia el portal.....	64
Figura 6.7. El equipo: Los Vengadores.....	65
Figura 6.8. Pepper ayuda a Tony a cambiarse el reactor ARK.....	66
Figura 6.9. Tony viendo como Pepper ha caído.....	66
Figura 6.10. Tony y Pepper abrazándose.....	66
Figura 6.11. Iron Man junto a Iron Patriot.....	67
Figura 6.12. Directora ejecutiva de Industrias Stark junto a Happy.....	67
Figura 6.13. El Mandarín y Aldrich Killian.....	68
Figura 6.14. Thanos con el Guantelete del Infinito.....	68

Figura 6.15. Equipo de Iron Man.....	70
Figura 6.16. Equipo de Capitán América.....	70
Figura 6.17. Tony Stark, roto tras la pelea contra Steve Rogers.....	71
Figura 6.18. La creación malvada de Tony: Ultrón.....	72
Figura 6.19. La creación de Tony: Vision.....	72
Figura 6.20. Iron Man llega y le da un sermón a Spider-Man.....	73
Figura 6.21. Peter Parker abrazado a Tony Stark.....	74
Figura 6.22. Peter Parker desvaneciéndose junto a Tony Stark.....	74
Figura 6.23. Tony junto a su hija Morgan Stark.....	75
Figura 6.24. Ubicación de cada Gema.....	78
Figura 6.25. Tony con las Gemas del Infinito en su traje.....	79
Figura 6.26. James Rhodes se acerca a Tony, muy malherido.....	80
Figura 6.27. Peter Parker hablando con Tony Stark.....	80
Figura 6.28. Las últimas palabras de Tony.....	80
Figura 6.29. “Corazón” que lleva Tony Stark en Iron Man.....	81
Figura 6.30. Tony en el video grabado, hablando hacia Morgan Stark.....	81
Figura 6.31. Viaje del héroe de Tony Stark.....	82









## **Índice de tablas**

Tabla 2.5.5.1. Películas que componen la Saga del Infinito.....	46
---	----



## Glosario de términos

<i>Pulps</i>	Revistas mensuales que se imprimían en papel barato con bordes irregulares y que ofrecían personajes oscuros y violentos; justicieros. (Kantor, Rosenthal, 2013).
UCM	Universo Cinematográfico de Marvel
S.H.I.E.L.D	Acrónimo de <i>Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division</i> , traducido como <i>Sistema Homologado de Inteligencia, Espionaje, Logística y Defensa</i> . En las primeras películas de Marvel se tradujo como E.S.C.U.D.O - traducción literal de <i>shield</i> .
Gemas del Infinito	Las Seis Gemas del Infinito son seis fragmentos con una energía muy poderosa, que después de la explosión del Big Bang se dispersaron por todo el Universo. Cada una de las Seis Gemas tiene un poder concreto, y se guardan en un contenedor que las protege.
La Gema del Tiempo	Guardada dentro del Ojo de Agamotto, bajo la supervisión de Dr. Strange. Permite visionar tiempos pasados y futuros, e incluso modificarlos.
La Gema del Espacio	Ocultada en el Tesseracto, esta gema permite viajar a cualquier lugar del Universo creando un portal.
La Gema de la Mente	Permite controlar a cualquier otro ser, someterlos a la voluntad del portador. Inicialmente, la Gema está en el cetro de Loki. Después, incrustada en la frente de Vision
La Gema de la Realidad	Una de las gemas más poderosas y difíciles de usar. Permite alterar la realidad. Se encuentra en el Éter.
La Gema del Alma	Es la única gema de la cual se desconoce su funcionamiento. Se cree que permite robar o alterar almas, además de robar

habilidades de otras personas y dárselas al portador de la Gema. Se encuentra en Vormir, custodiada por The Stonekeeper.

La Gema del Poder

Esta gema permite aumentar los poderes de las otras gemas, y se encuentra dentro del Orbe.

# 1. Introducción

*“Yo soy Iron Man”*

A mediados de 2019 se pronunciaban estas palabras, cerrando un ciclo iniciado diez años atrás. Estas mismas daban lugar a un nuevo universo cinematográfico sin precedentes. Y es que, probablemente, muchos se habrán preguntado cómo un personaje de carácter egoísta y narcisista acaba sacrificando su vida para salvar el universo.

En el trascurso de este trabajo se pretende obtener respuesta a la anterior cuestión, sustentándose en teorías descritas por varios intelectuales. Para ello, se escogen una serie de estudios y se relacionan con el objeto de análisis: Tony Stark.

Una gran parte de esta investigación se basa en conocer el contexto histórico en el cual se ha creado dicho personaje. Esta parte es crucial puesto que los autores reflejan las circunstancias socioeconómicas y políticas, ya sea de forma explícita o implícita, en sus personajes.

Así pues, se explican los principales hitos del cómic estadounidense desde su creación hasta su llegada a la gran pantalla.

*Marvel Studios* ha sido el encargado de las adaptaciones cinematográficas de *Marvel Comics*, produciendo las veintitrés películas que conforman el UCM.

El Universo Cinematográfico de Marvel ha supuesto el inicio de una nueva forma de crear historias, abriendo un abanico de posibilidades y asentando unas nuevas bases en el mundo de la ficción. Además, el UCM supone una nueva visión de los superhéroes como héroes míticos del s. XXI, inspirados en la mitología clásica.

Una vez aclaradas las bases del UCM y conociendo la trayectoria editorial de *Timely Comics*, se ha procedido a la lectura y posterior explicación de las teorías más importantes en la escritura de guiones.

A partir de teorías de guion, narrativas y estudio de mitos se ha buscado una perspectiva narratológica que analiza el desglose de guiones de las películas y, por ende, el encuentro teórico con el arco de transformación de Tony Stark.

Aunque Iron Man únicamente aparece en nueve de las veintitrés películas, se ha procedido a un primer visionado para obtener una visión global de la historia y, acto seguido, se ha realizado un segundo visionado; esta vez exclusivamente de las películas en las cuales Iron Man está presente.

De este segundo visionado se tomaron notas para desgranar las películas en bloques narrativos y así poder reestructurarlos y obtener doce fases en cada película. De esta forma, se hace una analogía a las doce fases descritas por Vogler, y facilita la elección de escenas concretas para obtener así el viaje del héroe de Tony Stark.

Como conclusión de este viaje, se aprecia el porqué del cambio de la actitud del héroe: los duros acontecimientos de su vida.

El personaje atraviesa varios momentos difíciles durante su vida, siendo un ejemplo el descubrimiento del asesinato de sus padres, la muerte a manos de Thanos de su primer “hijo” Peter Parker o el enfrentamiento con su aliado y compañero de equipo Steve Rogers.

Iron Man es el personaje que inició una nueva forma de plantear y realizar largometrajes, interconectándolos entre si y creando una serialidad poco común en el mundo del cine. Este es uno de los motivos por el cual se eligió este personaje como punto de partida del trabajo.

Tomando el ejemplo de este trabajo y de la estructuración de dicho personaje, se abre una nueva posibilidad para, en un futuro, investigar los mismos elementos estructurales en otros personajes de esta saga, pudiéndose comparar así si este personaje es el más importante y bien elaborado o únicamente es importante por haber dado el tiro de salida al UCM.

## 2. Marco teórico

### 2.1 El cómic

#### 2.1.1. ¿Qué es? ¿Dónde surgió y cuándo?

“El cómic es un producto comunicativo en constante desarrollo, que expone las situaciones económicas, políticas, sociales y emocionales del contexto histórico al que pertenece”. (Didyme-Dôme, 2011, p.18).

También es importante saber que el cómic es un medio de comunicación de masas, así como la televisión, la radio o el cine. Un medio de comunicación de masas es una interacción entre un único emisor, en este caso el dibujante, y un receptor masivo, es decir, la audiencia de dicho cómic. (Wimmer, Dominick, 2013). Es un dato importante a tener en cuenta, ya que, al llegar a un público masivo, posteriormente tendrá varias utilidades más allá del entretenimiento.

El ser humano es capaz de contar historias gracias a su capacidad innata de abstracción. Esta es la capacidad de sintetizar, analizar e interpretar un concepto, para identificar su esencia y poder nombrar sus cualidades. (Jaramillo, Puga, 2016). Y esta es la finalidad del cómic: a través de palabras y dibujos, contar una historia. Estas historias se han contado desde siempre, y emplear imágenes para ello no es algo novedoso.

Existen pruebas gráficas de ello, como las pinturas rupestres que se pueden encontrar en las cuevas - datadas de la prehistoria-. Sin embargo, se podría considerar que el cómic es un medio “nuevo” al nacer junto a la imprenta, posibilitando una producción masiva. (Vilches, 2014).

Como indica Didyme-Dôme (2011) en su tesis de máster, el contexto histórico en el que se ha creado un cómic es importante. Por ello, se necesita conocer un poco la historia de Estados Unidos de finales del siglo XIX, que es donde apareció el primero.

En esta época, la prensa está a punto de entrar en su “edad de oro”. El aumento de la alfabetización permitió que aparecieran grandes medios de comunicación escritos. Entre ellos destaca el *New York World* de Joseph Pulitzer (Vilches, 2014), en el cual aparecería el



primer cómic en tener mucha repercusión. *Hogan's Alley* apareció reimpresso en 1895, aunque se había publicado un año antes en la revista *Truth*, sin demasiado éxito.



Figura 2.1.1.1. *The Yellow Kid*, vol.1, no.2, mayo 1897 (detalle).

Fuente: Producing Mass Entertainment, 2019

La tira escrita por Richard Felton Outcault se centraba en una crítica a la pobreza en las calles, camuflada en una cultura consumista y materialista. Los protagonistas eran un grupo de personajes que vivían en un barrio y que cada semana criticaban algún aspecto concreto que hacía la clase alta. Esta tira pasó a conocerse popularmente como *The Yellow Boy*, por uno de los personajes protagonistas, el cual vestía un camisón amarillo que le cubría por completo. (Milton, 2014).

En la figura 2.1.1.1. se puede apreciar al *chico amarillo* con unas palabras escritas en su camisón. Los diálogos de este personaje se escribían ahí, considerándose así el camisón como una versión tosca de los actuales bocadillos. (Vilches, 2014).

El éxito de esta tira y su gran demanda provocará que muchos dibujantes empiecen a crear obras. Sin unas reglas aún establecidas ni ninguna convención, durante estos primeros años se empezó a experimentar con este medio, y posteriormente se fijaron sus elementos más característicos. Hay muchas personas en esta época que aportarán al cómic, pero según Vilches (2014), hay 5 imprescindibles: Rudolph Dirks, Winsor McCay, George Herriman, Frank King y Elzie Crisler Segar.

Winsor McCay, además de ser un pionero del cine de animación con cortometrajes como *Gertie the Dinosaur* (1914) o *Gertie on Tour* (1921), creó varios cómics muy conocidos que hicieron avanzar el lenguaje de este medio. Empezó a poner en práctica muchos recursos como el metalenguaje, donde los propios personajes interactúan con las viñetas, o la ruptura

de la cuarta pared. Su gran obra maestra fue *Little Nemo in Slumberland*, cómic publicado entre 1905 - 1914 y posteriormente entre 1924 - 1926. (Vilches, 2014).

Frank King creó un cómic que se publica ininterrumpidamente desde 1918, llamado *Sunday morning in Gasoline Alley*, o simplemente *Gasoline Alley*. Su gran aportación fue que introdujo una línea temporal en la historia (Vilches, 2014). Mientras que en las otras tiras las historias ocurrían en una época y un tiempo indeterminado, las historias de King en *Gasoline Alley* tenían una continuidad temporal. Fue la primera tira en la cual las personas crecían, tenían descendencia, envejecían e incluso morían con el paso de los años, siguiendo el tiempo real.

Tal como indica el mismo autor, el “hábitat natural de la historieta era el periódico” (Vilches, 2014, p.35). Podían publicarse como tira diaria o como una página a todo color en los suplementos dominicales. Esto fue así hasta los inicios de los años treinta, cuando surgió el *comic-book*. (Hadju, 2008).

En 1933 apareció el *comic-book* como un producto a regalar a los clientes más fieles de una marca de detergentes y jabones. *The Funnies on Parade* -nombre de este libro de historietas- hizo que un trabajador de Eastern Color llamado C. Gaines se diese cuenta de lo barato que resultaba producir un pequeño artículo de historietas. A pesar de las dudas de las distribuidoras, se empezaron a publicar mensualmente colecciones de *comic-books*. *Famous Funnies* fue la primera en 1934. (Hadju, 2008).

A partir de esta historieta, el formato empieza a extenderse y lo imitan muchas editoriales, lanzando tanto material nuevo como reediciones de tiras de prensa. (Vilches, 2014). También se crean nuevas editoriales, de las cuales se hablará en el apartado siguiente.

Tal como observa Vilches (2014):

La historia del tebeo es además una historia de luchas personales, de sueños y de desilusiones, protagonizada por hombres y mujeres que eligieron emplear su talento en un arte “menor” pero que consiguieron, entre todos, que se lo reconociera como lo que es. (p. 1).

Uno de estos hombres será Malcolm Wheeler-Nicholson, el cual fundó una editorial que no le fue muy bien, pero que actualmente es una de las más grandes del sector: *DC Comics*.

### **2.1.2. Hitos del cómic estadounidense**

Malcolm Wheeler-Nicholson era un ex militar que saltó a la fama por escribir novelas de aventuras que se inspiraban en sus años en el ejército. Posteriormente pasó a editar revistas de dibujos animados al haber visto el éxito de *Famous Funnies*. (Gabilliet, 2005). Es así como finalmente fundó la editorial *National Allied Publications*, la cual hoy en día se conoce como *DC Comics*. (Rhoades, Geppi, 2008).

Puesto que la historia del cómic es extensa, hay varios estudiosos que la dividen por etapas. Pero como no hay un acuerdo de cómo llamar a cada etapa ni lo que abarca cada una de ellas, en este trabajo únicamente se van a ir escribiendo los hitos más importantes de la historia del cómic, por orden cronológico y sin separar en etapas, tal como se hace en un documental de Canal+2 llamado *Superhéroes, la historia*.

La editorial de Wheeler se fundó en 1934, y al año siguiente se publicó el primer cómic: *New Fun*. Era una antología de humor que supuso una gran innovación al tener la mayoría del material nuevo, en vez de reimpresso. La realidad era que Wheeler no podía permitirse comprar los derechos de reimpresión, y por eso creó nuevo contenido junto a otros dibujantes. Pero el *National Allied Publications* tenía algunos aspectos que afectaron al negocio: el tamaño tan poco manejable -ya que era el doble de grande que su competidor, el Eastern Color- y la impresión en blanco y negro frente a la impresión a color de Eastern Color. Además de la dudosa administración de Wheeler. (Gabilliet, 2005).

Es por eso que la estrategia de Wheeler-Nicholson fue, en septiembre de 1935, adoptar el formato de éxito de Eastern Color, lanzando así *New Comics*. Tres meses después, *New Comics* fue renombrado como *More Fun*, para evitar confusiones con otros títulos. Según Gabilliet (2005), estas historietas “podrían considerarse el primer cómic en el sentido canónico del término, es decir, una revista asequible y de pequeño tamaño que ofrece cómics originales y está disponible en los quioscos” (p.71).

A modo de resumen, Goulart (2000) indica que la editorial de Wheeler fue peor de lo que él había planeado, ya que nadie quería comprar historietas de una editorial desconocida donde los personajes también eran desconocidos.

Puesto que Wheeler acumulaba varias deudas, tomó a Harry Donenfeld y a su contable Jack Liebowitz como socios y fundó *Detective Comics Inc*. El último título publicado bajo el

mandato de Wheeler-Nicholson fue el primer número de *Detective Comics*, en 1937. (Goulard, 2000). Finalmente, Malcolm Wheeler-Nicholson vendió su editorial a sus dos socios y se apartó del negocio.

Hay una época que se conoce popularmente como la Edad Dorada del cómic, donde el negocio estuvo en auge frente a una necesidad común: una vía de escape al crac del 29 en Estados Unidos.

El crac del 29 fue una crisis que duró más de 15 años, afectando a la economía en términos de deflación y desempleo y llevando a Estados Unidos a sumirse en un período conocido como La Gran Depresión. Además, empezaban a llegar noticias de un canciller que se autoproclamó dictador de Alemania. “La aparición del primer supervillano mundial en la vida real creó un marco idóneo para la imaginativa respuesta del mundo libre” (Morrison, 2012, p.22).

En 1937, *Detective Comics Inc.*, que había cogido el nombre de su tira más famosa, pasó a llamarse *DC Comics*. A mediados de 1938, lanzó un nuevo título al mercado llamado *Action Comics*, donde debutó un nuevo personaje al cual se conocería como el arquetipo de superhéroe: Superman. (Morrison, 2012).

Tal como observa Kelley (2009):

The birth of the superhero reflected the desire to fix the wrongs of the Depression in a spirit embodied by the New Deal. [...] Superman was created as a hero for the common man, a man who was disenfranchised and wondering if there was anyone looking out for his best interest. (p. 4)

Superman fue creado por dos jóvenes judíos llamados Jerry Siegel y Joe Shuster. *Detective Comics* necesitaba material para un nuevo libro de acción y decidieron intentarlo con el héroe que estos dos chicos llevaban 5 años intentando vender a varias editoriales. (Kantor, Rosenthal, 2013).

Aunque, tal como apunta Bronstein (2010), el nombre de Super-Man ya existía desde 1885 cuando el filósofo Friedrich Nietzsche escribió *Así habló Zaratustra*, donde habla de un “*übersmensch*”, un *super-hombre*. Un ser supremo y revolucionario constituido ante sí mismo y que reafirma su grandeza.

Superman es un personaje que ha evolucionado desde sus inicios. Al principio no luchaba contra supervillanos como los de ahora, ni tenía las mismas habilidades, como visión de rayos x o volar. Poniendo un ejemplo, algunos de los villanos contra los que luchaba Superman en sus inicios eran jefes que no brindaban condiciones de trabajo seguras a sus empleados. “Tampoco podía viajar alrededor del mundo a la velocidad de la luz ni detener el tiempo; eso llegaría después. En su juventud, era un personaje casi creíble” (Morrison, 2012, p.23).

“At a time when most comic book titles sold between 200,000 and 400,000 copies per issue... each bimonthly issue of the Superman title, devoted entirely to the character, sold an average of 1.300.000 copies” (B. Wright, 2001, p.13).

Superman se transforma rápidamente en un justiciero social, que adopta la personalidad de un hombre americano. La adopta porque realmente es un extraterrestre de otro planeta, llamado Krypton. Aun así, es un hombre que quiere proteger a los ciudadanos. (Kantor, Rosenthal, 2013).

El éxito comercial de Superman creó una explosión del género de superhéroes, apareciendo así nuevos como Batman, que apareció por primera vez en *Detective Comics #27* (1939) y Flash, en *Flash Comics #1* (1940).

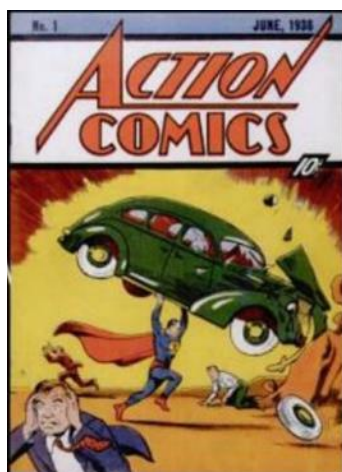


Figura 2.1.2.1. Portada de *Action Comics #1*.

Fuente: The Kylberg Collection, 2008



Figura 2.1.2.2. Portada de *Detective Comics #27*

Fuente: The Kylberg Collection, 2008



Figura 2.1.2.3. Portada de *Flash Comics #1*.

Fuente: The Kylberg Collection, 2008

*DC Comics* encargó a Vin Sullivan la creación de un nuevo héroe con el molde de Superman, pero que aportase una línea de misterio, terror y crimen a *Detective Comics*. Como consecuencia de la influencia de los *pulps*, nació Batman.

La viñeta introductoria ya definía al personaje: “El ‘hombre murciélago’, una figura misteriosa e intrépida que lucha a favor del bien y detiene a los malhechores en una batalla solitaria contra las fuerzas del mal de la sociedad. ¡Su identidad es una incógnita!” (Morrison, 2012, p.40).

Batman es un justiciero obsesionado y solitario, que no tenía superpoderes y que su único propósito era la venganza. Después de aparecer en 5 publicaciones, le dieron un pasado: habían matado a sus padres en un robo y Bruce Wayne prometió venganza. Batman es el alter-ego de Bruce Wayne, un multimillonario playboy. (Kantor, Rosenthal, 2013).

Mientras el éxito de *Detective Comics* iba en aumento, Martin Goodman fundó *Timely Comics* en 1939. El empresario ya tenía una pequeña editorial llamada *Western Fiction Publishing*, pero decidió ampliar su negocio de revistas *pulp* hacia el sector del cómic. Contratando los servicios creativos de una empresa llamada *Funnies Inc.*, creó así *Timely Comics*. (Lavin, 2013).

En un primer momento la plantilla de la editorial *Timely Comics* se basaba en familiares de Goodman encargándose de las tareas más técnicas, y del equipo de *Funnies Inc.* en las tareas creativas. Pero a medida que fueron mejorando las ventas, Goodman contrató a trabajadores de *Funnies Inc.* para trabajar directamente para él, ofreciéndoles mejores sueldos. (Goulart, 2000).

En cabeza del equipo creativo entró un joven dibujante llamado Joe Simon, y con el tiempo se incorporó más personal, como un familiar de Goodman recién salido del instituto llamado Stanley Martin Lieber, que posteriormente firmaría con el pseudónimo de Stan Lee.

Stan Lee no quería que se le relacionase con los cómics, ya que quería ser escritor y escribir “mejores cosas que esas”; por eso adoptó su pseudónimo. (Kantor, Rosenthal, 2013).

Con Joe Simons, *Timely Comics* se centró en los cómics de superhéroes, que era lo que más vendía en el momento, lanzando así superhéroes como la Antorcha Humana o el Príncipe Namor, el Submarinista. (Morrison, 2012).

En *DC Comics*, pensaron que todo héroe necesita un gran adversario. Así, Jerry Robinson fue el encargado de crear el primer supervillano para luchar contra Batman: el Joker. Un asesino en serie que era un maníaco. El Joker apareció por primera vez en *Batman #1*. (Kantor, Rosenthal, 2013).

Para atraer a un mayor número de público, a Batman se le incorporó también un “compinche”, el pequeño Robin. Así, los más jóvenes podrían identificarse con este personaje, mientras que los más mayores con Batman.

Morrison (2012) afirma que “Si Batman y Superman fueron los pilares de lo que más tarde se conocería como Universo DC, el Submarinista y la Antorcha Humana fueron los primeros moradores de lo que un día se convertiría en el Universo Marvel” (p.49).

La Antorcha Humana obtuvo su propia serie a finales de 1940 en *Marvel Comics*, y posteriormente Namor en *Sub-Mariner Comics*.



Figura 2.1.2.4. Portada de *Marvel Comics #1*.

Fuente: The Kylberg Collection, 2008

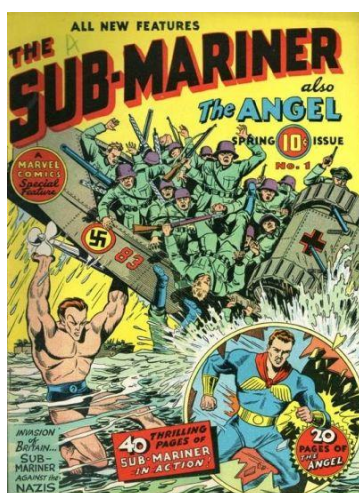


Figura 2.1.2.5. Portada de *The Sub-Mariner #1*

Fuente: Marvel Database



Figura 2.1.2.6. Portada de *Captain America Comics #1*.

Fuente: Heroes of Films, Comics and American Culture (Lisa M. de Tora, 2014)

El Príncipe Namor representaba el espíritu juvenil insolente, cometiendo actos de rebeldía y dándose a conocer con un “que te follen”. Fue el primer antihéroe. No era como Superman que impartía justicia a quien se lo mereciese, sino que Namor estaba dispuesto a tratar justos por pecadores e inundar toda una ciudad. En cambio, la Antorcha Humana no obtuvo tanto

éxito, puesto que nadie se identificaba con un androide que ardía al tener contacto con el aire. Su éxito llegaría posteriormente cuando Stan Lee lo “resucitó” en *Los 4 fantásticos*. (Morrison, 2012).

Además de estos dos personajes, apareció un tercer superhéroe que sería el más importante del momento: Capitán América; el cual aparecería en *Captain America #1* en marzo de 1941.

Superman había sido el superhéroe para el pueblo americano durante la Depresión, para la gente trabajadora. Ahora, en tiempos de guerra, necesitaban un nuevo superhéroe patriótico. Así nació Capitán América. Aunque Estados Unidos todavía no se había involucrado en la Segunda Guerra Mundial, sí que llegaba información sobre ella. Por eso, y para reflejar la ideología de Martin Goodman, este encargó a Joe Simons y Jack Kirby la creación de un nuevo personaje patriótico, con un traje rojo, azul y blanco. (Kelley, 2009).

Capitán América surgió como propaganda política, y se hace evidente en cuatro aspectos comentados por Galindo de Pablo (2015):

- 1) el uniforme de los mismos colores y combinaciones que la bandera estadounidense; 2) la portada del primer cómic donde está dando un severo golpe en la cara a Hitler; 3) protagoniza y dirige muchas batallas y 4) presenta unos Estados Unidos democráticos. (p.30).

Aunque no todo el mundo estuvo a favor de Capitán América. Weiner (2005) afirma que “Timely Comics received hate mails, death threats, obscene telephone calls, and people threatening to kill Captain America and his writers”. (p. 86).

La Segunda Guerra Mundial se inició en 1936, pero no fue hasta el ataque a Pearl Harbor en 1941 que Estados Unidos entró en guerra, formando parte del ejército de los aliados. Estados Unidos junto con La Unión Soviética, Francia y Reino Unido se enfrentaron en la Segunda Guerra Mundial con las potencias del Eje: Italia, Alemania y Japón.

Aquí fue cuando el mensaje nacionalista del Capitán América se incorporó en la cultura estadounidense. (Kelley, 2009).

Pero la Segunda Guerra Mundial creaba un problema para Superman, porque si quisiese, podría poner fin en una tarde a la guerra. Por eso sus creadores decidieron que Clark Kent



debía alistarse a la guerra para servir a su país, pero su entusiasmo e ilusión hizo que se distrajerse durante la revisión médica y le dieron como no apto. (Kantor, Rosenthal, 2013).

Mientras los hombres estaban en la guerra, las mujeres eran las que se quedaron trabajando. Esto hizo ver que las mujeres también podían hacer esas cosas, no solo ser “la novia de” o, en el caso de los cómics, “la chica a la que salvar”.

Así aparecería una de las creaciones más famosas de DC. Wonder Woman es un personaje femenino creado por William Marston, un psicólogo licenciado en Harvard al que posteriormente se le acreditaría como el creador del primer polígrafo funcional. Marston vio el poder que tenía el cómic en la época y quiso plasmar sus ideas en un nuevo personaje femenino, llevándola más allá de ser una damisela en apuros. Era la “Superman femenina”. (Kelley, 2009).

Debutando en el número 8 de *All Star Comics* (1941), Diana era una joven princesa que había vivido toda su vida en una isla llena de mujeres inmortales. Marston dotó a Wonder Woman con herramientas espirituales, como el lazo de la verdad, que era un detector de mentiras. (Kelley, 2009).

El final de la Segunda Guerra Mundial y la cultura de la postguerra marcaron el fin de esta época dorada del cómic, conocida así por los altos ingresos económicos y la popularidad que ganó el sector del cómic.

Pero también supuso también el final de muchos superhéroes, que dejaron de tener la misma popularidad. Capitán América, el cual había luchado contra los nazis, fue cancelado en 1956. Los superhéroes ya no parecían tan necesarios como antes. El único superhéroe que se mantuvo fue Superman, aunque cambiando su anterior importancia cultural por tramas fantásticas en las que luchaba contra nuevos villanos. (Kelley, 2009).

Es por eso que los cómics tuvieron que cambiar el enfoque. Kelley (2009) afirma que los cómics más populares de finales de esta época pasarían a ser de humor adolescente. Aquí se ve reflejado el cambio de mentalidad de la época, donde ya no se esperaba que los adolescentes se casasen y se uniesen al ejército, sino que cultivasen el conocimiento que les serviría para su edad adulta.

La aparición de Archie en *Pep Comics* #22 (1941) y posteriormente su primer ejemplar individual en *Archie Comics* (1942) mostraban la vida de un adolescente estadounidense del

siglo XX. “If Superman’s goal was to defeat the Nazis, then Archie’s goal was to ask Betty to the big dance” (Pustz, 2000, p.73).

Los cómics de Archie se basaban en la vida del “típico adolescente”, pero escritos desde una visión adulta: ni insultos propios de adolescentes, ni peleas, ni alcohol ni drogas; además de obedecer siempre a sus padres. (Kelley, 2009).

En 1954 un subcomité sobre delincuencia juvenil del Senado de Estados Unidos de América investigó los efectos de los cómics en los niños. El testigo estrella fue un médico alemán llamado Fredric Wertham, que recientemente había publicado un manifiesto llamado *La seducción de los inocentes*. En este manifiesto, Wertham acusaba a los cómics de incitar a la violencia, la homosexualidad y el vandalismo. (Pérez Fernández, 2009).

Como consecuencia de esta investigación, Jiménez (2006) explica que “las editoriales más importantes promovieron la adopción de un código deontológico dentro de la industria” (p.196). Las *Comic Code Authority* (CCA) regulaban el contenido de los cómics estadounidenses para que fuesen aptos para todos los públicos. Los cómics aprobados eran marcados con un sello en su portada. Esto generó la primera gran crisis de ventas de los cómics. No era una ley como tal, puesto que la impulsó la propia industria, pero era un requisito para muchas distribuidoras. (Jiménez, 2006).



Figura 2.1.2.7. Sello de aprobación de las CCA

Fuente: “Comics, Graphic Novels, Graphic Narrative: A Review” (2011)

Esto afectó a muchos superhéroes, entre ellos Wonder Woman y Batman. Wonder Woman aparecía en la lista de libros prohibidos, por incitar a la servidumbre sexual con muchos personajes esposados y con correas. (Kantor, Rosenthal, 2013).

Los cómics de superhéroes que quedaron no podían tener violencia excesiva, ni tampoco contener espíritus malignos, hombres lobo y/o zombis. Por ello, los superhéroes que consiguieron adaptarse “abrazaron el estilo de la postguerra”. (Kantor, Rosenthal, 2013).

Además, independientemente del código de censura, el cómic iba perdiendo fuerza por la implementación de los televisores en las casas. “Este nuevo electrodoméstico fue, más que los códigos de censura, el causante de una lenta decadencia del número de lectores tanto de *comic books* como de historietas de prensa”. (Jiménez, 2006, p.196).

La serie de Superman tenía la intención de volver a ganarse a su público más fiel: los niños. Pero no fue suficiente, así que a *DC Comics* se les ocurrió que Superman podía ser el portavoz del Departamento del Tesoro de Estados Unidos. Así, el primer superhéroe de América recobraba su fuerza, y seguía representando los valores, las esperanzas y los sueños de EE. UU. (Kantor, Rosenthal, 2013).

Mientras *DC Comics* se convertía en una famosa industria, *Marvel Comics* se esforzaba por mantenerse en el negocio, produciendo cómics de humor o *western*.

Una vez acabada la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) hubo una época de posguerra marcada por la tensión política entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Este periodo es actualmente conocido como Guerra Fría (1947-1990 aprox.).

A raíz de este nuevo enfrentamiento político y económico, se encendió un nuevo boom de superhéroes. *DC* llevaba tiempo buscando nuevos géneros que explotaran por la falta de popularidad de los superhéroes tras la Segunda Guerra Mundial, y en este momento encontraron una oportunidad para lanzar superhéroes remodelados. Algunos de los nuevos personajes fueron *Green Lantern*, y una nueva versión de *The Flash*. (Schumer, 2014).

Para *Marvel*, en cambio, el final de la Segunda Guerra Mundial supuso un descenso en sus ventas hasta que casi se ven obligados a cerrar en 1957. No fue hasta 1961 que volvieron a vender cómics de este género gracias a la creación de nuevos personajes por Stan Lee y Jack Kirby. (Galindo de Pablo, 2015).

Stan Lee estaba cansado y disgustado con lo que hacía, y quería dejarlo. Pero antes de dejarlo, su esposa le convenció de que probase a hacer un cómic como a él le gustase realmente, creando así *The Fantastic Four* (Schumer, 2014).

Los 4 Fantásticos se crearon basados en la *Justice League of America* de DC Comics. El grupo compuesto por Reed Richards, Sue Storm, Johnny Storm y Ben Grimm fueron expuestos en un vuelo a una extraña radiación que les dotó de poderes. (K. Johnson, 1972). Aprovechando que se estaba intentando hacer el primer vuelo a la Luna, Stan Lee subió a estos cuatro personajes a una nave espacial que tras sufrir unos rayos cósmicos, tuvieron que realizar un aterrizaje forzoso. (Kantor, Rosenthal, 2013).

Stan Lee se dio cuenta que estos personajes empezaban a ser interesantes para la gente, y trabajando junto a Jack Kirby, crearon un universo de héroes para Marvel. Fueron los primeros superhéroes surgidos de las ansiedades de la era atómica en la que se encontraba Estados Unidos. (Kantor, Rosenthal, 2013).

A principios de los 60, la industria del cómic estuvo a punto de desaparecer. Pero Marvel resurgió inesperadamente gracias a Stan Lee y sus personajes con una dimensión adicional: tenían problemas.

Viendo el éxito de los 4 fantásticos, aparecieron otros personajes con problemas como Hulk -que había sido inundado con rayos gamma- o Spiderman. Estos personajes consiguieron impulsar la editorial, que estuvo a punto de ser vendida a DC Comics. Hoy en día, estos personajes siguen siendo muy importantes para la editorial. (Galindo de Pablo, 2015).

Spiderman fue creado a raíz de que Lee no quería hacer una historia como todas las otras donde el adolescente era un compinche del superhéroe. Por eso, puso a un adolescente como propio superhéroe. Peter Parker era un chico normal, con poco dinero y poco popular en el colegio. Su única cualidad era ser un buen estudiante de ciencias. Hasta que un día le picó una araña radioactiva. Cuando muere su tío Ben, se culpa de su muerte y se transforma en Spiderman. (Kantor, Rosenthal, 2013).

Al final del primer número de Spiderman aparece una moraleja muy conocida hoy en día: “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”. Véase en la figura posterior.

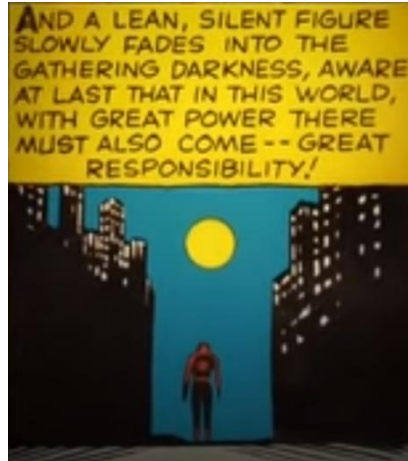


Figura 2.1.2.8. Moraleja del final de Spiderman.

Fuente: Superhéroes, la batalla interminable, 2013

Kantor y Rosenthal afirman que Spiderman acaba convirtiéndose en el personaje de cómic más popular desde Batman (2013).

Al año siguiente, Iron Man hizo su debut en *Tales of Suspense #39* (1963). Puesto que Iron Man será objeto de estudio en el desarrollo del trabajo, se dedicará un apartado exclusivo para él. Véase el apartado 2.5.

En 1966 Stan Lee y Jack Kirby presentaron el primer superhéroe negro. En ese momento, el movimiento de los derechos civiles estaba arrasando en EE. UU. En el nº 52 de *The Fantastic Four* apareció por primera vez *Black Panther*, el rey de Wakanda: la nación africana que nunca había sido conquistada. (Kantor, Rosenthal, 2013).

También llega Luke Cage, un delincuente callejero que se convierte en el primer mercenario. Es un “héroe” a sueldo que adquiere sus superpoderes después de un experimento en la cárcel. Pero el problema de escribir tantas historias sobre minorías discriminadas es que muchas caerían en estereotipos, como Luke Cage.

Empezó así una moda llamada *blaxplotation*. Esta época es interesante, además, por el reflejo de la sociedad en los cómics. Había un ambiente de miedo ante la Guerra Fría y un gran descontento hacia la política y las crisis económicas. Capitán América pasó de ser una herramienta propagandística, a mostrar el descontento con la clase política. (Rounco, 2014). Esto ocurre en *El Imperio Secreto* (1974) una saga donde el Capitán América y El Halcón son coaccionados por agentes de Hydra que han entrado en altos cargos de EE. UU. y abandonan sus identidades.

Hay que recordar que las *Comic Code Authority* (CCA) creadas en 1954 seguían activas. Estas prohibían, además de la violencia extrema, que se hablase de las drogas en los cómics. Pero en 1970 el presidente Nixon declaró los narcóticos enemigo número 1 de la nación.

Un día, Stan Lee recibió una carta de la oficina de Washington de Salud, Educación y Servicios Sociales, reconociendo que la influencia de Spiderman podría ayudar a dar una lección contra estos narcóticos, lejos de los sermones típicos. Y así fue como Stan Lee incluyó en la historia a un joven que, bajo la influencia de unas drogas, quería demostrar que podía volar. (Kantor, Rosenthal, 2013).

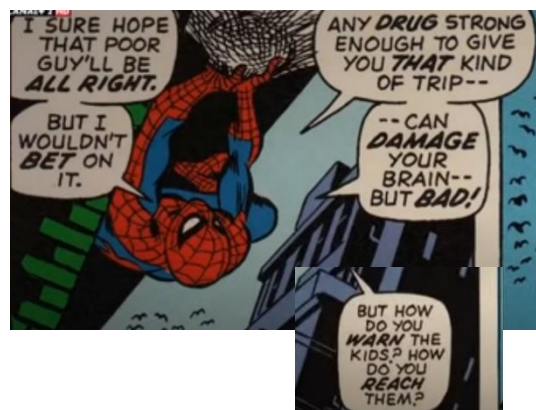


Figura 2.1.2.9. Detalle de viñeta “no drugs” de Spiderman.

Fuente: Superhéroes, la batalla interminable, 2013

A causa de las CCA, el cómic no fue aprobado para publicarse. Aun así, Stan Lee decidió publicar el cómic sin el sello de autorización, como se puede ver a continuación:



Figura 2.1.2.10. Detalle de la portada.

Fuente: Superhéroes, la batalla interminable, 2013

A la semana siguiente, se celebró una reunión con muchos editores y con las autoridades que habían implementado las CCA y, después de 17 años, las CCA desaparecieron. Así, empezaron a aparecer personajes más profundos. Junto con el aumento del índice de

criminalidad en Nueva York en los 70's, hubo un cambio en el mundo de los superhéroes. (Kantor, Maslon, 2013).

Un gran punto de inflexión en la historia de los superhéroes es la muerte de Gwen Stacy, la mujer a la que amaba Peter Parker. En esta época llegó un nuevo escritor que se hizo cargo de las historias de Spiderman: Gerry Conway.

Conway -un chico de 20 años al que encargaron seguir la historia de Lee- creía que el personaje de Spiderman debía evolucionar, madurar. Por eso decidió que fuese el responsable de la muerte de su enamorada: Gwen Stacy. Él intentó salvarla, pero al hacerlo, terminó con su vida. (Canal Historia, 2018). Esto supone un punto de inflexión porque los superhéroes siempre salvaban a la gente inocente; pero ahora, un héroe había fracasado. (Kantor, Maslon, 2013).



Figura 2.1.2.11. Página de *Amazing Spiderman* #121.

Muerte de Gwen Stacy.

Fuente: *Spider-Man: Death of the Stacys*, 2014

Como consecuencia de la muerte de Gwen, Peter entiende las limitaciones de su propio poder, hecho que le hace avanzar, madurar. El propio Conway comenta que:

Era necesario que pasara de hacer las cosas por lo culpable que se sentía por la muerte de su tío, a ser alguien que reconoce que un gran poder conlleva una gran responsabilidad, pero que esa responsabilidad no significa que siempre tengas éxito. (Superhéroes, la batalla interminable, 2013).

*The Punisher* llega como el castigador, el antihéroe. Hace su aparición solo 8 números después de la muerte de Gwen Stacy, en el #129 de *The Amazing Spiderman* (1974).

Al final de la década de los 70's había una crisis de confianza. Parecía que la justicia y el estilo de vida americano se estaban desmoronando. Pero en 1975 se anuncia la idea de llevar a Superman a la gran pantalla. Finalmente, se estrenó en 1978 y fue un éxito. (Kantor, Rosenthal, 2013). Véase el cartel en la siguiente figura.

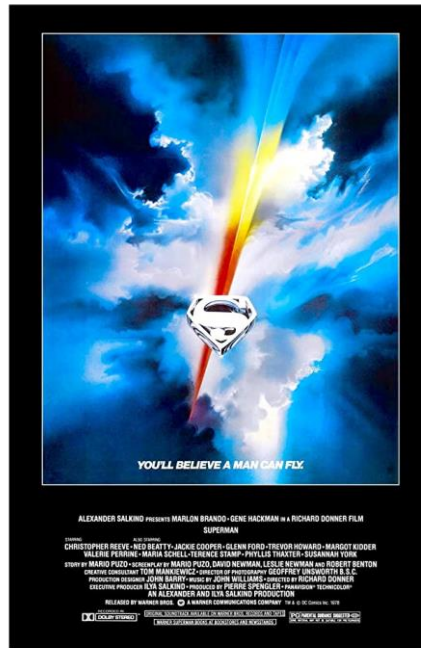


Figura 2.1.2.12. Cartel de la película de *Superman* (1978)

Fuente: IMDb

Mientras se estaba llevando a cabo la película, sus creadores originales veían desde una situación de pobreza como no recibían nada por haber creado al personaje principal. Pero con el apoyo de la Sociedad Nacional de Dibujantes de Cómics, consiguieron llegar a un acuerdo con Warner Communications: pensión anual para cada uno de ellos, asistencia médica completa y la restauración de sus firmas como autores. Así, al estrenarse en la gran pantalla en 1978, se vieron sus nombres en los títulos. (Kanton, Maslon, 2013).

En 1986 Frank Miller reinventó a Batman en *El regreso del caballero oscuro*. Lo devolvió a sus costumbres anteriores, con su vida nocturna. Pero con un gran cambio: lo convirtió en un hombre de 60 años, con canas, mayor... pero musculoso. El regreso del Caballero Oscuro está ambientado en un Gotham futuro, distópico, donde Batman ya estaba retirado. Todos los villanos se habían ido. (Kanton, Maslon, 2013).



Por otro lado, Alan Moore junto con Dave Gibbons empezaría *Watchmen*. Querían crear personajes con ambigüedades morales, que no fuesen perfectos ni tuviesen una sola dimensión. Eran personajes “muy de los 80, nacidos de la ansiedad e inquietud que invadía en ese momento” como comentan sus propios creadores en un documental del Canal2+.

Rounco (2014) añade:

Estos sentimientos de temor por la posible desintegración social combinados con el auge de la cultura del consumo masivo y los medios de comunicación de masas se consagrarían en 1986 en dos obras que añadirían cierta lectura satírica y un nuevo nivel de madurez y sofisticación en el género: *El Regreso del Caballero Oscuro* (Frank Miller) y *Watchmen* (Alan Moore y Dave Gibbons). Estos cómics marcaron para la mayoría el fin de la Edad de Bronce y el comienzo de la Edad Moderna del cómic de superhéroes. (p.39).

Marvel se encontraba en una época muy buena, donde dominaba el 70% del mercado, obteniendo muchas ganancias. Cuando Goodman dirigía la empresa, sabía que con incentivos conseguiría buenos resultados en sus trabajadores; pero cuando Magazine Management (posteriormente llamado Marvel Comics Group) fue adquirido por Perfect Films & Chemical Corporation (posteriormente Cadence Corporation Industries) todo cambió. Cadence Corporation no tenía una estrategia de futuro como Goodman, sino que únicamente quería más ganancias. (Flanagan, McKenny, Livingstone, 2016).

Keith (2010) indica que en 1985 Cadence vendió la compañía Marvel a New World Pictures, que quería explotar los personajes de Marvel. Estos, tuvieron varios problemas financieros y acabaron vendiendo la compañía de nuevo en 1989.

Bajo el mandato del nuevo director Ronald Perelman, Marvel expandió su negocio, aprovechando su posición dentro de la industria del cómic y pidiendo dinero prestado para abrir nuevas filiales. En 1993, Marvel tuvo dificultades para pagar su deuda y estuvieron tres años en problemas financieros hasta que en 1996 se declaró en bancarrota. (Keith, 2010).

En 1999, en un intento de salir de la bancarrota, Marvel vendió los derechos de varios personajes, entre ellos Spiderman. Actualmente, Spiderman es propiedad de Sony, que lo adquirió por tan solo 7 millones de dólares. (Costa, 2019).

Los superhéroes que más conectaron con sus lectores en la década de 1980 fueron los X-Men de Marvel. Tenían una característica nueva que no se había visto hasta entonces: tenían poderes desde su nacimiento. Todos los personajes de Marvel habían adquirido sus superpoderes por accidentes pero los X-Men no. De X-Men salieron discursos que los jóvenes fueron capaces de entender, como no temer a lo que es diferente. Además, como anécdota, el primer superhéroe homosexual salió de este cómic. (Kantor, Maslon, 2013)

Mientras, en DC Comics estaban intentando devolver protagonismo a su mayor superhéroe: Superman. Para ello, pensaron que sería buena idea casar a Superman con Lois Lane, aunque esa idea no gustó a todo el equipo creativo de DC. Finalmente decidieron que la mejor opción era matar a Superman. Esto sucedió en 1993, en el número #75. Una fecha y un número que marcaría a todos los lectores. (Kantor, Maslon, 2013).

Superman había muerto en otros números, pero esta vez parecía diferente. Pasó un año hasta que la tortura de la muerte de Superman finalizó y lo resucitaron. La muerte de Superman recibió mucha atención por parte de los medios de comunicación. Además, supuso el inicio del gran apogeo del coleccionismo de DC gracias a la edición conmemorativa que sacaron al mercado. Una edición envuelta en poliéster negro. (Kantor, Maslon, 2013).



Figura 2.1.2.13. Página de *Superman* #75. Muerte de Superman.

Fuente: *The Death (and Rebirth) of Superman*, 2014

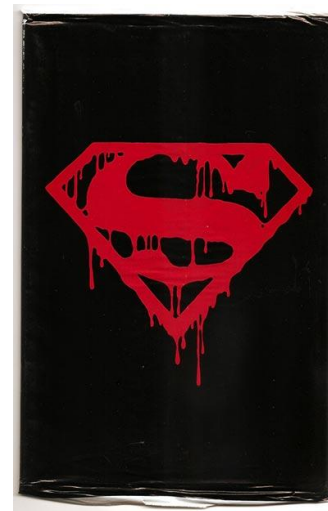


Figura 2.1.2.14. Portada de poliéster negro, edición coleccionista.

Fuente: Brooklyn Comic Shop

Llegó un momento muy concreto en el que el significado de “en el cielo, mirad” cambió radicalmente. Asociado inicialmente a Superman, pasó a ser una realidad de una forma espantosa. Un suceso muy importante que marcaría el mundo del cómic y de los superhéroes: los atentados del 11 de septiembre de 2001. Fueron cuatro atentados terroristas que ocurrieron en Nueva York, concretamente en las Torres Gemelas. (Miguel-Tobal, Cano Vindel, Irruarrizaga, González, Galea, 2004).

Marvel tenía claro que aquello se tenía que abordar desde los cómics, ya que la ciudad de Nueva York siempre había estado presente en sus historias; Spiderman solía columpiarse entre esas mismas torres en muchos de sus números. (Kantor, Maslon, 2013).

Varios autores han estudiado estos atentados desde varias perspectivas: ya sean psicológicas, como el artículo de *Clínica y Salud* donde se analiza la sociedad y su repercusión en los cómics, o para analizar la incidencia de los atentados en el terrorismo nacional (Calduch, 2001). Lo que está claro es que este atentado supuso un cambio.

Puesto que los superhéroes no son agentes registrados del gobierno, en los cómics los personajes no salían ayudando a las personas en el 11-S. Pero, aun así, la idea era transmitir que los personajes estaban espiritualmente con los equipos de rescate. A partir de esta idea, se creó Civil War. Como indica Ruiz Molina (2017):

Sería a partir de este momento [11-S] que el terrorismo dominaría el centro de las tramas superheroicas. Aparece en Marvel Comics el arco argumental de Civil War en 2006, un evento en el cual se muestran las actuaciones del gobierno estadounidense y del mundo a reprimir las libertades de los superhéroes como aumento de la seguridad internacional. (p.10).

Los superhéroes son comodines que no han de seguir la autoridad. Civil War plantea un marco donde el gobierno acaba de aprobar una ley para que los superhéroes actúen bajo el mando de los Estados Unidos. Esto hace que el equipo se divida: los que están a favor y los que están en contra. Capitán América se opone, liderando el grupo de los “rebeldes”, mientras que Iron Man dirige el grupo de los que están a favor. La línea argumental consiste en cuánto está alguien dispuesto a renunciar a cambio de seguridad. (Kantor, Maslon, 2013).

Del mismo modo, apareció una película que también fue capaz de transmitir las mismas ideas de miedo ante la situación de terror provocadas por los atentados terroristas: la trilogía del Caballero Oscuro dirigida por Christopher Nolan.

Sánchez (2015) afirma que el cine hollywoodiense es un aparato ideológico y hegemónico para el estado. Si bien la industria no pertenece al estado como tal, la relación establecida entre ambos posibilita el control ideológico y la política expansionista y colonial.

Actualmente nos encontramos en una época marcada por un gran interés en las películas de superhéroes.

En 2012 dos de las diez películas con mayor recaudación en taquilla en nuestro país eran películas de superhéroes: *The Dark Knight Rises* (Christopher Nolan, 2012) y *The Avengers* (Joss Whedon, 2012). Este dato es aún más significativo si tenemos en cuenta que tan sólo cinco de las más de 250 películas que se estrenaron en España ese año eran de superhéroes. (Encinas, s.f)

Además, como indica García (2018), películas como *El Caballero Oscuro* (2006), *Los Vengadores* (2012) o *Iron Man 3* (2013) han superado los mil millones de dólares recaudados en todo el mundo.

La industria del entretenimiento es uno de los principales motores de la economía mundial y Estados Unidos es el mayor proveedor; se estima que más del 50% de los contenidos en el mundo provienen de este país. (Sánchez, 2015).

El mismo autor afirma que es a partir de 2004 que se intensifica la producción de superhéroes en la gran pantalla. Entre 2004 y 2013 se estrenaron 49 películas que representaban el 50% de las películas de superhéroes producidas hasta el momento. (2015).

Marvel ya había intentado entrar en el mundo del cine en 1944, con una serie de 15 escenas que proyectaban en los cines detrás de otras películas. Viendo el éxito que estaba teniendo DC en el mundo del cine, con películas como *Superman: The movie* (1978), sus 3 secuelas (1980, 1983 y 1987) o la película de *Batman* (1989), Marvel lanzó tres películas al cine sobre Hulk: *The Incredible Hulk Returns* (1988), *The Trial of the Incredible Hulk* (1989) y *The Death of the Incredible Hulk* (1990). Aquí se ven algunas bases de lo que hoy en día se ve

en el Universo Cinematográfico de Marvel, como los cameos de Stan Lee o los *crossovers* actuales. (Costa, 2019).

En 2006, el presidente de Marvel Studios era Avi Arad. David Maisel, un empresario y productor cinematográfico, propuso la idea de interconectar las distintas películas de Marvel a lo largo del tiempo. Avi Arad no estaba muy de acuerdo con la idea, pero Isaac Perlmutter, presidente de Marvel Entertainment, sí. David Maisel consiguió financiación y apoyo de la Paramount y Universal, a cambio de derechos de distribución. (Ruiz Molina, 2017). Avi Arad fue sustituido por Kevin Faige, actual productor ejecutivo de las películas.

En 2010, Marvel Entertainment fue comprada por Disney por 31 mil millones de dólares. Muchos fans comentaron que esto supondría un descenso en la calidad de Marvel, pero según varias fuentes, los ingresos de Marvel se han disparado en un 300%. Un ejemplo es este gráfico de la sección de Cinemania de la Revista 20 minutos, en 2018.

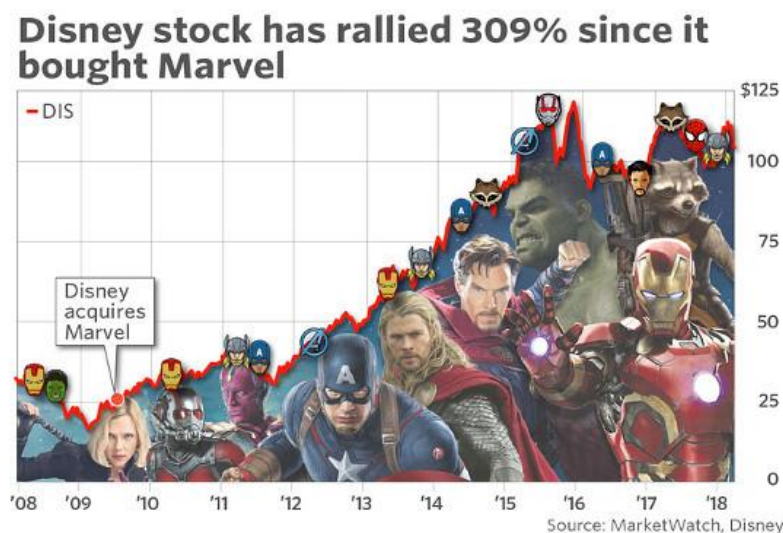


Figura 2.1.2.15. Gráfico de los beneficios de Marvel desde la compra de Disney

Fuente: Cinemania 20 minutos, 2018.

Las películas de superhéroes están ambientadas en escenarios de aventura, acción y ciencia ficción. Según lo muestra el portal IMDB bajo el término superhéroe se encuentran al menos 100 películas desde el año 2000. (Pedraza, 2019).

A modo de resumen de la extensa historia del cómic, y para finalizar este apartado, se adjunta la figura 2.1.2.16, con los hitos considerados más importantes para el desarrollo de este

trabajo. Además, para una mayor claridad, están separados en dos líneas temporales que se complementan; una para Marvel y otra para DC Comics.

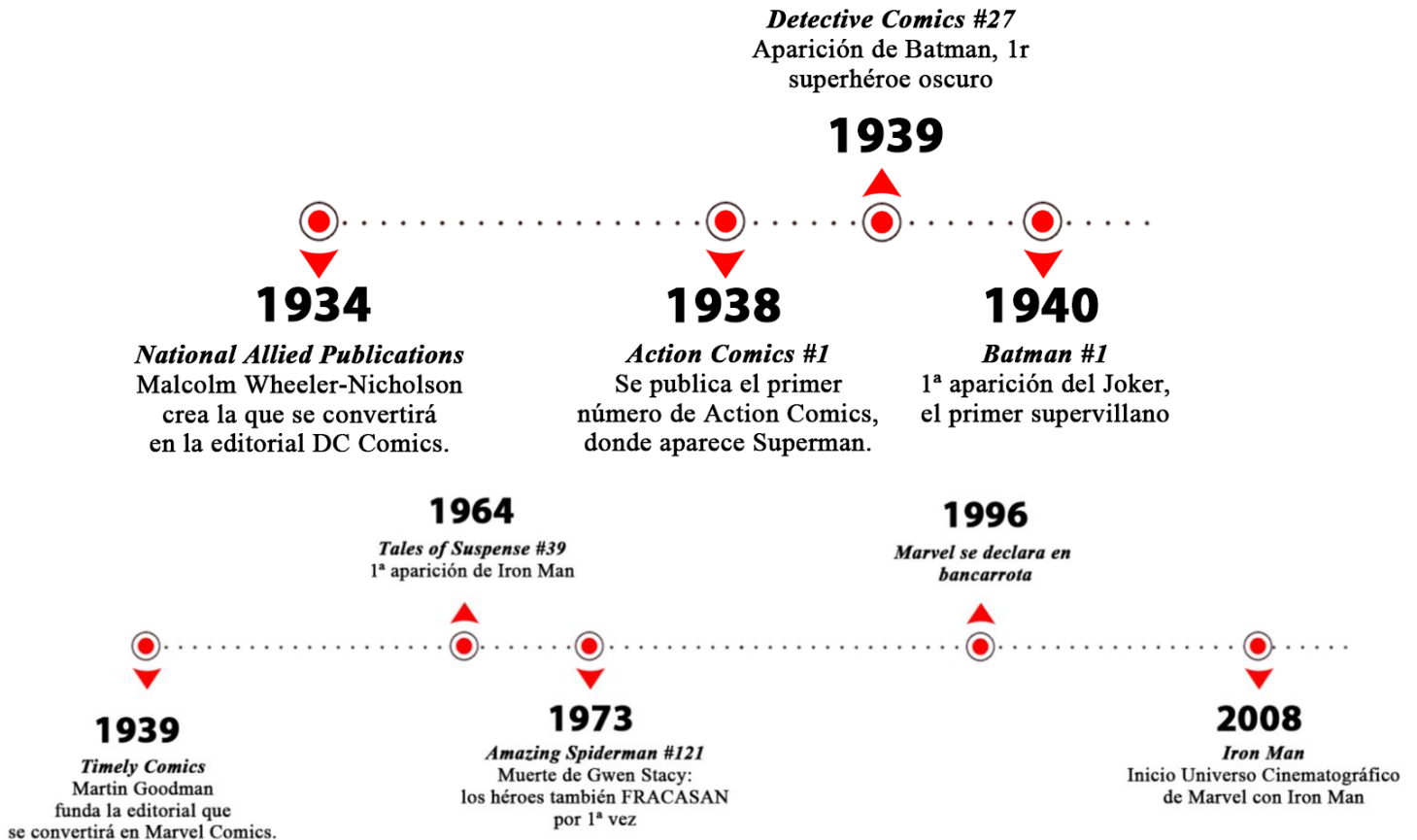


Figura 2.1.2.16. Resumen de los hechos más relevantes para el desarrollo de este trabajo.

Fuente: Elaboración propia, 2020.

## 2.2 Superhéroes

### 2.2.1. ¿Qué es un superhéroe?

Vogler (1972) se remonta al origen de la palabra para encontrar el significado de héroe: “proteger y servir” (p.65). Un héroe sacrifica sus propias necesidades en beneficio de los demás.

Un superhéroe es una persona con -o sin- poderes que se enfrenta a lo que sea necesario para conseguir que las fuerzas del bien resulten victoriosas. Son personas que se suelen reconocer por su aspecto físico, su vestimenta o por algún rasgo identificativo particular. (Loeb, Morris,

2013). Pero la reflexión que hacen Jeph Loeb y Tom Morris (2013) sobre la palabra *superhéroes* resulta muy interesante:

Hay quien considera que el concepto de superhéroe es problemático. Si entendemos por «héroe» a una persona que arriesga la vida y su integridad física por mor de los demás e interpretamos que el prefijo super- indica la posesión de superpoderes, estas voces críticas alegan que, cuanto más súper sea el individuo, menos heroico (o heroica) será; y, a la inversa, cuanto más heroica resulta una persona, menos superior tiene que ser. El razonamiento es sencillo: cuanto más poderosa es una persona, menos arriesga al combatir el mal o ayudar a los demás. ¿Qué hay de heroico en detener a unos ladrones armados cuando tu piel es a prueba de balas y tu fortaleza es irresistible para cualquier matón de calle corriente o incluso extraordinario? Por otro lado, quien está siendo ciertamente heroico en sus acciones, debe ser porque tiene mucho que perder si las cosas se tuercen, algo que resulta imposible para quien posee los poderes característicos y distintivos de los superhéroes. (p.34).

Pero esto se basa, tal como se explica después, en una mala interpretación de lo heroico. Por esta misma razón, un superhéroe se puede definir como una persona que es admirada por sus logros y nobles cualidades (Loeb, Morris, 2013).

A partir de esta idea Valenzuela (2014) va más allá, afirmando que un superhéroe también lo es porque, en vez de usar sus habilidades a su favor, los usa para ayudar a los demás. Pone el ejemplo de Superman, quien corre muy rápido pero nunca se apunta a atletismo ni quiere destacar. “Esta decisión convierte a Superman en un superhéroe: tiene facultades sobrenaturales, pero decide aplicarlas a favor de otros”. (p. 561).

Se suele imaginar a un superhéroe con un cuerpo escultórico, con trajes ceñidos y unas mallas. No se debe olvidar que el primer superhéroe, Superman, llevaba ese traje con una finalidad: ocultar su verdadera identidad. (Alonso, Cano, 2011). Pero también hay superhéroes que no llevan traje, o que el traje es su propio cuerpo, como Hulk, que viste solo con un pantalón.





Uno de los arquetipos principales que descubre Jung es el arquetipo del héroe. Cuando este asume el rol fundacional o de salvador, se encuentra lo que en mitología se conoce como *héroe solar*. Morris y Morris (2010) afirman que Superman se identifica con este héroe solar, que a día de hoy es un personaje universal, tan reconocible como puede ser el propio Dios Zeus.

La historia del *héroe solar* se estructura en 3 fases, las cuales se pueden relacionar directamente con la historia de Superman:

### **FASE I. EL NACIMIENTO Y EXILIO**

El pequeño niño que se convertirá en un héroe corre peligro, y para protegerlo, las fuerzas que le ayudan se ven obligadas a alejarlo, manteniéndolo en secreto, pero a salvo. Una vez allí, es adoptado por una familia de origen humilde que le educará como si fuese su hijo. (Morris, Morris, 2010).

### **FASE II. INICIACIÓN**

En esta fase el héroe abandona el aislamiento de su hogar y se enfrenta a varias pruebas para demostrar que es una persona digna de ser llamada *héroe*. Esta fase normalmente involucra un descenso del héroe al inframundo para superar una prueba donde ha de enfrentarse a un monstruo; símbolo de su propia transformación. (Morris, Morris, 2010).

### **FASE III. DEIFICACIÓN**

Una vez superada la segunda fase, el héroe asume su condición divina. (Morris, Morris, 2010).

Estas fases las explica detalladamente Joseph Campbell en su obra *El héroe de las mil caras*. En esta obra, tras comparar los mitos del todo el mundo, describe como es la narrativa del arquetipo del héroe: establece un patrón narrativo al que llama “el viaje del héroe”.

#### **2.2.3. Viaje del héroe clásico**

El viaje del héroe es una estructura estudiada por muchos *gurús* del mundo de la escritura o del mundo profesional. Inicialmente fue estudiada por Joseph Campbell, que sentaría una base para que posteriormente Christopher Vogler en *El viaje del escritor* hiciese alguna modificación.

El viaje del héroe es una tesis que tiene como punto de partida que todas las historias explicadas se componen de unos mismos elementos estructurales. (Aranda, De Felipe, Icart y Pujol, 2016).

Campbell estructura este viaje en siete etapas (Campbell, 1972):

- 1) El futuro héroe se encuentra en su casa y escucha la llamada que lo guiará a un lugar desconocido, al que decide ir.
- 2) Al iniciar su marcha, recibe ayuda de un guía que le dará consejos o incluso “instrumentos de poder”
- 3) El héroe marcha y realiza las primeras pruebas donde se encuentra a personas que le ayudan y otras que se le opondrán.
- 4) “Llegada al umbral del país desconocido”. Ahí, se enfrentará a un guardián.
- 5) Entra en el país misterioso donde se enfrenta a una prueba suprema y glorificadora.
- 6) El héroe recibe una recompensa.
- 7) “Abandono de los instrumentos de poder y regreso al hogar”.

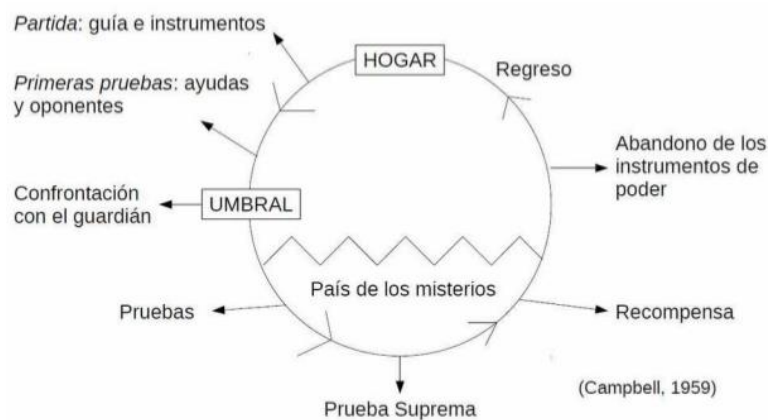


Figura 2.2.3.1. Siete fases de la estructura del héroe de Campbell.

Fuente: Vanoye, 1996.

El prólogo del libro de *El héroe de las mil caras* explica como toda la producción mitológica humana se reduce a un patrón establecido. (González Portero, 2019). El mismo autor afirma que “esta reducción [...] nos aporta información muy valiosa sobre la sociedad [...] y en última instancia, sobre la naturaleza humana.” (p.8).

Posteriormente, Vogler estudia las etapas de Campbell y las reformula, obteniendo un total de 12 etapas:

### **FASE I. EL MUNDO ORDINARIO**

Es el punto de partida para establecer la comparación con el mundo que llegará después. Hay que saber dónde empieza el protagonista -para sacarle de ahí- y donde acabará. Vogler (2002) indica que “El mundo ordinario es el contexto, el origen y el pasado del héroe” (p.118).

Este mundo no tiene por qué ser aburrido o tópico, sino que es la rutina de nuestro héroe. Suele plantearse muy diferente al mundo extraordinario para que el protagonista experimente un cambio brusco, y que el espectador también sea consciente. (Vogler, 2002).

Muchos autores no saben dónde empezar a contar la historia, pero según Syd Field hay que empezarla construyendo la *historia preliminar*, una situación conflictiva que le ocurre al protagonista antes de empezar realmente la historia. Otra opción es empezar dando elementos importantes que sucederán posteriormente, para luego hacer *flashbacks* y haber llamado ya la atención del espectador. (Sánchez-Escalonilla, 2004).

Sánchez Escalonilla (2004) sostiene la idea que “un buen comienzo resulta vital para suscitar el interés por la historia que va a contarse” (p.185).

Vogler (2002) añade a lo largo de su libro que los héroes necesitan problemas tanto internos como externos para atraer al espectador y que este se sienta identificado. “El gran público gusta de ver cómo aprenden los personajes, cómo crecen y lidian con los desafíos internos y externos de la vida.” (p.120).

Además, para construir la relación del personaje con el público, es muy importante la primera vez que se ve al héroe en escena. Vogler (2002) indica que “la primera acción debería ser un modelo de la actitud característica del héroe y de los problemas futuros o las soluciones que resultarán” (p.121).

### **FASE II. LA LLAMADA A LA AVENTURA**

El héroe recibe una llamada para salir de su mundo/rutina y adentrarse en un mundo más oscuro y casi siempre sobrenatural. (Arjona, 2017).

Joseph Campbell nombró *llamada a la aventura* a la energía nueva que necesita una semilla ya plantada para germinar. Son unos hechos necesarios para que la historia empiece. Puede ser un mensaje, un acontecimiento, o incluso un sueño o una visión. (Vogler, 2002).

La llamada a la aventura suele venir de la mano de un personaje arquetípico llamado *heraldo*. Este personaje puede ser, o no, el mismo personaje que haga de mentor para el héroe; también puede ser un enemigo que le tienta. Vogler (2002) comenta que “inicialmente los héroes no logran distinguir si tras la máscara del heraldo se oculta un aliado o un enemigo” (p.133).

Durante esta etapa se establecen las reglas del juego y se define el objetivo. Hay un reto que rompe la monotonía del mundo ordinario. (Aranda, De Felipe, Icart y Pujol, 2016).

En el mundo de los superhéroes, esta llamada a la aventura es el encuentro con sus poderes, su origen.

### **FASE III. EL RECHAZO DE LA LLAMADA**

El héroe en un primer momento rechazará la llamada, o por lo menos dudará si aceptarla o no, intentando evitarla. Es un viaje a lo desconocido, una aventura que puede que amenace su propia vida. (Vogler, 2002). Arjona (2017) añade que este rechazo suele ser por miedo, desconfianza o cualquier otro sentimiento. Aun así, “un rechazo persistente a la llamada puede ser desastroso” (Vogler, 2002, p.142).

### **FASE IV. EL ENCUENTRO CON EL MENTOR**

El héroe ha rechazado -y posteriormente aceptado- la llamada y ahora es momento de prepararse para la zona desconocida que le espera. Esta preparación, en la mitología, se hace con la ayuda del mentor. Este, le proporciona entrenamiento, herramientas o cualquier cosa que pueda necesitar para la aventura. (Vogler, 2002).

El término *mentor* deriva del personaje que aparece en la Odisea con el mismo nombre. Mentor era un amigo leal de Ulises que educó y cuidó a Telémaco, hijo de Ulises. Por ello, se conoce como mentor a aquel que ejerce de instructor y de guía. (Vogler, 2002).

La figura del mentor suele ser un personaje que ya ha pasado por su viaje del héroe. Llegada la hora final, este personaje no podrá sustituir al discípulo y se apartará para que el héroe haga su propio viaje. (Aranda, De Felipe, Icart y Pujol, 2016).

El cliché del mentor es un recurso fácil que hay que intentar evitar. No siempre el mentor es un señor mayor con barba larga ni un hada madrina. Incluso se puede probar a ausentar al mentor para poner al héroe en unas condiciones especiales. (Vogler, 2002).

### **FASE V. LA TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL**

El héroe se encuentra ante el mundo especial, y le toca hacer un gran acto de voluntad para emprender su aventura. Normalmente el héroe no se arma de valor y emprende su viaje hacia la aventura, sino que hace falta una fuerza externa que le motive a ello. Es lo que se conoce como punto de inflexión, donde pasa algo que hace mover al héroe. Puede ser un villano que mata o que amenaza a alguien cercano al héroe, una cuenta atrás que se inicia y el héroe tiene un tiempo determinado para hacer alguna acción, etc. (Vogler, 2002).

Campbell (1972) explica que en este punto puede aparecer otro personaje arquetípico llamado *el guardián del umbral*, el cual impedirá el paso al héroe y lo pondrá a prueba. Estos guardianes protegen al mundo en las cuatro direcciones, y detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro. Solo atravesando estos límites el héroe pasa a una nueva zona.

### **FASE VI. LAS PRUEBAS, LOS ALIADOS Y LOS ENEMIGOS**

El héroe entra ahora en un mundo que Campbell (1972) califica como “paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas”. (p.64). Este nuevo mundo es especial, y según Vogler (2002), debe contrastar mucho con el mundo ordinario. Aquí, se pondrá a prueba al héroe, planteándole dificultades y retos para prepararle a lo que le vendrá posteriormente. (Vogler, 2002).

### **FASE VII. APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA**

El héroe ya está en el mundo especial, aunque en la entrada todavía. En esta fase se realizan los últimos preparativos para lo que Vogler (2002) nombra “el vía crucis de la aventura”. (p.176).

En este punto, el héroe junto con sus aliados puede tomarse un tiempo para hacer planes o descansar un poco antes de llegar al territorio donde tendrán que darlo. (Vogler, 2002).

El héroe sabe que se acerca a una gran prueba, pero que lo que vendrá será mayor. Aquí aparecen entonces las complicaciones que harán al héroe parecer indefenso. Vogler llama a estos contratiempos *dramatic complications*. (Arjona, 2017).

### FASE VIII. LA ODISEA (EL CALVARIO)

El héroe se enfrenta al mayor reto de la historia. Es el punto culmen de la historia, pero no el clímax, que estará más cerca del final. La Odisea o Calvario constituye el acontecimiento principal del segundo acto. Según Vogler (2002), La Odisea es una crisis donde las “fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en su momento de máxima tensión”. (p.192).

Vogler indica a través de unos gráficos este momento de crisis, que puede estar centrado en la historia o un poco retardado. Una crisis centrada proporciona simetría y más tiempo para las consecuencias que pueda tener. En cambio, una crisis retardada proporciona más tiempo para los preparativos y aunque sea más lento se sacrifica en pos del momento culminante al finalizar el segundo acto. (Vogler, 2002).

A continuación, en la figura 2.2.3.2 y 2.2.3.3 se pueden ver ambas estructuras.

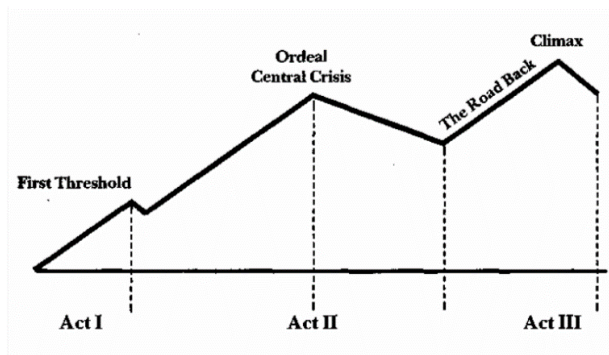


Figura 2.2.3.2. Crisis centrada.

Fuente: Vogler, 2002.

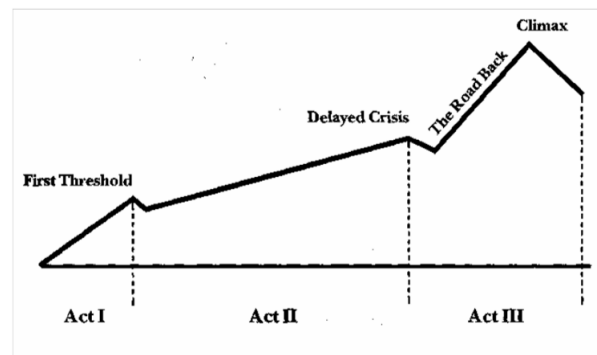


Figura 2.2.3.3. Crisis retardada.

Fuente: Vogler, 2002.

El héroe suele rozar la muerte en el trascurso de su odisea. El villano conseguirá escapar para que el encuentro final suceda en el tercer acto, más cerca del final de la historia. (Vogler, 2002).

Arjona (2017) añade que esta etapa ofrece al receptor una gran tensión, que se verá aliviada cuando el héroe y sus aliados consigan salir, a veces a duras penas, del apuro. El héroe puede ser testigo de alguna muerte aliada en esta etapa, que le dará más fuerzas para seguir adelante.

## **FASE IX. LA RECOMPENSA**

Una vez ha pasado la Odisea, es momento de relajarse y celebrar los triunfos que acaban de obtener. Puede que este momento sea efímero, pero celebran haberse apoderado de lo que Vogler llama *la espada de la victoria*. Los personajes necesitan reponer toda la energía que han gastado y suelen tomarse un merecido descanso. Hay muchas historias que en esta fase tienen escenas con todos los personajes alrededor de una hoguera donde relatan y reviven los acontecimientos que acaban de pasar. Así, se muestran unos personajes más cercanos donde comparten sus sentimientos y sus puntos de vista. (Vogler, 2002).

## **FASE X. EL CAMINO DE REGRESO**

Es momento de tomar una decisión: quedarse en el mundo extraordinario o volver al hogar. Normalmente, los héroes eligen el camino de regreso a su hogar. En este momento la historia vuelve a revivir después de la calma de la fase anterior. (Vogler, 2002).

El mismo autor añade que “el camino de regreso es un punto de inflexión, otro umbral que se cruza. [...] Al igual que sucedía al cruzar el primer umbral, la historia puede sufrir un nuevo giro” (p.227).

Esta fase marca el final del segundo acto.

## **FASE XI. LA RESURRECCIÓN**

Esta fase es el clímax de la historia, el encuentro más peligroso con la muerte. Para regresar al mundo ordinario, el héroe tendrá que someterse a una “purificación final” (Vogler, 2002).

Por lo general, el villano es el que pierde y un gran número de veces, muere. Pero también puede ocurrir que el héroe sea quien pierde la vida, como en una larga lista de películas que propone Vogler (2002): *Murieron con las botas puestas*, *La carga de la brigada Ligera*, *Tiburón*,... Aun así, todos esos héroes condenados alcanzan la resurrección en la memoria de los supervivientes.

## **FASE XII. EL RETORNO CON EL ELIXIR**

Cuando el héroe ya ha superado todos los enfrentamientos y los problemas de este mundo extraordinario, vuelve al mundo ordinario con el elixir. Este elixir puede ser algo que se puede compartir con los demás en el mundo ordinario, como una fórmula, una poción, un

aprendizaje de algo,... Esta última fase también se conoce como el *desenlace*, donde las tramas se resuelven. (Vogler, 2002).

La historia puede terminar de dos formas: puede ser una historia circular o cerrada, donde la narración regresa al punto de partida -ya sea solo en sentido metafórico o visual o en todos los sentidos-; o una historia con final abierto. (Vogler, 2002).

Como resumen de las 12 etapas del viaje del héroe:

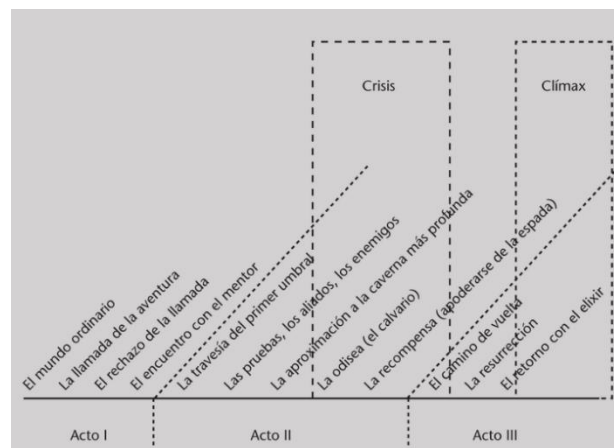


Figura 2.2.3.4. Etapas que componen el viaje del héroe de Vogler.

Fuente: Cómo construir un buen guion audiovisual, 2016

Si se observa la figura 2.2.3.4, se puede ver una agrupación de las fases por actos. Vogler acepta la validez de la estructura cinematográfica en tres actos, por lo que se puede establecer una conexión directa con la estructura del viaje del héroe. (Sánchez-Escalonilla, 2004).

Teóricos como Linda Seger o Syd Field proponen dividir la acción en 3 partes claramente diferenciadas, a las que llaman actos. Pero ellos no fueron los primeros, ya que Aristóteles ya dividió la unidad dramática en planteamiento, nudo y desenlace, con unos límites bien marcados para proporcionar una obra con sentido. (Sánchez-Escalonilla, 2004).

Haciendo referencia de nuevo a la figura 2.2.3.4, se observa que el primer acto agrupa las primeras 4 fases: el mundo ordinario, la llamada a la aventura, el rechazo de la llamada y el encuentro con el mentor. El segundo acto engloba de la quinta a la novena etapa: la travesía del primer umbral, las pruebas, los aliados y los enemigos, la aproximación a la caverna más profunda, la odisea y la recompensa; y finalmente, el tercer acto abarca de la décima a la duodécima: el camino de vuelta, la resurrección y el retorno con el elixir. (Aranda, De Felipe, Icart, Pujol, 2016).



## 2.3 Argumentos

Hay varios estudios sobre los argumentos que se tratan en las obras literarias y audiovisuales. Desde Vladimir Propp con *Morfología del cuento* -donde desglosa los cuentos rusos y encuentra un mismo patrón- hasta Vogler -que recoge los estudios de antropología y psicoanálisis de Propp-, Jung -discípulo de Freud- o Campbell. (Pintor, 2003).

De manera total o parcial, las tramas salen de las conclusiones a las que llegan estos estudiosos.

### 2.3.1. Argumentos universales de Balló y Pérez

El hecho de que las historias sean diferentes es debido a su forma de explicarlo, pero si se analizan se pueden extraer los mismos argumentos. Jordi Balló y Xavier Pérez analizan y extraen 21 argumentos universales en 1995.

Llegan a la conclusión que la fuente de todas las historias remite en la mitología, y listan 21 argumentos universales con sus fuentes clásicas y una explicación de cada una de ellas. En cada capítulo analizan un argumento universal y su origen mitológico, así como su adaptación a las distintas obras en función de su género, su procedencia o el propio autor. (Balló y Pérez, 1995).

Una historia no tiene por qué tener un único argumento universal, sino que puede tratar varios.

Tras estudiarlos todos, en este trabajo solo se detallan -a continuación- los argumentos que se verán posteriormente en el viaje del héroe de Tony Stark.

### **CREACIÓN DE VIDA ARTIFICIAL**

En este argumento, un personaje con habilidades extraordinarias da vida a otro ser. (Balló, Pérez, 1995).

Con Frankenstein como primera obra que se piensa al leer este argumento universal, proviene de Prometeo y Pigmalión. Estos personajes aparecen en *Las metamorfosis* de Ovidio. Pigmalión es un escultor que, a pesar de haber querido permanecer soltero, se enamora de la estatua que él mismo ha creado.

Pese a ser un mito muy depurado y simple -en palabras de Balló y Pérez-, permitirá a la literatura una gran exploración en las relaciones sentimentales entre las criaturas de la fantasía artística y sus inventores. (1995).

## **EL RETORNO AL HOGAR**

El retorno al hogar tiene su fuente clásica en La Odisea. Se basa en el viaje de vuelta a casa del personaje y cómo al llegar, se siente un extraño. El personaje es un fugitivo, lejos de su casa por obligación, que emprende un viaje lleno de obstáculos para volver a casa.

## **LA MÁRTIR Y EL TIRANO**

La mártir suele ser un personaje que se sacrifica por defender sus ideas o ayudar a los demás. En su origen mitológico, Antígona muere intentando honrar a su hermano. (Balló y Pérez, 1995).

### **2.3.2. ¿Qué son las tramas?**

Una trama no es lo mismo que una historia, aunque suelen confundirse. Tobias (1999) especifica que “las historias constituyen un conjunto lineal de sucesos, mientras que las tramas que cuentan algo de esas historias tienen una estructura narrativa y dramática.” (p.2).

De una forma más “vulgar”, Tobias se refiere a que la trama es la organización que se hace de los hechos que conforman la historia. Una trama puede ser una historia explicada en un orden lineal, o de forma desordenada.

Chatman (1990) indica que la historia es el *qué* de una narración, mientras que la trama -que él llama discurso- es el *cómo*.

Por eso, Tobias (1999) indica que la trama es un proceso, no un objeto estático. Es un proceso dinámico, que usa palabras, frases y párrafos, junto con personajes y acciones, para construir la totalidad del relato. Aun así, comenta que la trama se puede definir de muchas formas, pero no se dispone de una definición absoluta y válida para todos los casos.

Seymour Chatman (1990) adjunta un esquema en el cual se ve de forma visual la distinción entre historia y discurso:

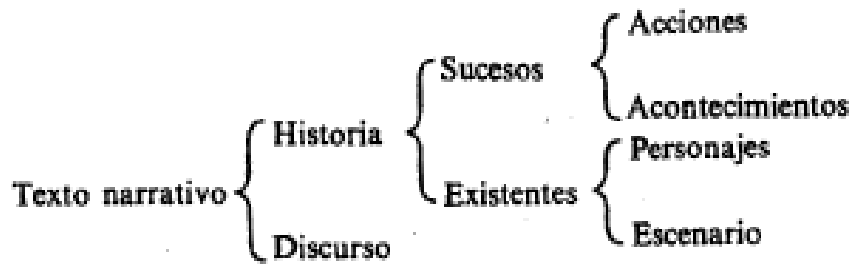


Figura 2.3.2.1. Esquema de las dos partes que conforman una narración

Fuente: Historia y discurso, 1990

Tras un estudio, Ronald Tobias resumió todas las tramas en su libro *El guion y la trama* (1999). Estas tramas maestras se pueden encontrar en todas las obras audiovisuales. A continuación, se detallan las que van a ser usadas posteriormente en el análisis de Tony Stark.

### **TRAMA DE PERSECUCIÓN**

En la trama de persecución, como su propio nombre indica, un personaje persigue a otro. Es una caza. Su clave para mantener la emoción es que esta persecución sea impredecible.

### **TRAMA DE RESCATE**

Un personaje antagonista ha secuestrado a una víctima, y el personaje protagonista tiene que intervenir para conseguir rescatarla. Es una trama física donde la historia depende de las acciones de los tres personajes involucrados en ella.

### **TRAMA DE HUIDA**

El protagonista quiere huir de un lugar donde está encerrado o de una situación injusta. También es una trama física, donde el protagonista está encerrado contra su voluntad y quiere huir.

Esta trama consta de 3 fases: una primera fase donde el protagonista es encerrado, una segunda fase donde se explica el encierro y los planes de fuga y una tercera fase en donde se lleva a cabo la huida en sí. (Tobias, 1999).

### **TRAMA DE ENIGMA**

El protagonista tiene que descubrir a alguien malo: un villano, un ladrón,... Es la trama típica del cine policíaco y de misterio.

### **TRAMA DE SACRIFICIO**

En la trama de sacrificio, el protagonista está dispuesto a sacrificarse con tal de conseguir su objetivo, ya sea un bien común, el amor, el honor,...

### **TRAMA DE DESCUBRIMIENTO**

El protagonista trata de descubrir quién es.

### **2.3.3. ¿Y las subtramas?**

Una subtrama es, según Sánchez-Escalonilla (2004), la historia de una relación.

La subtrama es el punto donde se trabaja el tema de la historia. Trata las relaciones entre los personajes de la historia. Estas deben ir relacionadas con la trama o tramas principales, y puede haber 4 tipos de relaciones entre ellas:

- Subtrama que contradiga la trama principal
- Subtrama que enriquezca la trama principal mostrando algunas variaciones
- La subtrama complica la trama central
- Si se empieza la narración con una subtrama, se puede retrasar el detonante de la trama principal

Hay tres tipos de relaciones entre personajes: relaciones de amistad, relaciones amorosas o relaciones de maestro-discípulo. Las tres pueden ser beneficiosas o negativas para los personajes. Además, puede que no solo sean subtramas entre dos personajes -binomio-, sino que también haya trinomios, donde haya dos personajes secundarios que tengan subtramas con un mismo protagonista; y que ambas subtramas se relacionen entre sí.

En la subtrama, además, se verá reflejado el arco de transformación del personaje.

### **2.3.4. Arcos de transformación**

Un arco de transformación es un proceso por el cual los personajes cambian, evolucionan. Este cambio es ocasionado por la línea de acción principal de la historia y por la relación entre personajes -subtrama-. (Sánchez-Marín, 2016c)

Hay cuatro tipos definidos de arcos de transformación, con relación al cambio que sufre el personaje:

#### **ARCO DE TRANSFORMACIÓN PLANO**

Un arco de transformación plano implica que el personaje no cambia, o su evolución es casi nula. Hay varios ejemplos de personajes planos en el cine, como James Bond o Hannibal, y también en los cómics, como es el caso de El Jóker.

Estos personajes funcionan igual de principio a final de la historia. Son personajes interiormente impermeables al cambio, que no se ven afectados por la experiencia vital que les proporciona la historia.

#### **ARCO DE TRANSFORMACIÓN MODERADO**

El arco de transformación moderado es el que mejor funciona para los personajes secundarios. No es un cambio radical, sino sutil. Es aquel que afecta solo de manera parcial, sin dejar una huella demasiado profunda.

#### **ARCO DE TRANSFORMACIÓN RADICAL**

Este arco es el contrario del arco de transformación moderado: el personaje sufre un cambio absoluto.

Este arco es aquel que hace variar de forma absoluta la tendencia dominante de un personaje, alterando profundamente sus personalidades e incluso cambiando sus hábitos. Dentro de este arco de transformación hay tres subtipos de arcos, según su afectación al personaje:

- Arco radical que afecta a la estabilidad: Cambio de tendencia que afecta a la estabilidad de su carácter. Suele estar relacionado con los personajes “enfermos”.
- Arco radical traumático: Afecta a los personajes que han pasado un trauma muy doloroso, una crisis tan traumática que experimentan un cambio radical de personalidad. Es el nacimiento de una nueva persona.

- Arco radical que no afecta al temperamento: Este cambio es únicamente para el espectador, no para el guionista. Es una construcción del cambio.

## **ARCO DE TRANSFORMACIÓN CIRCULAR**

El arco de transformación circular es un retorno. El personaje atraviesa una crisis muy fuerte, y después de haber puesto todo su mundo en jaque, finalmente remonta y vuelve al punto inicial.

Como los personajes perfectos no interesan, este arco de transformación es un claro ejemplo. El personaje quiere cambiar, pero vuelve a refugiarse en sus principios iniciales.

## **2.4 Serialidad**

“Las películas de superhéroes no son, en ningún caso, productos individuales o independientes. Son siempre integradas en un tipo de serie, generalmente largas y a veces cruzadas, conocidas como franquicias cinematográficas.” (García-Escrivá, 2018, p.2)

Las películas de superhéroes están empezando a seguir el modelo de serialidad de los cómics. Esta serialidad permite un trabajo mayor de personajes, tanto de creación del propio personaje como de las relaciones entre ellos. Así, consiguen un universo más cohesionado, donde necesitas ver las obras individuales de los componentes del grupo para poder conocer detalladamente la personalidad de un personaje.

En el caso del UCM, la historia de Las Gemas del Infinito y del gran enemigo Thanos está presente mucho antes de *Avengers: Infinity War* (2018), concretamente desde *The Avengers* (2012). Se puede ver esta serialidad en un apartado posterior de este trabajo, concretamente en el apartado de resultados (véase apartado 6), donde se analiza el viaje del héroe de Tony Stark.

## **2.5 Iron Man**

### **2.5.1. La creación de Iron Man**

Iron Man hizo su debut en *Tales of Suspense #39*, en 1963. Lee creó un personaje con el que los lectores no se identificaran tan fácilmente como con Spiderman, por ejemplo. Iron Man era el alter-ego de Tony Stark, un multimillonario diseñador de armas que trabajaba para el gobierno, ajeno a los problemas cotidianos de la sociedad. Aun así, Iron Man fue un éxito

gracias al toque de drama añadido a su vida: a causa de un ataque durante la guerra, debía usar una placa de metal en el pecho que le mantuviese con vida. (K. Manning, 2010).

En *Tales of Suspense #39*, la historia empieza en Vietnam, donde Stark está con el ejército probando una nueva arma. Un soldado que acompaña a Tony tropieza con una mina terrestre y esta hiere a Stark. Cuando Stark se despierta, se encuentra cautivo por Wong-Chu, un guerrillero que quiere que Tony le fabrique armas. Pero a Stark se le acerca el momento de morir, puesto que tiene metralla incrustada que cada vez se encuentra más cerca de su corazón. Así que Tony planea su plan de escape. Con la ayuda de un ex científico de Wong-Chu, crea una armadura que impedirá que le llegue la metralla al corazón y que a su vez le brindará protección física para escapar. (Hogan, 2009).

Stark coge los recursos de los que dispone en la cueva para usarlos a su favor, haciendo así una analogía a que se pueden coger elementos del enemigo y usarlos en beneficio propio. Puesto que el científico Yinsen no tiene nada que perder, cuando están a punto de llegar los soldados de Wong-Chu, se sacrifica para que el traje de Iron Man pueda finalizar su carga y así Tony pueda huir. (Hogan, 2009).

En este momento nace la primera versión de la armadura de Iron Man. Una armadura gris que supuso muchos problemas de impresión a la hora de mantener el tono gris uniforme. Por eso, en la segunda aparición de Iron Man, Stan Lee decidió añadir un tono dorado.

Es importante recalcar Tony Stark no es un superhéroe con poderes; es un superhéroe porque sabe cómo construir cosas. Aunque su tecnología va cambiando continuamente, el foco siempre es la interacción entre la tecnología y él.

### **2.5.2. Adaptaciones anteriores**

No ha habido adaptaciones anteriores de Iron Man al cine, y por eso fue más complicado llevarla a cabo la primera vez. *Iron Man* (2008) fue un trabajo largo, empezando su preproducción en 2005, hasta su estreno en 2008.

Una de las prioridades de Joe Quesada al ocupar el cargo de jefe editorial de Marvel -en 2001- era elevar a Iron Man a la posición que él creía que se merecía; hecho por el cual acabaría escribiendo él mismo el guion. (De Prada, 2012)

Adi Granov, dibujante de comics, fue contratado por Jon Favreau como “asesor de armaduras”. Gran parte de la preproducción se basó en desarrollar el estilo visual del film, antes incluso que su argumento, porque al centrarse en el origen de Iron Man, su tecnología daría la pauta para todo lo demás. (De Prada, 2012)

La Mark I es la primera armadura que aparece en Iron Man, aunque distinta a sus orígenes en el cómic, conocida como “la armadura gris”. En la película fue adaptada para ser “más realista” en cuanto a la historia: Tony la construye siendo prisionero. Es bastante parecida, pero dando más importancia a la parte frontal del traje, la cual le ayudaría a escapar; y dejando la parte de atrás un poco menos blindada. La intención de los creadores no es llevar a la gran pantalla todas las armaduras que Iron Man ha tenido en los cómics durante más de 30 años, pero sí la inicial y la versión definitiva. Para pasar de una a otra, desarrollan varias versiones intermedias. (De Prada, 2012).

En la película por estrenar, Marvel quería desvincular a Tony Stark de los valores de la sociedad americana en la que fue creado, pero sin perder la esencia del personaje. Además, buscar al actor que encarnase a Tony Stark también era importante. Tras oírse nombres como Clive Owen o Sam Rockwell, finalmente encontraron que el candidato ideal era Robert Downey Jr. De Prada (2012) añade:

No solo soporta el peso de toda la película incluyendo la captura de movimientos para la armadura digital, sino que también se involucró activamente en el propio desarrollo creativo, convirtiéndose en el verdadero corazón de la saga [...] abriendo literalmente el camino para *Los Vengadores*. (p. 216).

### **2.5.3. Los Vengadores: cómic vs. UCM**

Durante la explicación de la historia de los superhéroes en el cómic se ha omitido - intencionadamente- la historia de *The Avengers*.

Los Vengadores es un grupo de superhéroes que luchan juntos contra el mal. Formado inicialmente por Ant-Man, Thor, Hulk Iron Man y Wasp, *The Avengers #1* fue creado por Stan Lee con la intención de volver a crear un círculo de personajes como los 4 fantásticos. Pero en vez de crearlos de 0 - como se había hecho con los personajes de Human Torch, Mister Fantastic, The Invisible Woman y The Thing - cogieron a personajes que ya conocía



el lector y los reunieron, presentándolos como “Los héroes más poderosos de la Tierra”. (Forbeck, Manning, Wallace, Cowsill, Dakin, 2016).

El origen de Los Vengadores en los cómics es distinto al origen de las películas. En el cómic *Avengers #1* (1963), Loki quiere vengarse de su hermano Thor por desterrarle. Para ello, crea una ilusión de unas bombas en una vía de tren para que Hulk detenga el tren e intente salvar a sus pasajeros. Pero junto a una mala prensa, las personas de la ciudad piensan que Hulk ha intentado descarrilar el tren.

Un amigo de Hulk lee el titular y manda una señal de socorro a los 4 fantásticos, con la casualidad de que Iron Man y el Hombre Hormiga escuchan esta llamada. Así es como se reúnen Iron Man, el Hombre Hormiga y su mujer La avispa, que van en busca de Hulk para detenerle. Mientras, Thor va a Asgard a luchar con su hermano, al cual vence. Al derrotarlo, Thor descubre que todo había sido una artimaña de Loki.

Tras este engaño, Thor regresa a la Tierra para parar la lucha contra Hulk, y así acaban reuniéndose los cinco. Al grito de “¡Nunca nos derrotarán! ¡Pues somos... Los Vengadores!” nace esta unión. (Forbeck, Manning, Wallace, Cowsill, Dakin, 2016).



Figura 2.5.3.1. Los Vengadores deciden su nombre de grupo

Fuente: Los Vengadores, la enciclopedia (2016)

Posteriormente, el Capitán América se une al grupo en *Avengers #4*. El enemigo de este número era el príncipe submarino Namor. Los Vengadores iban tras él y mientras Namor huye, encuentra el bloque de hielo que contiene al Capitán América. Con un ataque de rabia, tira el bloque a las aguas cálidas, que empiezan a descongelar el cuerpo y provoca que Los Vengadores lo encuentren. Tras una aventura llena de peleas contra un alienígena bajo las órdenes de Namor, el Capitán América es invitado oficialmente a formar parte de los Vengadores. (Forbeck, Manning, Wallace, Cowsill, Dakin, 2016).

Menos de dos años después de la fundación de los Vengadores, en *Avengers #16*, Stan Lee decide cambiar a sus integrantes. El único que queda es Capitán América, el cual se convierte en el nuevo líder del grupo, formado ahora por tres exvillanos: Mercurio, Bruja Escarlata y Ojo de Halcón. Este cambio de personajes es solo uno entre todos los que hay en los cómics.

Los Vengadores empezaron como un grupo de aliados y terminaron siendo una institución que sentaría unas bases para una larga lista de cómics. En las viñetas hay distintos grupos de Vengadores, compuestos de varios personajes e incluso hay una academia de Vengadores.

Pero en el Universo Cinematográfico de Marvel es distinto. No se ha seguido un cómic en concreto, sino que se han cogido varios aspectos de varios cómics para crear un nuevo universo en la pantalla.

Si bien es cierto que en la película de los Vengadores (2012) también se unen para luchar contra Loki, la situación es diferente. El director de S.H.I.E.L.D Nick Fury es el que reúne al equipo; un equipo compuesto por Black Widow, Thor, Captain America, Hawk Eye, Iron Man y Hulk.

#### **2.5.4. Iron Man como inicio del UCM**

Antes de llegar a la película de *The Avengers* (2012), se creó una estrategia a largo plazo para iniciar un universo cinematográfico.

En 2005, Joe Quesada -director editorial de Marvel- y Tom Breivort -editor de Los Vengadores- aceptaron una reformulación radical de los Vengadores. Rompiendo así el pasado de *Vengadores Desunidos*, y volviendo a construir unos nuevos. Decidieron ir lanzando una película de cada personaje por separado, para acabar convergiendo en un único universo cinematográfico. (De Prada, 2012).

Este plan tenía un problema: con el crédito que les concedieron para hacer las películas, no había suficiente. Tendrían que obtener suficientes beneficios para devolver el crédito y poder seguir con lo que estaba a punto de empezar. (De Prada, 2012). Era una apuesta arriesgada, que finalmente salió bien.

La película elegida para empezar este nuevo Universo Cinematográfico fue *Iron Man*. (2008). Aunque Hulk era el personaje más popular, el fracaso de la versión de Ang Lee en 2001 era demasiado reciente. Ant-man y la Avispa eran poco conocidos para poner todas las

esperanzas en ellos, y Thor era un registro demasiado distinto. Por eso, optaron por Iron Man, un personaje el cual todavía no había sido llevado a pantalla. (De Prada, 2012).

El mismo autor añade que la película de Iron Man es considerada una especie de “promesa” de lo que será la franquicia, ya que comprimen mucho la historia, con una batalla final forzada y un clímax poco deseable. (2012)

### 2.5.5. Breve sinopsis del UCM

Desde que se inició el UCM, se han planificado las películas a años vista para poder coordinar todas las películas y crear un universo unificado. Todas las películas estrenadas hasta la fecha se consideran parte de *La Saga del Infinito*.

Esta saga se ha dividido en 3 fases, imitando los tres actos en los que se estructuran las narraciones. Cada una de ellas contiene varias películas:

FASE 1	FASE 2	FASE 3
<i>Iron Man</i> (2008)	<i>Iron Man 3</i> (2012)	<i>Capitán América: Civil War</i> (2016)
<i>The Incredible Hulk</i> (2008)	<i>Thor: El mundo oscuro</i> (2013)	<i>Doctor Strange</i> (2016)
<i>Iron Man 2</i> (2010)	<i>Capitán América: el soldado de invierno</i> (2014)	<i>Guardianes de la galaxia vol.2</i> (2017)
<i>Thor</i> (2011)	<i>Guardianes de la galaxia</i> (2014)	<i>Spider-Man: Homecoming</i> (2017)
<i>Capitán América: el primer vengador</i> (2011)	<i>Vengadores: La era de Ultrón</i> (2015)	<i>Thor: Ragnarok</i> (2017)
<i>Los Vengadores</i> (2012)	<i>Ant-Man</i> (2015)	<i>Black Panther</i> (2018)
		<i>Los vengadores: Infinity War</i> (2018)
		<i>Ant-Man y la Avispa</i> (2018)
		<i>Capitana Marvel</i> (2019)
		<i>Los Vengadores: Endgame</i> (2019)
		<i>Spider-Man: Lejos de casa</i> (2019)

Tabla 2.5.5.1. Películas que componen la Saga del Infinito

Fuente: Elaboración propia, 2020

El objetivo de la primera fase, que da el tiro de salida con *Iron Man* (2008), es crear los cimientos para lo que Marvel ofrecerá en el futuro. En esta película se presentan además conceptos importantes para las próximas películas. Por eso, es un buen inicio, con una gran promesa. (Costa, 2019).

Una vez presentado el universo, el objetivo de la fase 2 es desarrollarlo y expandirlo. La fase 2 se compone de 4 secuelas de la fase 1 y dos nuevas películas: *Guardianes de la galaxia* y *Ant-Man*. Además, se introducen unos objetos que serán muy importantes para el desarrollo de la fase 3: Las Gemas del Infinito.

Por último, la fase 3 explota todas las conexiones que se han ido desarrollando a lo largo de los 8 años desde su inicio. (Costa, 2019)

El gran hito de Marvel es que han sido capaces de ir creando películas individualmente, pero, a medida que avanza la historia, se descubre que están cada vez más relacionadas unas con otras, hasta llegar a un punto donde son totalmente dependientes una de otras.

### **2.5.6. Influencia del 11-S en *Iron Man***

El atentado del 11 de septiembre de 2001 es un tema que se ha tratado anteriormente en este trabajo por su relación con los cómics y su influencia en ellos. Se ha comentado también que afectó a películas como la trilogía del Caballero Oscuro. Pero también se puede relacionar con las películas de Iron Man.

La saga de Iron Man habla en general sobre el terrorismo, un mal que se hace visible atacando los valores que Estados Unidos defiende: democracia y libertad. Al atacarlo, parece que señalan lo que Oriente no tiene. Iron Man en si mismo surge como respuesta al terrorismo de Oriente Medio. (Sánchez, 2015). El mismo autor afirma que:

En la segunda entrega la Guerra Fría aparece en escena. El peligro está en una Rusia dolida que no ha visto compensado su trabajo frente a un Estados Unidos rico y poderoso. La saga termina con el terrorismo que ataca directa al país. Es el recuerdo del 11 de septiembre. (p.197).

En *Iron Man* (2008) se habla sobre la guerra contra el terror. Estados Unidos es el pueblo elegido, que deja clara su superioridad moral, donde los superhéroes emergen como metáforas de la libertad. Además, se trata el tema de la protección. Iron Man se asume como

un escudo que alcanza a proteger a los desprotegidos -como la población de Gulmira-, aquellos que viven con el enemigo y son sometidos. (Sánchez, 2015).

En *Iron Man 3* (2012), el enemigo es una construcción creada por Aldrich Killian, que contrata a un actor para poner rostro a los atentados que está cometiendo. Sin ser casualidad, elige que el enemigo sea una construcción fácil de identificar, usando imaginarios previamente asociados al peligro. La primera vez que aparece El Mandarín, este nos remite a los talibanes por su túnica, las imágenes de talibanes disparando y lugares ardiendo, entre otros indicativos. (Sánchez, 2015).

Además, él mismo se define como alguien que da lecciones. “Some people call me a terrorist. I consider myself a teach. America, ready for another lesson?” (Black, 2012, 00:07:51). Sánchez (2015) añade que:

Oriente está atacando los valores que ellos representan: democracia y libertad. Al atacarlos, parece que están señalando lo que Oriente no tiene. La invención del enemigo surge como argumento para la intervención en Oriente, tal como lo explica la representación del Mandarín y que coincide con la construcción del orientalismo como un sistema de significación para presentar la amenaza. (p.250).

Y así es como aparece el superhéroe *hipermoderno*, “entre la notoriedad mediática y la inmortalización de la nación” (Sánchez, 2015, p. 253). Estos superhéroes buscan la notoriedad mediática.

## **3. Definición de los objetivos y pregunta de investigación**

### **3.1 Objetivos**

Los objetivos de este trabajo se han dividido según la relevancia a la hora de responder la pregunta de investigación, detallada más adelante. Por lo tanto, dichos objetivos se dividen en objetivos principales y objetivos secundarios.

#### **3.1.1 Objetivos principales**

El objetivo más relevante es conocer la evolución que sigue un personaje desde que se inicia un film hasta su final y desgarnar por fases este proceso, si es posible.

Además, otro objetivo principal es entender el patrón clásico del superhéroe en el cómic americano e investigar si ha evolucionado al pasar del cómic al cine.

#### **3.1.2 Objetivos secundarios**

Derivados de los objetivos principales, surgen unos objetivos secundarios que se pretenden abordar con la realización de este trabajo:

- Conocer la historia de los cómics americanos para saber su historia desde el inicio hasta su llegada a la gran pantalla.
- Reconocer los elementos de escritura y de guion necesarios para crear y definir un buen personaje.

### **3.2 Pregunta de investigación**

Este trabajo tiene la finalidad de investigar si el arco de transformación de Iron Man como héroe sigue los patrones clásicos de los superhéroes; o si el nuevo Universo Cinematográfico de Marvel ha modificado los valores del superhéroe americano tradicional.

### **3.3 Hipótesis**

La hipótesis con la cual se inicia este trabajo es que los patrones clásicos de los superhéroes se han modificado para adaptarse a la nueva época en la que se desarrollan.

Además, se cree que estos cambios son una consecuencia directa de la adaptación de las páginas del cómic al cine.



## 4. Análisis de referentes

El punto principal de este trabajo de investigación es hacer un análisis del viaje del héroe de Iron Man en las distintas películas en las que aparece. Por ello, los referentes a analizar son películas en las cuales se puede definir el viaje del héroe del protagonista.

El viaje del héroe y sus etapas se han definido en el marco teórico de este trabajo, concretamente en el punto 2.2.3.

A modo de resumen, véase a continuación la figura 4.1.



Figura 4.1. Resumen estructura viaje del héroe

Fuente: El viaje del héroe, 2002

Se suele usar Star Wars como ejemplo de viaje del héroe. Es un viaje del héroe iniciático que se basa en las 12 fases del viaje del héroe descrito por Vogler para desarrollar su historia. Por ello, se hará una primera aproximación analizando dicha película.



## **4.1 Star Wars: Episodio IV (1977)**

La princesa Leia, líder del movimiento rebelde que desea reinstaurar la República en la galaxia en los tiempos ominosos del Imperio, es capturada por las Fuerzas Imperiales, capitaneadas por el implacable Darth Vader, el sirviente más fiel del Emperador. El intrépido y joven Luke Skywalker, ayudado por Han Solo, capitán de la nave espacial "El Halcón Milenario", y los androides, R2D2 y C3PO, serán los encargados de luchar contra el enemigo e intentar rescatar a la princesa para volver a instaurar la justicia en el seno de la galaxia. (Filmaffinity, La guerra de las galaxias. Episodio IV)

### FASE I – EL MUNDO ORDINARIO

Luke Skywalker vive con sus tíos en una granja en Tatooine.

### FASE II – LA LLAMADA A LA AVENTURA

Luke compra a C3PO y R2D2 y ve el mensaje que la Princesa Leia ha grabado antes de ser capturada por las tropas imperiales de Darth Vader.

### FASE III – EL RECHAZO A LA LLAMADA

Inicialmente Luke duda sobre si ir a salvar a la Princesa Leia Organa cuando se lo propone el Jedi.

### FASE IV – EL ENCUENTRO CON EL MENTOR

El mentor de Luke es Obi-Wan Kenobi, un jedi retirado en Tatooine. Obi-Wan aparece para asustar a los moradores de las arenas que intentan matar a Luke.

Esta última fase cierra el primer acto aristotélico y da inicio al segundo.

### FASE V – LA TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL

Luke abandona Tatooine cuando llega a su casa y ve que sus tíos han muerto en manos del Imperio. Es por esto por lo que decide aceptar la llamada de Obi-Wan.

### FASE VI – PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS

Luke y su mentor entran a la cantina Mos Eisley y encuentran a un pirata llamado Han Solo junto con su ayudante Chewbacca, que serán sus aliados. Además, se enfrentan por primera vez a las tropas de Darth Vader, su enemigo durante la película.

### FASE VII – APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA

Luke y sus aliados se adentran en la Estrella de la Muerte por error, y acaban siendo absorbidos. Es por esto por lo que trazan un plan para huir y descubren que Leia está prisionera ahí.

### FASE VIII – LA ODISEA

Todo el equipo se lanza por unas tuberías que desembocan en el basurero de la Estrella de la Muerte, y Luke es atrapado por un tentáculo que le lleva al interior de las aguas fecales. Además, Obi-Wan Kenobi -mentor de Luke- muere.

### FASE IX – LA RECOMPENSA

Luke ha escapado por una rendija y R2D2 desactiva las paredes. Luke rescata a la Princesa Leia.

### FASE X – EL CAMINO DE REGRESO

Esta fase da inicio al tercer acto aristotélico. En él, el equipo ha rescatado a Leia y todos escapan juntos. Son perseguidos por cazas imperiales.

### FASE XI – LA RESURRECCIÓN

La flota de Luke ataca La Estrella de la Muerte, pero aparece la nave de Darth Vader que parece que va a causar el fin de la flota Rebelde. Finalmente, aparece Han Solo, salvando a Luke, y este lanza bombas que hacen estallar la estación espacial.

### FASE XII – EL RETORNO CON EL ELIXIR

Luke, Leia y todos sus amigos están en una celebración en la cual se entrega una medalla de oro a Han y otra a Luke. La medalla representaría el elixir.

La película de *Star Wars* trata varias tramas definidas por Ronald Tobias, como la trama de aventura y la de huida. Como se ha comentado anteriormente, esta película es el claro ejemplo de viaje de héroe iniciático.

Pero también se pueden encontrar ejemplos donde el viaje del héroe es un viaje interno. En el personaje de Tony Stark -tema de estudio de este Trabajo Final de Grado- se encontrarán ambos viajes unidos entre sí.

En el apartado 2.2.2 se ha hablado sobre el arquetipo junguiano, poniendo el ejemplo de Superman. En la saga de *Star Wars* también se pueden encontrar estas tres fases, ya que existe una serialidad en dichas películas.

En *Star Wars* IV, V y VI se aplican las 3 fases -respectivamente- para el personaje de Luke Skywalker. En cambio, si se hace referencia a Darth Vader, en *Star Wars* I surge, en *Star Wars* II asciende y en *Star Wars* III cae al lado oscuro.

Haciendo una aproximación al mundo de los superhéroes, se ha encontrado un análisis sobre el arquetipo junguiano del héroe en la trilogía cinematográfica de Batman de Christopher Nolan (véase el anexo 1).

Este artículo se ha elegido como referente porque Batman, al igual que Tony Stark, es una persona que no tiene ningún superpoder. Solo tienen sus artefactos para luchar por la justicia. Además, ambos son empresarios multimillonarios.

## 5. Metodología

Este proyecto se ha realizado siguiendo varios procedimientos con la finalidad de lograr los objetivos propuestos anteriormente.

### 5.1 Documentación y búsqueda

En primer lugar, una fase de documentación y búsqueda para lograr una aproximación al tema a tratar. Además, gracias a esta fase se han creado los cimientos para realizar el trabajo, creando así el marco teórico.

La búsqueda y lectura de la documentación ha sido el punto más importante y uno de los más extensos del proyecto, donde se ha obtenido toda la información necesaria.

### 5.2 Visionado de las películas

Una vez realizada la base teórica del trabajo, donde se han obtenido todos los conocimientos necesarios, se ha procedido a una primera visualización superficial de todas las películas del UCM. Así, se ha obtenido una visión global sobre la historia que se cuenta en todas las películas.

Estas películas se han visionado siguiendo el orden cronológico de acción, indicado a continuación en la figura 5.2.1.



Figura 5.2.1. Orden de visionado del UCM.

Fuente: Elaboración propia (2020).

Posteriormente, se ha realizado un segundo visionado, pero esta vez únicamente de las películas en las que aparece *Tony Stark / Iron Man*, objeto de estudio de este trabajo. El personaje creado por *Marvel Comics* en 1963 aparece en un total de 10 películas dentro del Universo Cinematográfico de Marvel.

La primera película, y la que inició este Universo, es *Iron Man* (2008).

El multimillonario fabricante de armas Tony Stark (Robert Downey Jr.) debe enfrentarse a su turbio pasado después de sufrir un accidente con una de sus armas. Equipado con una armadura de última generación tecnológica, se convierte en "El hombre de hierro", un héroe que se dedica a combatir el mal en todo el mundo. (Filmaffinity, *Iron Man*).

En segundo lugar, aparece en *The Incredible Hulk* (2008). Esta película queda descartada para el análisis puesto que el personaje de estudio aparece únicamente en un cameo durante las escenas post-créditos del film. Por ello, no es relevante para el análisis de dicho personaje.

Posteriormente, *Iron Man 2* (2010) vuelve a contar las aventuras en solitario de este superhéroe. Cuando el mundo ya sabe que Tony Stark es el superhéroe Iron Man, el gobierno quiere que este multimillonario comparta su tecnología con el ejército estadounidense. “A pesar de las presiones [...] para que comparta su tecnología con el ejército, Tony es reacio a desvelar los secretos de la armadura de Iron Man, porque teme que esa información caiga en manos de irresponsables.”. (Filmaffinity, *Iron Man 2*).

Seguidamente, “cuando un enemigo inesperado surge como una gran amenaza para la seguridad mundial, Nick Fury, director de la Agencia SHIELD, decide reclutar a un equipo para salvar al mundo de un desastre casi seguro” (Filmaffinity, *The Avengers*). Así, se forma el grupo de *The Avengers* (2012).

Finalizando la trilogía del personaje en solitario, se encuentra *Iron Man 3* (2013).

El descarado y brillante empresario Tony Stark/Iron Man se enfrentará a un enemigo cuyo poder no conoce límites. Cuando Stark comprende que su enemigo ha destruido su universo personal, se embarca en una angustiada búsqueda para encontrar a los responsables. Este viaje pondrá a prueba su entereza una y otra vez. Acorralado, Stark tendrá que sobrevivir por sus propios medios, confiando en su ingenio y su instinto para proteger a las personas que quiere. (Filmaffinity, *Iron Man 3*).

El destino del planeta vuelve a estar en manos de Los Vengadores cuando Tony Stark reactiva un programa que intentaba mantener la paz, pero sale mal. En *The Avengers: Age of Ultron* (2015) se enfrentan a un nuevo villano creado por el propio Tony. (Sensacine, Vengadores: La era de Ultrón).

Una vez superada esta amenaza, y tras haber causado severos daños, el gobierno intenta implementar un sistema que exija responsabilidades a los superhéroes. Esto dividirá al equipo en dos bandos: el que está en contra de este acta tan restrictiva, liderado por Capitán América / Steve Rogers y el bando que está a favor, liderado por Iron Man / Tony Stark. Esta película es la que finaliza la trilogía de Capitán América, conocida como *Captain America: Civil War* (2016).

En esta película aparece por primera vez el personaje de *Spider-Man*, que pasará a ser el aprendiz de Iron Man. Por lo tanto, la siguiente película es *Spider-Man: Homecoming* (2017).

“Peter Parker (Tom Holland) comienza a experimentar su recién descubierta identidad como superhéroe Spider-Man. [...] Bajo la atenta mirada de su mentor Tony Stark (Robert Downey Jr.), Peter intenta mantener una vida normal [...] pero interrumpe en su rutina diaria el nuevo villano Vulture (Michael Keaton).” (Filmaffinity, Spider-man: Homecoming).

Volviendo a la saga de Los Vengadores, Tony vuelve a aparecer en *Avengers: Infinity War* (2018). Esta película es la tercera película de 4 en total, y es donde aparece el gran villano Thanos, que quiere juntar las 6 Gemas del Infinito. Los Vengadores tendrán que enfrentarse a uno de los mayores villanos a los que se hayan enfrentado nunca. (Sensacine, Vengadores: Infinity War).

Finalmente, en *Avengers: Endgame* (2019), Los Vengadores que quedan tienen que revertir los efectos del Guantelete usado por Thanos en *Infinity War*. Tony Stark finaliza su viaje sacrificándose por el equipo y por salvar al mundo. (IMDb, Avengers: Endgame).

### 5.3 Selección de las películas

Tras haber hecho el segundo visionado de todas las películas en las que aparece Tony Stark, se han seleccionado las películas en las cuales se cree que se desarrolla el viaje del héroe de Stark.

## 5.4 Bloques narrativos

Las películas seleccionadas han sido: *Iron Man* (2008), *Iron Man 2* (2010), *The Avengers* (2012), *Iron Man 3* (2013), *Captain America: Civil War* (2016), *Avengers: Infinity War* (2018) y *Avengers: Endgame* (2019).

Se ha hecho un nuevo visionado de estas películas seleccionadas, esta vez tomando notas para la posterior realización del análisis. Acto seguido, se ha hecho una división de cada película por bloques narrativos, que se encuentra en el anexo 2.

A partir de estos bloques narrativos, se realiza el análisis del viaje del héroe de Tony Stark. Es importante puntualizar que el que realiza el viaje del héroe es Tony Stark -la persona- y no Iron Man.

## PLAN DE VIABILIDAD

Para poder realizar un buen trabajo, es necesaria una buena organización. Para ello, durante la asignatura de Gestión de Proyectos -donde se realizó el anteproyecto -se creó un cronograma.

Este cronograma permitió llevar un control sobre el tiempo que se tenía previsto realizar este trabajo. En la siguiente figura se puede observar la primera versión de cronograma que se realizó para la asignatura.

CRONOGRAMA TFG = EL VIAJE DEL HÉROE DE IRON MAN: STARK Y SU VIAJE INTERIOR Y EXTERIOR											
ACTIVIDAD	TIEMPO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
Búsqueda de documentación	Planeado										
	Real										
Visionado películas	Planeado										
	Real										
Elección películas	Planeado										
	Real										
Creación ficha de análisis	Planeado										
	Real										
Análisis películas seleccionadas	Planeado										
	Real										
Correcciones	Planeado										
	Real										
Correcciones para el TFG	Planeado										
	Real										
Análisis restante	Planeado										
	Real										
Memoria	Planeado										
	Real										
Correcciones finales	Planeado										
	Real										

Figura 28. Versión 1 del Cronograma.

Fuente: Elaboración propia, 2019

Puesto que es un trabajo final de grado y necesita mucha búsqueda de información, desde mediados de septiembre hasta finales de noviembre se tenía prevista la documentación. Finalmente, esta fase ha estado vigente durante toda la realización de este trabajo.

Posteriormente se había previsto un visionado de las películas, para hacer una selección de cuáles se analizarían en el TFG y cuales no eran de interés. Como se puede apreciar en la figura anterior, estaba previsto para hacerse en diciembre, y ha sido una fecha que se cumplió.

Si se observa la figura 5.5.33, se puede apreciar que hay dos tonalidades de rojo. La primera, la roja claro, era la fecha prevista para hacer las tareas, mientras que la roja oscura era la que se estaba llevando a cabo en realidad. Posteriormente se puede apreciar un color azul. La diferencia entre el color rojo y el color azul es si es anteproyecto (rojo) o TFG (azul).

Como esta primera versión de cronograma se creó para el anteproyecto, no están puestas las fechas reales; únicamente las fechas que se tenían previstas.

A causa de los problemas relacionados por la crisis sanitaria de la COVID-19, surgieron varios problemas que no estaban previstos inicialmente en la realización del trabajo. La incapacidad de buscar en fuentes escritas, juntos con otros problemas consecuencia del virus, han hecho tarea difícil el correcto desarrollo de esta entrega. Como consecuencia, todos los pasos seguidos para la realización del trabajo se han visto afectados y atrasados en fecha.

A continuación, en la figura 29 se puede observar un calendario actualizado con las fechas y tareas realizadas para la entrega final de este trabajo.

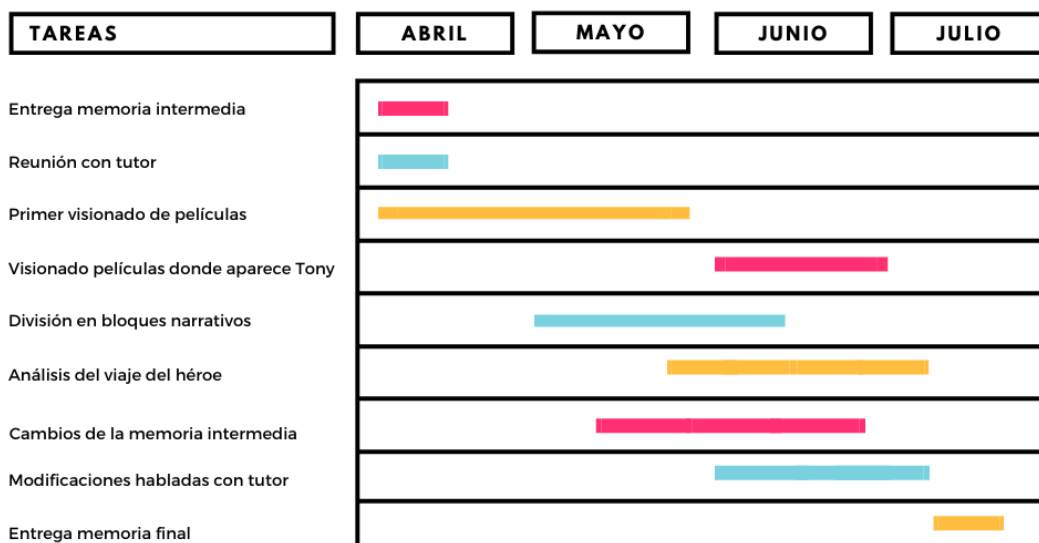


Figura 29. Versión actualizada del cronograma.

Fuente: Elaboración propia, 2020



## **ASPECTOS LEGALES**

Al ser un trabajo únicamente de investigación, desde un inicio no se plantearon dificultades relacionadas con los aspectos legales. Para su elaboración, se han consultado varias fuentes públicas en Google Scholar y en libros de bibliotecas, por lo cual se puede hacer un uso académico de la información citando correctamente a los autores.

Posteriormente, el visionado de las películas se ha realizado en formato DVD, habiendo pagado por lo tanto los derechos de visualización de dicho material. No se ha incluido ningún fragmento en el trabajo, por lo cual no vulnera ningún derecho de distribución.

Además, se ha hecho uso de sistemas de *video on demand* como Netflix, Disney + o Amazon Prime Video.

## 6. Resultados

Sánchez-Escalonilla (2004) comenta que una opción para empezar a contar una historia es dando elementos importantes que sucederán posteriormente, para luego hacer *flashbacks* y así haber captado la atención del espectador desde el inicio.

Así es como empieza *Iron Man* (2008). Tony Stark va por el desierto en un tanque cuando le atacan, y una de sus propias bombas le explota al lado, provocando que se desmaye. Al despertar, está en un lugar desconocido.

La historia empieza 36h antes, cuando se explica el mundo ordinario de Tony. Es el punto de partida del personaje, con el cual se contrarrestará el mundo extraordinario en el que se va a adentrar en este viaje.

En *Iron Man*, la introducción del personaje se hace con un video homenaje a Tony Stark, donde se explica toda su vida hasta el momento de recoger el premio que se le está otorgando.

### FASE I. EL MUNDO ORDINARIO DE TONY STARK

Tony Stark es un multimillonario y magnate empresarial que vive en Nueva York. Además, es ingeniero graduado en el MIT con los máximos honores, a una muy temprana edad.



Figura 6.1. Tony Stark, trajeado, presentando el misil Jericó.

Fuente: *Iron Man* (2008)

Tony es hijo de Howard Stark, destacado creador de armas y fundador de *Industrias Stark*. La relación entre Tony y su padre Howard nunca fue muy buena. Según Tony al inicio del UCM, Howard Stark era un empresario que solo pensaba en él mismo, anteponiendo sus intereses al bienestar de los demás para obtener beneficios. En *Iron Man 2* (2010), Tony dice a Fury que su padre era “frío y calculador”. Más adelante, cambiará esa visión de su padre.



Figura 6.2. Howard Stark junto a Tony de pequeño.

Fuente: Escenas eliminadas de *Iron Man 2*



Figura 6.3. Tony viaja al pasado y se reencuentra con su padre Howard.

Fuente: *Avengers: Endgame* (2019)

Cuando Howard y María Stark mueren, Tony solo tiene 17 años, por lo que no puede ponerse al frente de la compañía. El cargo lo ocupa -temporalmente- Obadiah Stane, compañero de Howard y mentor de Tony en la empresa. A la edad de 21 años, el niño prodigio regresa, encumbrándose como el nuevo Director Ejecutivo de *Industrias Stark*.

Al inicio de *Iron Man*, Tony recibe un premio, pero no aparece porque está jugando en un casino. Stane le protege: “Lo mejor de Tony Stark es también lo peor; siempre está trabajando”.

Vogler indica que el mundo ordinario es el punto de partida para establecer la comparación con el mundo que llegará después. Tony -igual que todos los héroes- recibirá una llamada para salir de su mundo y adentrarse en este mundo extraordinario.

## FASE II. LA LLAMADA A LA AVENTURA

Esta llamada a la aventura en las historias de superhéroes está relacionada con el origen de sus poderes. Tony Stark recibe esta llamada en *Iron Man* (2008), cuando es capturado en Afganistán por una organización terrorista llamada *Los Diez Anillos*.

Estos terroristas son la representación de la figura del *heraldo* en la mitología, una figura que presenta un desafío al héroe y que ponen la historia en movimiento. Como comenta Vogler, esta figura puede ser negativa o positiva; siendo en este caso negativa. (2002, p.93)

Tony está en Afganistán presentando una nueva arma de su compañía: el misil Jericó. Al acabar la demostración, el Jeep en el que viaja es atacado y una de sus propias bombas le

explota al lado. Cuando se despierta en una cueva con Yinsen – un científico que está preso con él- se da cuenta que le han puesto un electroimán conectado a una batería de coche. Yinsen lo ha hecho para impedir que la metralla del misil llegue al corazón de Tony.

Generalmente, esta llamada a la aventura es rechazada -fase 3-. Pero Stark no tiene esa opción, y construye una armadura para escapar de la cueva. Propulsada por un mini reactor ARK – sustituto del electroimán de Yinsen- Tony escapa con la Mark I.

#### FASE IV. EL ENCUENTRO CON EL MENTOR

Tras la llamada a la aventura, es el momento de prepararse para lo que vendrá. Esta preparación se hace con la ayuda del mentor, que le proporciona entrenamiento y herramientas.

Yinsen ejerce este rol de forma superficial, al ayudarlo a construir la Mark I y el artefacto que mantiene a Stark con vida. Pero también será quien le diga una de las frases que más marcará su forma de actuar: “El hombre que lo tiene todo y nada”.

Además, se puede considerar que Yinsen y Tony tratan el argumento universal de la creación de vida artificial, actuando como figuras prometeicas. (Balló y Pérez, 1995).

En el viaje del héroe clásico también puede existir la figura del mentor negativo, un personaje que finge ser un mentor para el héroe, pero que lo moverá a hacer cosas para su propio interés. Esta figura puede -o no- coincidir con el heraldo. En este caso, el heraldo ha sido mandado por este “mentor negativo”: Obadaiah Stane.

Obadaiah fuerza a Tony a retirarse de la empresa para que él “arregle el desastre que Tony ha causado”. Este acto, da vía libre a Stark para invertir el tiempo en la construcción de más armaduras.



Figura 6.4. Yinsen y Tony en la cueva,  
construyendo la Mark I

Fuente: *Iron Man* (2008)



Figura 6.5. Tony y Obadaiah en la gala  
benéfica Stark.

Fuente: *Iron Man* (2008)

Estas dos fases del viaje de Tony -fase 2 y fase 4- se corresponden a la trama de huida que describe Ronald Tobias. Tony tiene que huir de un lugar donde está encerrado contra su voluntad. Además, se puede identificar las tres fases que especifica Tobias: una primera fase donde Tony es capturado y encerrado, la segunda fase donde traza el plan de fuga con la Mark I y la última fase donde huye.

#### FASE V. LA TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL

La siguiente fase se corresponde a la travesía del primer umbral. El héroe tiene que hacer un gran acto de voluntad para emprender su aventura. Es un punto de inflexión que finaliza el primer acto aristotélico y da lugar al segundo acto.

En *The Avengers* (2012) Tony toma una decisión: decide dejar de lado su egocentrismo y aliarse con un grupo de personas para impedir una amenaza global: Loki -hermano de Thor- ha robado el Tesseracto y creado un portal, por donde trae un gran ejército *chitauri* contra el que deben luchar.

Tony Stark, cuando se mete en el traje de Iron Man, no es únicamente un hombre en un traje con un corazón de hierro. Tony se alía con lo establecido para pasar de ser un “ser artificial” a un ser más “humano”, dejando de lado los valores propios que aporta el traje, tales como frialdad, tecnócratas,... Este es su gran salto de voluntad, su travesía.

Este sería su acto de voluntad psicológico, pero también Tony emprende un salto físico: se mete en el agujero de gusano del agujero de nueva York. Un misil está llegando a la ciudad, y Tony lo desvía hacia el portal, entrando también él y sacrificándose. El portal se cierra y Stark sale en los últimos instantes.



Figura 6.6. Iron Man conduce el misil hacia el portal.

Fuente: *The Avengers* (2012)

Esta V fase sería un reflejo de lo que Ronald Tobias llama “trama de sacrificio”. En este caso, Tony está dispuesto a sacrificarse con tal de conseguir un objetivo: evitar que el misil impacte en Nueva York y mate a miles de personas.

## FASE VI. LAS PRUEBAS, LOS ALIADOS, LOS ENEMIGOS

Tony Stark conoce a la mayoría de sus aliados en *The Avengers* (2012). En esta película es donde se forma el grupo del que Iron Man forma parte: Los Vengadores.

Este grupo está formado por Iron Man, el Capitán América, Natasha Romanoff, Ojo de Halcón, Hulk y Thor.



Figura 6.7. El equipo: Los Vengadores.

Fuente: *The Avengers* (2012)

En la figura anterior, se puede observar a Los Vengadores durante la batalla en Nueva York contra Loki y el ejército *chitauri*. El personaje que viste los colores de la bandera americana es el Capitán América, alias de Steve Rogers.

Steve es un aliado y compañero importante en el viaje de Tony. Los dos empiezan como compañeros y durante un tiempo se convierten en enemigos, distanciándose por la visión tan contrapuesta que tienen sobre la implicación de los Vengadores con los dirigentes de EE.UU.

Rogers nació en Nueva York en 1920. Se alistó en el ejército para luchar, pero a causa de su delgadez y poca fuerza, es rechazado en varias ocasiones. Tras someterse a un suero experimental como parte de un nuevo proyecto, recibe super fuerza, convirtiéndose en Capitán América. Posteriormente, durante una pelea, Rogers se ve obligado a sacrificarse y estrellar la nave de su enemigo en el mar; impidiendo que el Tesseract dañe a alguien. Se despierta 70 años después.

Steve Rogers es una figura que define muy bien la sociedad americana: se sacrifica para proteger a su patria, Estados Unidos. Después, al regresar, se siente alejado, en una nueva sociedad. La historia de Steve Rogers al “resucitar” se puede extrapolar al argumento del retorno al hogar de Balló y Pérez.

En *Capitán América: Civil War* (2016), Tony Stark y Steve Rogers liderarán cada uno un polo opuesto de la balanza, enfrentándose entre ellos por conseguir sus objetivos.

Aparte de Los Vengadores, Tony tiene más aliados que le ayudarán en su viaje:

Su gran aliada es Pepper Potts, secretaria y ayudante, y posteriormente novia de Tony Stark. Desde *Iron Man*, Pepper ha estado apoyando a Tony tanto profesionalmente en *Industrias Stark* como personalmente.



Figura 6.8. Pepper ayuda a Tony a cambiarse el reactor ARK.

Fuente: *Iron Man* (2008)

En *Iron Man 3* (2012) Pepper es secuestrada por Killian Aldrich, que la retiene colgada entre contenedores en un puerto. Durante la pelea entre Tony y Killian, Pepper cae y parece que muere. Este momento afecta mucho a Tony, que emprende contra Killian, furioso. Finalmente, Pepper sobrevive, y ese momento de angustia reafirma los sentimientos que Tony tiene por ella.



Figura 6.9. Tony viendo como Pepper ha caído.

Fuente: *Iron Man 3* (2012)



Figura 6.10. Tony y Pepper abrazándose.

Fuente: *Iron Man 3* (2012)

Aparte de su compañera sentimental, Stark también cuenta con la ayuda del coronel James Rhodes, alias “Rhodey”.



Figura 6.11. Iron Man junto a Iron Patriot.

Fuente: *Iron Man 2* (2010)

El coronel James Rhodes es el vínculo entre las fuerzas aéreas de Estados Unidos y la *Industria Stark*, pero también es un buen amigo de Tony Stark. Se pone la armadura de Iron Patriot por primera vez en *Iron Man 2* para luchar contra Tony, que está descontrolado y borracho en su fiesta de cumpleaños. Posteriormente, decide quedarse la armadura -llamada inicialmente Máquina de Guerra- y la pone a disposición de Estados Unidos; convirtiéndose así en Iron Patriot.

Otro personaje muy importante en la vida de Stark es Happy Hogan. Es su chofer y guardaespaldas, y posteriormente será el jefe de seguridad de *Industrias Stark*.



Figura 6.12. Directora ejecutiva de Industrias Stark junto a Happy.

Fuente: *Iron Man 3* (2012)

Posteriormente, se añaden más aliados al grupo de Los Vengadores, como Dr. Strange, Los Guardianes de la Galaxia, Black Panther,...

El primer enemigo conocido de Tony Stark es Obadiah Stane, que aparece en *Iron Man* (2008). Stane era compañero de Howard Stark en *Industrias Stark*, y cuando Howard murió, Stane ocupó su puesto hasta la mayoría de edad de Tony.



Además, Iron Man tiene numerosos enemigos. Los más importantes son El Mandarín en *Iron Man 3* (2012), que resulta ser un actor contratado por Aldrich Killian; y Thanos en *Avengers: Infinity War* (2018) y *Avengers: Endgame* (2019).



Figura 6.13. A la izquierda El Mandarín. A la derecha, Aldrich Killian.

Fuente: *Iron Man 3* (2012)



Figura 6.14. Thanos con el Guantelete del Infinito.

Fuente: *Avengers: Endgame* (2019)

Recogiendo el elemento de serialidad latente en el Universo Cinematográfico de Marvel, se puede observar que la primera aparición de Thanos no es en *Avengers: Infinity War* (2018) - donde es el gran enemigo de los Vengadores - sino en *The Avengers* (2012)

Thanos es un genocida que se considera el gran salvador del universo; el único dispuesto a arriesgar lo necesario para dar una buena vida a los supervivientes. Sabe que los recursos son limitados, y por ello no se puede abastecer a todo el universo. Debe aniquilar a la mitad de las personas.

Para conseguir su objetivo necesita obtener las seis Gemas del Infinito, unos objetos muy poderosos capaces de, con un chasquido, destruir a la población.

Pese a que durante las primeras películas los espectadores no conocían la existencia de las seis Gemas del Infinito ni cómo se iba a desarrollar la historia, la historia ha estado ahí, como una subtrama de la cual se daban pequeñas pinceladas para ir allanando camino. La primera

gema que aparece es el Tesseracto, en *Captain America: The First Avenger* (2011). Cráneo Rojo pretende usarla para armar HYDRA y finalmente acaba en el mar, junto con Capitán América. Howard Stark la encuentra en el mar mientras busca al Capitán, y la entrega a S.H.I.E.L.D, que la guardan y hacen pruebas con ellas hasta que Loki la roba al inicio de *The Avengers* (2012).

La segunda gema aparece en *Thor: The Dark World* (2013) – cinco años antes de los acontecimientos de *Avengers: Infinity War*. En la película de Thor se explica la historia del Éter y cómo Odín -padre de Thor- lo escondió hace miles de años para que Malekith no lo encontrase. Pero a causa de un alineamiento excepcional de los Nueve Mundos, el Éter -que es en realidad el contenedor de la Gema de la Realidad- es accesible desde la Tierra y acaba dentro de Jane Foster, una científica de la Tierra y la amada de Thor.

Al final de la película consiguen extraer la Gema de la Realidad y, en una escena post-créditos, la llevan al Coleccionista para mantenerla a buen recaudo.

Hay dos teorías sobre cómo pasó la Gema de las manos del Coleccionista a las de Thanos: la primera indica que él mismo se la dio, puesto que al final de la película dice “Una menos, faltan cinco”; y se puede interpretar que son aliados. La segunda opción, y más probable conociendo la trayectoria de Thanos: El genocida lo tortura y le arrebató la gema.

La tercera gema que aparece antes de los hechos de *Infinity War* es la Gema del Poder. Aparece en *Guardians of The Galaxy* (2014), donde la trama se basa en el Orbe y la posesión de este. Al inicio de la película, Peter Quill – que pertenece a un grupo de ladrones – roba el Orbe de un planeta llamado Morag. Al final de la película, tras varias peleas por obtenerlo, el grupo de los Guardianes de la Galaxia -al que pertenece Quill- entrega el Orbe a los Nova Corps, la fuerza policial de Xandar.

En esta misma película es donde aparece Thanos por segunda vez, dirigiendo al equipo enemigo de Los Guardianes de la Galaxia, para conseguir el Orbe. Al inicio de *The Avengers: Infinity War* (2018), aparece Xandar destruido y se ve la Gema en manos de Thanos. En esa misma escena, el Titán tiene prisionero a Thor y pide a Loki que le entregue la Gema del Espacio para liberarlo.

Así es como el poderoso enemigo obtiene las dos Gemas del Infinito, punto de partida de *Avengers: Infinity War* (2018).

Como conclusión de esta fase, se puede observar la serialidad en las historias del UCM: tras casi diez años han construido un universo donde han ido dejando pistas que han obtenido su mayor importancia en la conclusión de esta gran etapa: *Avengers: Infinity War* y su sucesora *Avengers: Endgame* (2019).

Además, la obsesión de Thanos por el poder es comparable con el argumento de ansia de poder de Balló y Pérez. Thanos se obsesiona por conseguir el poder y hace lo necesario para ello, cometiendo crímenes. Finalmente, es asesinado.

### FASE VII. LA APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA

Tony Stark se encuentra ya en el mundo especial. Ahora, junto a sus aliados, se prepara para enfrentarse a una gran prueba.

Esta prueba -la fase VII- se corresponde a la película de *Capitán América: Civil War* (2016).

Después de que otro incidente internacional involucre a Los Vengadores, causando varios daños colaterales, aumentan las presiones políticas para instaurar un sistema que exija más responsabilidades y que determine cuándo deben contratar los servicios del grupo de superhéroes. Esta nueva situación dividirá a Los Vengadores, mientras intentan proteger al mundo de un nuevo y terrible villano. (Filmaffinity, 2016).

Tony Stark se enfrenta a la mitad de Los Vengadores porque no están de acuerdo en firmar el *Tratado de Sokovia*.



Figura 6.15. Equipo de Iron Man

Fuente: *Captain America: Civil War* (2016)



Figura 6.16. Equipo de Capitán América

Fuente: *Captain America: Civil War* (2016)

Esta aproximación a la caverna supone un duro golpe para Tony. Al final de la pelea contra el Capitán América, se queda solo, abatido en el suelo.



Figura 6.17. Tony Stark, roto tras la pelea contra Steve Rogers.

Fuente: *Captain America: Civil War* (2016)

Tony Stark queda abatido después de la lucha contra Steve. No solo por la pelea, sino también por lo que la ha causado: Tony descubre que sus padres no murieron en un accidente, sino que fueron asesinados.

Aunque Tony y Steve terminan mal, Rogers escribe una carta a Stark con unas palabras emotivas “Sé que te hice daño. Creí que no contándote lo de tus padres te ahorra ese sufrimiento. Ahora me doy cuenta de que era a mí a quien se lo evitaba. Te pido perdón. Paso lo que pase, si me necesitas, allí estaré”.

Esta fase contiene varias tramas: una trama de persecución, ya que están persiguiendo a Bucky, al que creen culpable de varios atentados; trama de enigma para descubrir quién es el verdadero culpable y trama de sacrificio, puesto que el equipo del Capitán América -el que no quiere firmar los pactos de Sokovia- está dispuesto a sacrificar su libertad. Al final, terminan en la cárcel.

Una vez el héroe ha entrado en el mundo especial, es hora de enfrentarse a las fuerzas opuestas y hostiles.

### FASE VIII. LA ODISEA

Los Vengadores y todos sus aliados luchan en *Avengers: Infinity War* (2018) contra Thanos.

El equipo se encuentra en Wakanda, porque allí tienen la tecnología necesaria para extraer la Gema de la Mente sin causar daños a Vision, quien tiene la gema incrustada en la frente.

Vision es un androide con inteligencia artificial creado por Tony Stark. En *Avengers: Age of Ultron* (2015) Tony y Bruce Banner crean a Ultrón, un cuerpo sintético que se revela contra ellos y se convierte en el enemigo del equipo. Para contrarrestar a Ultron, Tony crea a Vision, que afirma “estar del lado de la vida” y se alía con Los Vengadores.



Figura 6.18. La creación malvada de Tony: Ultrón.

Fuente: *Avengers: Age of Ultron* (2015)

Figura 6.19. La creación de Tony: Vision.

Fuente: *Avengers: Age of Ultron* (2015)

Tony vuelve a convertirse en una figura prometeica al crear a dos nuevos seres artificiales, tal y como hizo en *Iron Man* (2008) al crear la armadura Mark I.

En *Avengers: Infinity War* (2018), se dirigen a Wakanda para extraer la gema, y una vez extraída, destruirla. Pero Thanos llega antes de que consigan extraerla y el Titán se la arranca directamente de la frente, consiguiendo así la última gema.

Una vez se ha hecho con las 6 Gemas del Infinito, Thanos chasquea los dedos -invocando así el poder de las Gemas- y aniquila a la mitad de la población, que empieza a desvanecerse.

Thanos consigue escapar -aunque malherido- para el encuentro final del tercer acto, mientras que Los Vengadores salen a duras penas. Tony es testigo de la muerte de varios de sus aliados: Bucky, Black Panther, Groot, Wanda Maximoff, Mantis, Drax, Dr. Steven Strange, Peter Quill y Peter Parker. Este último es el que más le afecta, y posteriormente le dará la fuerza para seguir adelante.

Peter Parker -alias Spider-Man- es el pupilo de Tony Stark. Su primera aparición en el UCM es en *Captain America: Civil War* (2016), cuando Tony va a “reclutarle” para que luche en su equipo contra el equipo de Steve Rogers. Al inicio del film, Tony Stark aparece en casa de Peter Parker y habla con la tía May para pedirle que deje a Peter irse con él. Le pone la

excusa que le ha concedido una beca -la Beca Stark-. Realmente, necesita la ayuda de Spider-Man, pero en esta película Tía May todavía desconoce que Peter es el hombre araña.

Tony y Peter tienen una escena muy emotiva en la habitación de Peter, cuando este confiesa que “cuando puedes hacer lo que yo puedo hacer, pero no lo haces y luego pasan cosas malas, la culpa es tuya”. Esta frase, aunque Peter se la dice a él mismo, también afecta a Stark.

Durante toda la pelea de Civil War, Tony está muy pendiente de Peter e intenta que no se lastime. Le pide que se mantenga al margen y solo haga algunas cosas. Tony va avisándole en todo momento, con frases como “guarda las distancias” o, cuando ve a Peter malherido en el suelo “ve a casa o llamo a Tía May”.

En la película en solitario de Spider-Man, llamada *Spider-Man: Homecoming* (2017), también aparece Tony como mentor de Peter, ayudándole en los desastres que Peter comete en sus intentos por parar a los villanos de la película. Además, en esta película, Tony le da el traje nuevo a Spider-Man.

Aparte de ser el mentor de Peter, Tony también le trata como el hijo que no tiene. En un momento de la película de *Homecoming*, Tony le comenta que no quiere que la relación entre ellos dos sea como la que tuvo Tony con su padre.



Figura 6.20. Iron Man llega y le da un sermón a Spider-Man.

Fuente: *Spider-Man: Homecoming* (2017)

Durante el discurso que Tony le da a Peter, en el cual Tony está cabreado con él, Peter le dice que solo quería ser como él, a lo que Tony responde que él quería que fuese mejor. Stark ha descubierto quien es, y trata de inculcar a Peter mejores valores. Tony ha tenido su trama de descubrimiento que podría concluirse con esta frase que Tony dice a Peter.

Al finalizar la lección de Tony, le obliga a devolverle el traje que este le había regalado. Peter comenta que no es nada sin el traje, y Tony responde “Si no eres nada sin el traje,

entonces no deberías tenerlo”. Stark hace una reflexión a Peter que se puede aplicar a su propia persona. Aparte de ser Iron Man, Tony Stark intenta ser algo más. Ha dejado de ser un multimillonario egocéntrico para convertirse en una persona mejor, que no deba todo al dinero ni al traje que tiene ahora.

En una última frase, Tony dice “Sueno como mi padre”. Tony tiene el recuerdo de Howard de una persona que solo le decía lo que hacía mal, y nunca las cosas buenas.

Retomando la pelea contra Thanos en *Avengers: Infinity War*, esta batalla ha sido muy dura; tanto físicamente como psicológicamente. Sobre todo para Tony, ya que tiene a Peter Parker desvaneciéndose entre sus brazos. Peter, asustado, suplica por su vida: “Señor Stark, no quiero irme... Lo siento”.



Figura 6.21. Peter Parker abrazado a Tony Stark.

Fuente: *Avengers: Infinity War* (2018)



Figura 6.22. Peter Parker desvaneciéndose junto a Tony Stark.

Fuente: *Avengers: Infinity War* (2018)

Al inicio de esta misma película, Banner pide a Stark que contacte con Rogers para que vaya a ayudarles contra Thanos, pero Tony le explica que no acabaron bien tras la pelea de *Civil War*. En todo el transcurso de *Avengers: Infinity War* (2018), Tony y Steve no se encuentran en ningún momento.

Esto es debido a que en la película hay dos escenarios de lucha: Wakanda, donde está Rogers con la mayoría de Los Vengadores, luchando contra los secuaces de Thanos; y Titán, planeta de origen de Thanos, donde Stark lucha junto a Spider-Man, Dr. Strange y algunos Guardianes de la Galaxia contra Thanos.

En esta película, además, Stark ejerce como “salvador” de Dr. Strange, ya que al principio es secuestrado por Maw -un secuaz de Thanos-. Por eso, se puede clasificar esta escena en la trama de rescate de Tobias.

Es en *Avengers: Endgame* cuando Tony Stark y Steve Rogers se reencontrarán.

Una vez ha pasado la Odisea, es el momento de relajarse y “celebrar” los triunfos que acaban de obtener, aunque han sido parciales. Por eso, y como no se puede hacer nada para recuperar a los que se han ido, Tony Stark se toma ese merecido descanso y se desvincula de Los Vengadores que sobrevivieron al chasquido de Thanos: el Capitán América, La Viuda Negra, Ojo de Halcón y Hulk.

### FASE IX. LA RECOMPENSA

Tony Stark forma una familia junto a Pepper Potts y tienen una hija: Morgan Stark.

Tony no quiere que Morgan pase por lo mismo que ha pasado él con su padre, del cual nunca pudo despedirse ni tuvieron ningún tipo de apego entre ellos. Por eso, Tony siempre dice a Morgan lo mucho que la quiere.

En una escena, Tony dice a Morgan que la quiere una tonelada, y Morgan responde que ella lo quiere 3 mil toneladas.



Figura 6.23. Tony junto a su hija Morgan Stark.

Fuente: *Avengers: Engame* (2019)

Tras esta fase de descanso, es el momento de tomar una decisión.

### FASE X. EL CAMINO DE VUELTA

Aquí se inicia el tercer acto aristotélico, con un segundo punto de giro para afrontar la decisión final de Tony Stark.



En *Avengers: Endgame* (2019), tras cinco años desde el chasquido de Thanos y el desvanecimiento de la mitad del Universo, Scott Lang, Steve Rogers y Natasha Romanoff van a ver a Tony para explicarle la idea que han tenido: una máquina del tiempo para conseguir las gemas y recuperar a las personas que desaparecieron.

Esta idea la tiene Scott Lang, personaje que había luchado en el bando de Steve Rogers en *Captain America: Civil War* (2016). En su segunda película individual -*Ant-Man and the Wasp* (2018) – se explica como Lang debe cumplir arresto domiciliario por esa pelea. Además, la película se centra en descubrir cómo funciona el mundo subatómico para recuperar a la madre de Hope van Dyne, su expareja.

En las escenas post-créditos de esta película, Scott Lang se introduce en el mundo subatómico intentando buscar unas partículas curativas cuando ocurre el chasquido de Thanos. Como consecuencia, Hank Pym, su hija y su mujer se desvanecen, dejando atrapado a Scott en ese mundo.

Al inicio de *Avengers: Endgame* (2019), Scott regresa y se entera que ha estado ahí 5 años y de todo lo relacionado con Thanos. Es así como tiene la idea: usar una máquina del tiempo para viajar a otras fechas y recuperar las gemas.

Scott aparece en el Complejo Vengadores y habla con Natasha y Steve, contándole su idea. Los dos creen que es buena idea ir a hablar con Tony, que es quien podría saber del tema.

Por primera vez desde los hechos de Civil War, Steve Rogers se reencuentra con Tony Stark. Tony se encuentra en esa “nueva normalidad” donde ha formado una familia con Pepper y han tenido a Morgan.

Tony está en el jardín con Morgan cuando llegan Rogers, Romanoff y Lang en el coche. Le explican la idea a Tony, el cual no está de acuerdo y no quiere ayudarles. Stark cree que Scott solo tuvo suerte, que físicamente es imposible hacer lo que quieren.

Esto se puede considerar un rechazo a la llamada, aunque se encuentre en una fase más avanzada del viaje del héroe. Antes no se produjo esa llamada porque Tony no tenía nada que perder. Ahora tiene miedo a perder a su mujer y a su hija.

Cuando se van, mientras Tony está fregando los platos, ve una foto con Peter Parker, al que se podría considerar como su primer hijo. Gracias a eso, se da cuenta que no puede quedarse

sin hacer nada y se pone a investigar, encontrando la solución para hacer efectiva la máquina del tiempo que le comentaron.

Realmente, Tony no quiere ayudarles porque “yo tengo una segunda oportunidad aquí y no quiero jugármela”, pero tras una conversación con Pepper, consigue ver las cosas de una manera distinta.

Pepper: Es alucinante... y aterrador. Tuvimos mucha suerte, pero mucha otra gente no.

Tony: No, y no puedo ayudar a todos.

Pepper: Al parecer sí que puedes.

Tony: Si paro no.

Pepper: Intentar pararte ha sido uno de los pocos fracasos de mi vida

Tony: Creo que debería guardarlo en una caja de seguridad [lo que ha descubierto], tirarlo al lago e irme a la cama.

Pepper: ¿Pero podrías descansar?

Así es como Tony decide acudir a los Vengadores y enseñarles su idea, entrando en la fase XI del viaje del héroe: la resurrección.

### FASE XI. LA RESURRECCIÓN

Esta fase es el clímax de la historia, el encuentro más peligroso con la muerte. Esta fase corresponde a la lucha final contra Thanos en *Avengers: Endgame* (2019).

Al inicio del film, Thor mata al Thanos que usó las gemas en *Infinity War*. Pero cuando empiezan a viajar en el tiempo para conseguir las gemas, traen a una versión pasada de Thanos, que es contra la que luchan en esta resurrección.

La estrategia de Los Vengadores es dividirse para cada uno viajar a una fecha y un lugar y conseguir las seis gemas, usarlas y devolverlas a su punto de origen. Crean un plan: Stark, Rogers, Hulk y Lang viajan a Nueva York de 2012, Thor y Rocket a Asgard en 2013 y Romanov, Rhodes, Barton y Nébula a Morag y Vormir en 2014.



Figura 6.24. Ubicación de cada Gema.

Fuente: *Avengers: Endgame* (2019)

*Avengers: Endgame* y los viajes en el tiempo son una metareflexión de todas las películas pertenecientes al UCM. Cuando viajan a Nueva York de 2012, se puede observar un trozo de la película de *The Avengers* (2012), ya que ahí se encuentran gemas. Lo mismo pasa con Asgard de 2013, donde se puede observar la historia de *Thor: A Dark World* (2013) y Morag y Vormir en 2014 con *Guardians of The Galaxy* (2014).

El grupo compuesto por Tony Stark, Steve Rogers, Scott Lang y Hulk son los encargados de conseguir tres gemas, de las cuales solo consiguen dos: una se la lleva Loki del 2012. Como consecuencia, Rogers tiene una idea: viajar a la base de S.H.I.E.L.D de 1970, donde sabe que se encuentra.

En este viaje, Tony tiene un breve encuentro con su padre Howard. Aunque Tony se hace pasar por un visitante del MIT llamado “Howard Potts”, esta conversación abre los ojos a Tony y ve a su padre de otra forma.

Howard de 1970 está muy contento porque su mujer está embarazada, a lo que Tony responde que él tiene una niña. Howard Stark le comenta que no le importaría que fuese una niña porque así habría menos posibilidades que se pareciese a él, y ante la incertidumbre de Tony, Howard le dice que “el bien común pocas veces ha pesado más que mi propio interés”.

Esta escena es muy importante en el desarrollo de Tony. Stark hijo cierra la relación con su padre y consigue entender realmente quien es. Entiende que es padre y marido de Pepper, pero también que es un protector de la humanidad.

Una vez vuelven todos al complejo Vengadores del presente, con las Seis Gemas del Infinito, Hulk las usa para traer a todos los que se habían desintegrado en la batalla contra Thanos.

Pero ahora ha aparecido Thanos del pasado, que ha llegado a través de uno de los portales que han usado, y deben luchar contra él. En mitad de la batalla, se dan cuenta que para no alterar la línea temporal deben devolver las gemas a su fecha de origen. Para ello, han de llevar el guante con las Gemas hasta el portal, pero Thanos no les deja.

Capitana Marvel está yendo hacia el portal cuando Thanos le para y le quita el guantelete. Tony Stark aparece y, sin que Thanos se dé cuenta, le quita las gemas y las coloca en su traje.

En *Avengers: Infinity War* (2018), Dr. Strange había dicho a Tony que solo existía un futuro en el que tenían posibilidad de ganar. Tony sabe que se refiere a esta oportunidad. La única oportunidad posible es el sacrificio por los demás. Por ello, se pone las gemas en su traje y, tras un emotivo “yo soy Iron Man”, chasquea los dedos.



Figura 6.25. Tony con las Gemas del Infinito en su traje.

Fuente: *Avengers: Endgame* (2019)

Con “Yo soy Iron Man” abre y cierra el círculo de Tony Stark, su viaje. En *Iron Man* (2008) le sirve para darse a conocer al mundo, confesando ser el misterioso “arma” que había aparecido. Ahora, en *Avengers: Endgame* (2019), lo dice para reafirmar quien es. A lo largo de diez años ha llegado a conocer quien es realmente, y a entender su labor por y para la sociedad.

Al chasquear los dedos, Tony elimina a Thanos y a su ejército. Pero también tiene consecuencias para él: el poder de las gemas es demasiado para cualquier humano. Le está consumiendo la energía a Tony.

Tony Stark ha sacrificado su vida en pos de salvar la humanidad. “El significado de la palabra héroe está directamente emparentado con la idea del sacrificio personal” (Vogler, 2002, p.65). Tony Stark es un héroe.

Vogler puntualiza que el sacrificio es la verdadera marca del héroe; “la disposición del héroe a desprenderse de algo de mucho valor, quizás su propia vida, en beneficio de un ideal o del grupo al que pertenece.” (Vogler, 2002, p. 66).

En sus últimos momentos de vida, se acercan Rhodes, Peter Parker y Pepper para despedirse de él; han sido sus mejores aliados y amigos.

Peter Parker, el que ha sido aprendiz de Tony, también se acerca y le dedica unas emotivas palabras: “Señor Stark ¿puede oírme?. Hemos ganado señor Stark.” “Lo siento Tony”.



Figura 6.26. James Rhodes se acerca a Tony, muy malherido.

Fuente: *Avengers: Endgame* (2019)



Figura 6.27. Peter Parker hablando con Tony Stark.

Fuente: *Avengers: Endgame* (2019)

Pero Tony solo habla cuando se acerca Pepper. “Hola Pepper”. Esas son sus últimas palabras. Pepper le dice las últimas palabras que Tony necesita oír para marcharse: “Tony, mírame. Estaremos bien, puedes descansar”. El reactor de su pecho se apaga. Tony Stark ha muerto.



Figura 6.28. Las últimas palabras de Tony

Fuente: *Avengers: Endgame* (2019)

Vogler indica que el villano es el que pierde y un gran número de veces muere. Pero también apunta que puede ocurrir la muerte del héroe. Este es el caso de Tony Stark.

Aun así, Tony, igual que todos los héroes que pierden la vida en la batalla contra el mal, alcanza la resurrección en la memoria de los supervivientes. (Vogler, 2002, p. 237).

## FASE XII. EL RETORNO CON EL ELIXIR

Finalmente, en *Avengers: Endgame* (2019), sus amigos y familiares le organizan un funeral.



Figura 6.29. “Corazón” que lleva Tony Stark en Iron Man.

Fuente: *Avengers: Endgame* (2019)

El retorno con el elixir es el legado que Tony Stark deja. El video que graba para su familia en caso de que le pasase algo durante el viaje en el tiempo. Tony creía que lo más complicado iba a ser viajar en el tiempo para conseguir todas las gemas. Lo que no esperaba -ni él ni ningún Vengador- era el regreso de Thanos y la batalla en Wakanda.

Durante el funeral, proyectan este video de Tony, en el cual dice que no se preocupen, que seguro que sale bien, y también añade que “El trabajo de héroe es así, una parte del viaje es el final”. Para despedirse, le graba a Morgan su emotiva frase “Te quiero tres mil”.



Figura 6.30. Tony en el video grabado, hablando hacia Morgan Stark.

Fuente: *Avengers: Endgame* (2019)

Y así, tras 23 películas del UCM, de las cuales Tony aparece en 9, se observa el viaje que realiza este personaje y su arco de transformación: radical, pero que no afecta al temperamento.

Recogiendo la explicación teórica sobre el arco de transformación radical, Tony Stark sufre una alteración profunda de su personalidad, cambiando sus hábitos e incluso cuestionándose sus convicciones. Desde que escapó de la cueva donde estuvo preso, ya empieza este pensamiento en contra de su propia industria.

Además de los argumentos y tramas que se han ido comentando en cada fase, Tony Stark ha desarrollado a lo largo de su viaje el argumento universal del ser desdoblado -superhéroe como doble-, el argumento de amor redentor -ya que se sacrifica por amor a su familia, y finalmente el argumento de la mártir y el tirano -donde se convierte en un mártir que se sacrifica para ayudar a los demás. (Balló y Pérez, 1997).

A modo de resumen, se adjunta la siguiente fotografía, en la cual se coge la figura 4.1 original y se modifica para mostrar el viaje del héroe de Tony Stark.



Figura 6.31. Viaje del héroe de Tony Stark

Fuente: Elaboración propia, 2020

## 7. Conclusiones

Durante la realización de este trabajo se ha demostrado la importancia de conocer el contexto histórico al que pertenece cada cómic con el fin de entenderlo en su totalidad. Recuperando la definición de Didyme-Dôme (2011), “el cómic es un producto comunicativo en constante desarrollo, que expone las situaciones económicas, políticas, sociales y emocionales del contexto histórico al que pertenece”. (p.18)

A pesar de no saberse con exactitud cuál fue el primer cómic, *Hogan's Alley* fue el primero en tener mucha repercusión; y hacía precisamente eso: exponer una situación económica. El *chico amarillo* y su grupo de amigos criticaban cada semana un aspecto concreto de la clase alta -desde su visión de pobreza en el que vivían-.

A causa de su éxito, muchos autores se lanzaron a escribir cómics. Algunos como Winsor McCay o Malcolm Wheeler-Nicholson eran artistas que venían de otros campos -cine de animación y escritor, respectivamente-. Otros se incorporaron posteriormente, como Stanley Martin Lieber – más conocido como Stan Lee- o Joe Simons.

A lo largo del trabajo es importante conocer cómo se originaron los personajes más importantes de la actualidad y las editoriales que los llevaron a la fama. Por ello, se estudia la historia del cómic desde que Malcolm Wheeler-Nicholson fundó la *National Allied Publications* en 1934 hasta la primera película de superhéroes que se llevó al cine.

Actualmente, esta editorial es la que se conoce como *DC Comics* y es una de las más importantes de la industria del cómic estadounidense. Wheeler vendió la editorial a sus dos socios y ellos fueron los que cambiaron el nombre, en honor a su tira de cómics más famosa: *Detective Comics*. De ésta salieron personajes tan reconocidos como Batman o El Joker.

Pero antes de la aparición de Batman, *DC Comics* había lanzado lo que se convertiría en el arquetipo de superhéroe clásico: Superman.

Estados Unidos llevaba unos años sumergido en una gran crisis económica: La Gran Depresión. Causada por el crac del 29, esta crisis fue el contexto idóneo para lanzar un nuevo título al mercado que evadiese a la gente de los problemas que sufrían.



Superman debutó en *Action Comics #1*, en 1937. Cinco años atrás -en 1932- Superman había sido creado por dos jóvenes judíos llamados Jerry Siegel y Joe Shuster.

El éxito comercial de Superman creó una explosión del género de superhéroes, y en 1939 Martin Goodman intentó entrar en el negocio, fundando *Timely Comics*. Actualmente, a dicha editorial se la conoce como *Marvel Comics*. En el equipo creativo de esta editorial se encontraban los dos nombres mencionados anteriormente -Joe Simons y Stan Lee-.

*Timely Comics* se centró en la producción de cómics de superhéroes, que era lo que más vendía en el momento, y así aparecieron superhéroes míticos como La Antorcha Humana o El Príncipe Namor. Pero el superhéroe más importante de *Timely Comics* en ese momento fue Capitán América.

Superman había sido el superhéroe para el pueblo americano durante la Depresión, para la gente trabajadora. Pero ahora, con la Segunda Guerra Mundial a punto de llegar a Estados Unidos, necesitaban un nuevo superhéroe patriótico. Así nació Capitán América, un nuevo superhéroe que surgió como propaganda política.

El final de la Segunda Guerra Mundial en 1945 supuso el final de muchos superhéroes creados durante esta época. Capitán América fue cancelado en 1956. Los superhéroes ya no parecían tan necesarios como antes. Por ello, se tuvo que cambiar el enfoque de los cómics. El único superhéroe que se mantuvo fue Superman, aunque cambiando su anterior importancia cultural por tramas fantásticas en las que luchaba contra nuevos villanos.

La primera gran crisis de ventas de los cómics llegó en 1954 cuando se aprobaron las *Comic Code Authority* (CCA), iniciando así una época de censura. Las CCA regulaban el contenido de los cómics estadounidenses para que fuesen aptos para todos los públicos. Además, independientemente del código de censura, el cómic iba perdiendo fuerza por la implementación de los televisores en las casas.

Para recuperar el interés en Superman, *DC Comics* tuvo la idea de convertir al superhéroe en el portavoz del Departamento del Tesoro de Estados Unidos. El primer superhéroe de América recobraba su fuerza, y seguía representando los valores y esperanzas de EE.UU. Una vez más, un superhéroe vuelve a estar vinculado a los intereses de Estados Unidos.

Pero mientras *DC Comics* se convertía en una famosa industria, *Marvel Comics* se esforzaba por mantenerse en el negocio. Casi al borde de cerrar, la mujer de Stan Lee le convenció

para que hiciese algo con lo que él se sintiese cómodo. Era su última oportunidad, y Stan Lee creó a Los 4 fantásticos.

Basados en la *Justice League of America* de *DC Comics*, estos 4 superhéroes interesaron a la gente e impulsó un nuevo universo de héroes de Marvel. Estos personajes, además, tenían una dimensión adicional que no tenían los anteriores: tenían problemas.

De esta premisa surgieron más personajes como Thor, Hulk, los X-Men o Iron Man.

Iron Man, el cual ha sido objeto de estudio en este trabajo, hizo su debut en *Tales of Suspense* #39. Lee quería crear un personaje con el que los lectores no se identificaran tan fácilmente como con Spiderman, por ejemplo. Iron Man era el alter-ego de Tony Stark, un multimillonario diseñador de armas que trabajaba para el gobierno, ajeno a los problemas cotidianos de la sociedad. Aun así, Iron Man fue un éxito gracias al toque de drama añadido a su vida: a causa de un ataque durante la guerra, debía usar una placa de metal en el pecho que le mantuviese con vida.

Al final de la década de los 70's había una crisis de confianza. Parecía que la justicia y el estilo de vida americano se estaban desmoronando. Pero en 1975 se anuncia la idea de llevar a Superman a la gran pantalla, película que finalmente se estrenó en 1978, siendo un éxito. Como consecuencia, se inició una nueva tendencia por llevar películas de superhéroes al cine. Las que mejor éxito tuvieron fueron la de Superman (1978) y sus tres secuelas (1980, 1983 y 1987).

Tras unos años en el cine de películas sin demasiada notoriedad en cuanto a éxito, llegó la trilogía de Batman, dirigida por Nolan. Esta trilogía fue capaz de transmitir las mismas ideas de terror provocadas por el atentado del 11-S. Este atentado modificó los superhéroes blandos americanos y marcó un antes y un después.

Actualmente nos encontramos en una época marcada por un gran interés en las películas de superhéroes, las cuales recaudan más de mil millones de dólares en todo el mundo; siendo uno de los principales motores de la economía mundial.

Marvel ya había intentado llevar películas al cine con anterioridad, por ejemplo en 1944 con una serie de 15 escenas proyectadas detrás de otras películas o la trilogía de *Hulk* -en 1988, 1989 y 1990-. En 2006, David Maisel propuso la idea de interconectar las distintas películas

de Marvel a lo largo del tiempo. Aunque varios del propio equipo se negaron y algunos como Avi Arad dimitieron, así se inició el UCM. Como sustituto de Avi Arad entró Kevin Faige, que es el productor ejecutivo en la mayoría de películas del UCM.

La película encargada de iniciar el UCM fue *Iron Man* (2008). Para sacarla adelante, pidieron financiación, por lo que se jugaron todo a que la película fuese bien para poder sacar adelante la idea de Maisel. Finalmente, tras 3 años de preproducción, *Iron Man* (2008) fue un éxito que recaudó más de 580 millones de dólares.

En las líneas anteriores se encuentra el porqué de la elección de Iron Man como objeto de estudio de este trabajo. Iron Man/Tony Stark fue el encargado de iniciar el Universo Cinematográfico de Marvel. Además, tal como se ha visto en el análisis, tiene un arco de transformación evidente que se inicia en el clásico viaje del héroe. A causa de realizar un viaje interno y externo, su vida finaliza al sacrificarse en *Avengers: Endgame* (2019).

Gracias dicho análisis se aplican conceptos importantes en la escritura de guion y en la creación de personajes, como el viaje del héroe, los diferentes argumentos universales de Balló y Pérez y las tramas maestras de Ronald Tobias.

Pese a que en el viaje de Tony no se aplican todos los argumentos universales ni todas las tramas maestras, en un primer momento se estudiaron para saber cuáles se reconocían en el personaje de Marvel.

Se ha comprobado que Tony Stark sigue las 12 fases que componen el viaje del héroe, el cual empieza siendo un multimillonario egoísta y ególatra y termina en la fase 11 sacrificándose por su equipo y por el universo. Todas las fases no transcurren en la misma película, sino que se dividen las fases en varias películas. Este hecho es posible gracias a la serialidad que se encuentra en las películas que conforman el UCM.

Después de estudiar el concepto de serialidad, se ha comprobado que, aunque anteriormente era un término que no solía encontrarse en el cine sino en las series -y de ahí su nombre-, ahora es algo común en el cine.

“Yo soy Iron Man” abre y cierra el círculo de Tony Stark. En *Iron Man* (2008) le sirve para darse a conocer al mundo, confesando ser el misterioso “arma” que había aparecido. Finalmente, en *Avengers: Endgame* (2019), lo dice para reafirmar quien es.

A lo largo de diez años ha llegado a conocer quien es realmente, y a entender su labor por y para la sociedad.

Hay que recordar que el viaje lo hace Tony Stark, y no su armadura Iron Man. Aunque el superhéroe sea -inicialmente- Iron Man, es Tony quien la lleva. Cualquiera puede meterse dentro del traje y ser Iron Man, pero es Tony el que aprenderá con esas experiencias y el que acabará sacrificándose al entender que solo él puede salvar al Universo de la amenaza de Thanos.

Tony Stark aprende mucho en el desarrollo de este viaje. Su relación con sus compañeros y con su pupilo Peter Parker le hacen darse cuenta de su verdadera personalidad.

Desde su llamada a la aventura, Stark empieza a replantearse su mundo. Decide poner fin a la época armamentística de Industrias Stark y ayudar a los pobres habitantes de Gulmira que son atacados con sus armas.

Esta llamada a la aventura es el detonante de su aventura, pero lo más recalable de su viaje y el hecho que le hace darse cuenta de este cambio es la conversación que tiene con su padre Howard Stark durante un viaje al pasado en *Avengers: Endgame* (2019).

Desde la muerte de sus padres, Tony siempre ha tenido buenos recuerdos de su madre. Pero no ocurre lo mismo cuando piensa en Howard, al cual recuerda como frío y calculador, que nunca tuvo ninguna muestra de cariño con él.

Esto cambia cuando Tony viaja al pasado para recuperar una de las Gemas del Infinito. En este viaje se reencuentra con un joven Howard Stark, el cual está muy emocionado porque va a ser padre.

Stark hijo se presenta como Howard Potts -para no revelar su identidad- y le cuenta que tiene una niña y está muy contento. Cuando Howard le responde que ojalá él tenga una niña, Tony se extraña, a lo que Howard Stark le responde: “el bien común pocas veces ha pesado más que mi propio interés”.

Cuando van a despedirte, Tony no puede evitar dar un abrazo a su padre, y lo justifica con un “gracias por lo que ha hecho por este país”.

Una vez finalizado el análisis del viaje de Tony Stark, se pueden extraer las conclusiones para responder así la pregunta de investigación planteada inicialmente.

Este trabajo tenía la finalidad de investigar si el arco de transformación de Iron Man como héroe sigue los patrones clásicos de los superhéroes; o si el nuevo Universo Cinematográfico de Marvel ha modificado los valores del superhéroe americano tradicional.

La respuesta es sencilla tras la realización del trabajo: el nuevo UCM ha modificado los valores del superhéroe americano tradicional, pero no por las causas esperadas. No ha sido como consecuencia de pasar dichos personajes del cómic a la gran pantalla -que por eso se ha investigado su historia en los cómics- sino que se han reinventado como consecuencia del 11-S y del cambio de paradigma en los ciudadanos estadounidenses.

Este cambio se ha visto reflejado, no solo en el cine, sino en los cómics en si. Por lo tanto, la hipótesis inicial que indicaba que este cambio era por la adaptación al cine, queda refutada.

Para finalizar las conclusiones, añadir que los objetivos del trabajo se han cumplido, tanto los principales como los secundarios.

Se ha realizado un seguimiento de la evolución de un personaje desde el inicio hasta el fin y se ha desgranado por fases, entendiendo así el patrón clásico del superhéroe. También se ha estudiado la historia de los cómics americanos para conocer su inicio y su llegada a la gran pantalla.

## 8. Bibliografía

Aranda, D., De Felipe, F., Icart, P. y Pujol, C. (2016). *Cómo construir un buen guion audiovisual*. (#1). Barcelona: Editorial UOC.

Alonso, J., Cano, J. (2011). *Bajo la piel del superhéroe: fusión entre su identidad y su imagen*. Recuperado de

<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/6994/Bajo%20la%20piel%20de%20los%20superheroes.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

Balló, J., Pérez, X. (1995). *La semilla inmortal: Los argumentos universales en el cine*. Recuperado de

[https://www.researchgate.net/publication/334217639\\_Ballo\\_Jordi\\_y\\_Perez\\_Xavier\\_La\\_semill\\_a\\_inmortal\\_Los\\_argumentos\\_universales\\_en\\_el\\_cine/link/5d1d503aa6fdcc2462bdbc2/download](https://www.researchgate.net/publication/334217639_Ballo_Jordi_y_Perez_Xavier_La_semill_a_inmortal_Los_argumentos_universales_en_el_cine/link/5d1d503aa6fdcc2462bdbc2/download)

Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. (#2). México: Fondo de Cultura Económica. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/205732001/Campbell-Joseph-El-heroe-de-las-mil-caras-pdf>

Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine*. (#1). Madrid: Alfaguara, S.A.

De Prada, I., Rodríguez, S. (2012). *El viaje del superhéroe: la historia secreta de Marvel en el cine*. Dolmen Publicaciones.

Field, S. (2002). *El libro del guion: Fundamentos para la escritura de guiones*. (#7). Madrid: Plot. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/108795925/El-Libro-del-Guion-Syd-Field>

Field, S. (1995). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso* (#1). Madrid: Plot Ediciones.

Flanagan, M., McKenny, M., Livingstone, A. (2016). *The Marvel Studios Phenomenon: Inside a Transmedia Universe* (#1). Estados Unidos: Bloomsbury Publishing. Recuperado de

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fP7XCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=B>

[ankruptcy+marvel&ots=EE2ocHZwxD&sig=gFuqPu97RHjuD7Rb9sAzD0wN5\\_Y#v=onepage&q&f=false](https://www.google.com/search?q=ankruptcy+marvel&ots=EE2ocHZwxD&sig=gFuqPu97RHjuD7Rb9sAzD0wN5_Y#v=onepage&q&f=false)

Forbeck, M., Manning, M., Wallace, D., Cowsill, A., Dakin, G. (2016). *Los vengadores: La enciclopedia*. (#1). Dorling Kindersley Limited.

Gabilliet, J.P (2010). *A cultural history of American Comic Books*. United States of America: University Press of Mississippi.

Galindo de Pablo, A. (2015). *Superheroes, super americanos: Industria cinematográfica, superhéroes y dominación cultural* (#1). Madrid: Quemeida Ediciones.

Goulart, R. (2000). *Comic Book Culture: An illustrated history* (#1). Oregon: Collectors Press. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=gW36Qs3rLB0C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Hadju, D. (2008). *The Ten-Cent Plague*. Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=U7B6EPG7vG8C&oi=fnd&pg=PP15&dq=comic+book+en+procter+%26+gamble&ots=9XcAaZ0B-C&sig=7hrBURc7O312L3WuQu1kMw8sGDk&redir\\_esc=y#v=onepage&q=comic%20book%20en%20procter%20%26%20gamble&f=false](https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=U7B6EPG7vG8C&oi=fnd&pg=PP15&dq=comic+book+en+procter+%26+gamble&ots=9XcAaZ0B-C&sig=7hrBURc7O312L3WuQu1kMw8sGDk&redir_esc=y#v=onepage&q=comic%20book%20en%20procter%20%26%20gamble&f=false)

Keith Booker, M. (2010). Action Comics. En M. Keith Booker (ed.), *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. Recuperado de [http://93.174.95.29/\\_ads/B3920692118CE3F6B7A0DE566EEBCAF1&open=3](http://93.174.95.29/_ads/B3920692118CE3F6B7A0DE566EEBCAF1&open=3)

Kipniss, M. (1994). *The Death (and Rebirth) of Superman*. Recuperado de [www.jstor.org/stable/41389338](http://www.jstor.org/stable/41389338)

K. Johnson, J. (1972). *Superhistory: Comic Book Superheroes and American Society* (#1). Estados Unidos: McFarland & Company, Inc., Publishers. Recuperado de [http://93.174.95.29/\\_ads/8E9166F7847353CAB0DF1D1E044EB7AC](http://93.174.95.29/_ads/8E9166F7847353CAB0DF1D1E044EB7AC)

K. Manning, M. (2010). *Iron Man: The ultimate guide to the armored superhero*. (#1). Estados Unidos: DK Publishing. Recuperado de: [http://93.174.95.29/\\_ads/9C6375EC0863AAB9C637E824B4CEEC5C](http://93.174.95.29/_ads/9C6375EC0863AAB9C637E824B4CEEC5C)

Lee, S. (2014). *Spiderman: Death Of Stacys*. Recuperado de

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=JDEqAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Gwen+Stacy+died&ots=ZkTDthSXOR&sig=SFTpKTCiNGf44gQMqECx1TNCvWA#v=onepage&q&f=false>

Milton, J. (2014). *The Yellow Kids: Foreign Correspondents in the Heyday of Yellow Journalism*. Recuperado de

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=nfS4AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=the+yellow+kid&ots=W4DPmQrxK1&sig=34lAe1MtEaVgmUZ33mN6twa4tXA#v=onepage&q=the%20yellow%20kid&f=false>

Meyer, C. (2019). *Producing mass entertainment: The Serial Life of the Yellow Kid*. Recuperado de

[https://kb.osu.edu/bitstream/handle/1811/88565/1/MEYER\\_finalforprinter\\_264pp.pdf](https://kb.osu.edu/bitstream/handle/1811/88565/1/MEYER_finalforprinter_264pp.pdf)

Morris, T., Morris, M. () *Los superhéroes y la filosofía*. Recuperado de

[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los\\_Superheroes\\_y\\_La\\_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos\\_Superheroes\\_y\\_la\\_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)

[Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)

[request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)

[Expires=3600&X-Amz-Security-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)

[Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)

[2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)

[N%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)

[feMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)

[ElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)

[Q%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)

[pdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIAIUSBJ6BADWRQBY5A%2F20200422%2Fus-east-1%2F%3Faws4_request&X-Amz-Date=20200422T135022Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEB0aCXVzLWVhc3QtMSJIMEYCIQCfMuz3ENgSa1RwJKE2ew7ciMoYXr27nAIUxm8Dpy4UXAIhAI%2FDv%2FRcH0M32id2pmeSkdgGzYpSDbsN%2F2z%2FYec%2FQLUIKrQDCEYQABoMMjUwMzE4ODExMjAwIgzk%2BXxcQGfeMAqol0sqkQNw9u0MsKbaZzUkdQcqjZrnPSHOXUoFU1AZ7agqXAUvoB5O1ColSYElpuqRGd%2FqfFaJ5RJCBpQC29ZpU3TsSX29ak8drApyLud68S3IFUNenKDU5RCzjgQ%2Fo%2FbBFLjUIUa9icy7zxc6dzry4b%2F8Gjsu3pd7%2F8uTCKWGPzAIVk%2BYKpdh%2BERcOxoOOCK0NEHNWgBjehj0kfgpS%2BJ6f2qYcG%2BRfdvQaoLAQgqod6i%2FEdNDZo47wC%2F9k9wTulZuAnKC1kj2tx2mg0Ehy2Jvbhm1eGEuLnUvEVRLCjWRajvgc7kywoXII2gPTE3iWGdtISjW2HLhTkj9Xrtv47AgyP0Wnlk037P3tyfh%2FnHo%2FT11fkEvPisN3q8%2BoVG%2FYRU966esW2ltZai4tiNtKuAuG%2BT2tYQBnn81IIsVSb3MJrSoShH3LYDh%2Bg%2BfdZaNmpHQZf9xOWxoHIZpOMSF0N7kKpX1cS%2FjiW)



[5zsngTL1XpXwNdN%2FIdU91xk6FQb2XyaaCn1ZZsCEPdIryDBPYvDrEbMO7zc%2F9IvDDx8YD1BTrqAc0NaAYwOIneFGmFFf%2FxMS790nc1kd2%2B1jUitKAL9w0j%2F9aEsKG%2BEA6oDnprRk32ovNyOEXcSqPBJHAFYk%2Fpoo8WPCpSjeXwejkO6rFVLdjm85qKFveLDFkHwG2MsY7Tf5sDOUuTYVBalb477QBwQuo%2BO%2B9UIIGh7r6KoZXnKsXpeKa91zkUvmYBnonE0GoEYKLDyPLLt17VXi%2BiKUg4OTg7iMhxPxIcoWzVu6t4DE%2BaZLD8YVIosBiJQsH0zplb1W7WPE2H5ihc7uNftq9640k8KtrBoaw%2FdQ4DoAgO7n%2BcfYtpmSP9x6HReA%3D%3D&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=83311afcab5b79dcd88e7cd1b301f3b4311bd94db5594e3ca6c52933c9f67be8](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=3maEXowRim8C&oi=fnd&pg=PA13&dq=edad+de+plata+comic+&ots=XoPQxlykqA&sig=dFPAvBpFVKSlm9t9WWRMACjhQLo#v=onepage&q&f=false)

Morrison, G. (2012). *Supergods: héroes, mitos e historias del cómic*. Madrid: Turner. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=3maEXowRim8C&oi=fnd&pg=PA13&dq=edad+de+plata+comic+&ots=XoPQxlykqA&sig=dFPAvBpFVKSlm9t9WWRMACjhQLo#v=onepage&q&f=false>

Pustz, M. (2000). *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers (Studies in Popular Culture)*. London: University of Mississippi. Recuperado de: [http://93.174.95.29/\\_ads/10EE413483D76BDC4AB6820382ECD8E6&open=3](http://93.174.95.29/_ads/10EE413483D76BDC4AB6820382ECD8E6&open=3)

Pustz, M. (2012). *Comic Books and American Cultural History: An Anthology*. New York: Bloomsbury Academic. Recuperado de: [http://93.174.95.29/\\_ads/8CCC8ED8F24B8A3F18C069BA249A91AE&open=3](http://93.174.95.29/_ads/8CCC8ED8F24B8A3F18C069BA249A91AE&open=3)

R. Lavin, M. (2013). *A librarian's guide to Marvel Comics*. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S009879139980118X>

Rhoades, S., Geppi, S. (2008). *A complete history of American Comic Books (#1)*. New York: Peter Lang. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=O16BXbITZwEC&printsec=frontcover&dq=a+complete+history+of+american&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwik7beOnN3mAhWp6uAKHcvSBdQQ6AEILDAA#v=onepage&q=a%20complete%20history%20of%20american&f=false>

Sánchez-Escalonilla, A. (2004). *Estrategias de guion cinematográfico*. Barcelona: Ariel Cine.

Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guion de aventura y forja del héroe (#1)*. Barcelona: Ariel.

Schumer, A. (2014). *The Silver Age of Comic Book Art*. London: Archway Publishing.

Recuperado de

[http://93.174.95.29/\\_ads/C951D1F71821283F7F82FC37D55A23E8&open=3](http://93.174.95.29/_ads/C951D1F71821283F7F82FC37D55A23E8&open=3)

Seger, L. (2010). *Making a good script great: A guide for writing & rewriting* (#3).

Estados Unidos: Silman-James Press. Recuperado de

[http://93.174.95.29/\\_ads/61473F15362D34908D4FE082B882154A](http://93.174.95.29/_ads/61473F15362D34908D4FE082B882154A)

Segura Jaubert, J. M. (2014). El viaje del héroe de Luke Skywalker en Star Wars: Parte 1 de 3. *Revista Breaking Away*. Recuperado de

[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33266424/El\\_Viaje\\_del\\_Heroe\\_de\\_Luke\\_Skywalker\\_en\\_Star\\_Wars\\_Parte\\_1\\_de\\_3\\_Aca..pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl\\_Viaje\\_del\\_Heroe\\_de\\_Luke\\_Skywalker\\_en.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200105%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200105T171858Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=02f24a89cd8c58acf130ee5df6c9d4731daa2386f6eecff0152d5eabf21cb4fb](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33266424/El_Viaje_del_Heroe_de_Luke_Skywalker_en_Star_Wars_Parte_1_de_3_Aca..pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl_Viaje_del_Heroe_de_Luke_Skywalker_en.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200105%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200105T171858Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=02f24a89cd8c58acf130ee5df6c9d4731daa2386f6eecff0152d5eabf21cb4fb)

Steele, J. (2008). *HCA the Kylberg Collection (Comics) Auction Catalog #828*. Heritage Capital Corporation. Recuperado de

[https://books.google.es/books?id=7uLiP9nTWH0C&pg=PA22&dq=flash+comics+1+portada&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwir6\\_fJ0t\\_mAhVJOB0KHf0GAZMQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=7uLiP9nTWH0C&pg=PA22&dq=flash+comics+1+portada&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwir6_fJ0t_mAhVJOB0KHf0GAZMQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false)

Tobias, R. (1999). *El guion y la trama*. Recuperado de <https://idoc.pub/download/el-guion-y-la-trama-ronald-tobiaspdf-klzz170vzqlg>

Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guion*. Barcelona: Paidós.

Vilches, G. (2014). *Breve historia del comic*. Recuperado de

[https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=j\\_XTCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=comic+inicio&ots=XZwagwnp0u&sig=NHZ4ZyWXH3ygVRJMaHLlhvctZvk&redir\\_esc=y#v=onepage&q=comic%20inicio&f=false](https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=j_XTCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=comic+inicio&ots=XZwagwnp0u&sig=NHZ4ZyWXH3ygVRJMaHLlhvctZvk&redir_esc=y#v=onepage&q=comic%20inicio&f=false)

Vogler, C. (2002). *El viaje del héroe: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas* (#2). Barcelona: Ma non troppo.

Wimmer, R., Dominik, J. (2013). *Mass Media Research*. Recuperado de [https://books.google.es/books?id=FTukyZrOED0C&hl=ca&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.es/books?id=FTukyZrOED0C&hl=ca&source=gbs_navlinks_s)

W. Wright, B. (2001). *Comic Book Nation: The transformation of Youth Culture in America* (#1). Baltimore: John Hopkins University Press. Recuperado de [https://books.google.es/books?id=\\_iYL9qTMu1EC&printsec=frontcover&dq=comic+book+nation&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj14qcnN3mAhWDAmbBHWMDFAQ6AEILDAA#v=onepage&q=comic%20book%20nation&f=false](https://books.google.es/books?id=_iYL9qTMu1EC&printsec=frontcover&dq=comic+book+nation&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj14qcnN3mAhWDAmbBHWMDFAQ6AEILDAA#v=onepage&q=comic%20book%20nation&f=false)

## 9. Webgrafía

Antón, Jacinto (1985, junio 7). Los superhéroes quizá son la mitología de EEUU. *El País*. Recuperado de [https://elpais.com/diario/1985/06/07/cultura/486943208\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1985/06/07/cultura/486943208_850215.html)

Filmaffinity, *Iron Man* (s.d). Recuperado el 28 de diciembre de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/es/film201496.html>

Filmaffinity, *Iron Man 2* (s.d). Recuperado el 28 de diciembre de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/es/film250528.html>

Filmaffinity, *The Avengers* (s.d). Recuperado el 28 de diciembre de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/es/film353018.html>

Filmaffinity, *Iron Man 3* (s.d). Recuperado el 28 de diciembre de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/es/film973071.html>

Filmaffinity, *Captain America: Civil War* (s.d). Recuperado el 28 de diciembre de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/es/film712492.html>

Filmaffinity, *Spider-man: Homecoming* (s.d). Recuperado el 28 de diciembre de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/es/film478990.html>

Filmaffinity, *Avengers: Infinity War* (s.d). Recuperado el 28 de diciembre de 2019 de: <https://www.filmaffinity.com/es/film827414.html>

Filmaffinity, *La guerra de las galaxias. Episodio Iv: Una nueva esperanza* (s.d).

Recuperado del 30 de diciembre de 2019 de:

<https://www.filmaffinity.com/es/film712041.html>

IMDb, *Avengers: Endgame* (s.d). Recuperado el 28 de diciembre de 2019 de

[https://www.imdb.com/title/tt4154796/?ref=nm\\_sr\\_srgs\\_0](https://www.imdb.com/title/tt4154796/?ref=nm_sr_srgs_0)

Portada de *Detective Comics #1* [Fotografía]. (s.d.). Recuperado de

[https://readcomiconline.to/Comic/Detective-Comics-1937/Issue-1?\\_cf\\_chl\\_jschl\\_tk\\_=3872b979abd5bf20d1fed9ac2969ca8dd228695a-1578512091-0-AXSjjo96F2DKnv2ugvV8fTm0XKfftDwedY\\_qnbOVDRDn7oKECLd\\_7AS3C5ZnkuZsk6QvtF92\\_7EfDPVmslkU3NgCvm3p\\_MJA5rzjywEITwzfYxhk2VVBsPjR0Di0C2mNyANA-rFRFqtdj0WgdttdGaPYiuBcsSycXpx8KFMGp5STva1E7\\_DRfd0M5qlp4TKXyyOljrYreSC5zYuQpGJ8eLkZJYm4hAUBs4DJDfj4PkxBN9SdOh4YGep3E8II0cjber2vHoDNSh13dIli vNPL-fSJ5NvBXw2R0zYHVG15ITaoVpVZ1oTGPzz9XVtoGUyGTmQ](https://readcomiconline.to/Comic/Detective-Comics-1937/Issue-1?_cf_chl_jschl_tk_=3872b979abd5bf20d1fed9ac2969ca8dd228695a-1578512091-0-AXSjjo96F2DKnv2ugvV8fTm0XKfftDwedY_qnbOVDRDn7oKECLd_7AS3C5ZnkuZsk6QvtF92_7EfDPVmslkU3NgCvm3p_MJA5rzjywEITwzfYxhk2VVBsPjR0Di0C2mNyANA-rFRFqtdj0WgdttdGaPYiuBcsSycXpx8KFMGp5STva1E7_DRfd0M5qlp4TKXyyOljrYreSC5zYuQpGJ8eLkZJYm4hAUBs4DJDfj4PkxBN9SdOh4YGep3E8II0cjber2vHoDNSh13dIli vNPL-fSJ5NvBXw2R0zYHVG15ITaoVpVZ1oTGPzz9XVtoGUyGTmQ)

Portada de *Detective Comics #27*. [Fotografía]. (2008). Recuperado de

[https://books.google.es/books?id=7uLiP9nTwH0C&pg=PA22&dq=flash+comics+1+portada&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwir6\\_fJ0t\\_mAhVJOB0KHf0GAZMQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=7uLiP9nTwH0C&pg=PA22&dq=flash+comics+1+portada&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwir6_fJ0t_mAhVJOB0KHf0GAZMQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false)

Portada de *Flash Comics #1*. [Fotografía]. (2008). Recuperado de

[https://books.google.es/books?id=7uLiP9nTwH0C&pg=PA22&dq=flash+comics+1+portada&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwir6\\_fJ0t\\_mAhVJOB0KHf0GAZMQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=7uLiP9nTwH0C&pg=PA22&dq=flash+comics+1+portada&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwir6_fJ0t_mAhVJOB0KHf0GAZMQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false)

Portada de *Marvel Comics #1*. [Fotografía]. (2008). Recuperado de

[https://books.google.es/books?id=7uLiP9nTwH0C&pg=PA22&dq=flash+comics+1+portada&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwir6\\_fJ0t\\_mAhVJOB0KHf0GAZMQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=7uLiP9nTwH0C&pg=PA22&dq=flash+comics+1+portada&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwir6_fJ0t_mAhVJOB0KHf0GAZMQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false)

Sensacine, *Avengers: The Age of Ultron* (s.d). Recuperado el 28 de diciembre de 2019 de

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-198488/>

Sensacine, *Matrix* (s.d). Recuperado el 30 de diciembre de 2019 de <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-19776/>

## 10. Trabajos

Arjona Roca, A. (2017). *La Eneida de Virgilio y Star Wars de George Lucas: Los 12 pasos del héroe*. (Trabajo Final de Grado, Universidad del País Vasco). Recuperado de [https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/30060/TFG\\_Arjona.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/30060/TFG_Arjona.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Botella Tejera, C., García Celades, Y. (2018). *Del cómic a la pantalla: El traductor de crossovers, franquicias y spin-offs*. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/331741980>

Costa, Llopis, L. (2019). *El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias*. (Trabajo Final de Grado, Universitat Politècnica de València, 2019).

Dydme-Dôme, A. (2011). *Green lantern y flash: personajes e identidad en el cómic de superhéroes*. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5090>

Encinas, A. (s.f). *La fe de los superhéroes en el cine*. Recuperado de [https://www.academia.edu/4884373/La\\_fe\\_de\\_los\\_superh%C3%A9roes\\_en\\_el\\_cine](https://www.academia.edu/4884373/La_fe_de_los_superh%C3%A9roes_en_el_cine)

González Portero, J. (2019). *El viaje de Chihiro y el viaje del héroe: La tesis de Campbell aplicada al héroe japonés contemporáneo*. (Trabajo Final de Grado, Comillas Universidad Pontificia). Recuperado de <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/31596/Gonzalez%20Portero%20JosA%20%28TFG%20TraducciAn%20e%20InterpretaciAn%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández Sánchez, E. (2012). *La ficción crossover y su traducción: La obra de Roald Dahl como ejemplo*. (Trabajo Final de Grado, Universidad de Salamanca). Recuperado de [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/120776/TFG\\_ELISAHS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/120776/TFG_ELISAHS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Kelley, M. (2009). *The Golden Age of Comic Books: Representations of American Culture from the Great Depression to the Cold War*. (Tesis doctoral, Marquette University, Estados Unidos). Recuperado de

<https://epublications.marquette.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=dittman>

Matellanes, I. (2009). *Situación y contexto: Historia de los EEUU antes y después del crack del 29. Comparación con la situación que vivimos hoy en día*. E-Revista de Humanidades Sarasuati. Curso de Verano UPF 2009. Recuperado de

[https://www.academia.edu/197542/Situaci%C3%B3n\\_y\\_contexto\\_Historia\\_de\\_los EEUU\\_antes\\_y\\_despu%C3%A9s\\_del\\_crack\\_del\\_29.\\_Comparaci%C3%B3n\\_con\\_la\\_situaci%C3%B3n\\_que\\_vivimos\\_hoy\\_en\\_d%C3%ADa](https://www.academia.edu/197542/Situaci%C3%B3n_y_contexto_Historia_de_los EEUU_antes_y_despu%C3%A9s_del_crack_del_29._Comparaci%C3%B3n_con_la_situaci%C3%B3n_que_vivimos_hoy_en_d%C3%ADa)

Rouco Sánchez, D. (2014). *Reflejos en viñetas: el estudio de la cultura a través del cómic norteamericano*. (Trabajo fin de master, Universidad de Santiago de Compostela).

Recuperado de

<https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/15058/RoucoS%c3%a1nchez%20Dani%20-%20TFM%20Servizos%20Culturais%20-%20Reflejos%20en%20Vi%c3%b1etas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez-Marín, J.C (2016). *Arquetipos universales: 20 tramas maestras de Tobias* [Apuntes académicos]

Sánchez-Marín, J.C (2016b). *Argumentos universales y dramatización: subtramas* [Apuntes académicos]

Sánchez-Marín, J.C (2016c). *Argumentos universales y dramatización: Arcos de transformación en los personajes* [Apuntes académicos]

Sánchez Román, M. E. (2015). *Superhéroes en la pantalla de la guerra contra el terror. Un estudio semiótico-discursivo a las trilogías de Iron Man y The Dark Knight*. [Tesis doctoral, Universitat de Barcelona].

Scrimieri, I. (s.f). Los mitos y Jung. Recuperado de

<https://search.proquest.com/openview/88f4b97a543538baa700090555245289/1?pq-origsite=gscholar&cbl=54816>

## 11. Artículos

Calduch Cervera, R. (2001). La incidencia de los atentados del 11 de septiembre en el terrorismo internacional. *Revista Española de Derecho Internacional* (LIII) 173-202.

Recuperado de

[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39093712/REDI\\_Calduch.pdf?response-content-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39093712/REDI_Calduch.pdf?response-content-)

[disposition=inline%3B%20filename%3DLA\\_INCIDENCIA\\_DE\\_LOS\\_ATENTADOS\\_DE\\_EL\\_11\\_DE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200108%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200108T152128Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39093712/REDI_Calduch.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLA_INCIDENCIA_DE_LOS_ATENTADOS_DE_EL_11_DE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200108%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200108T152128Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c)

[EL\\_11\\_DE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200108%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200108T152128Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39093712/REDI_Calduch.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLA_INCIDENCIA_DE_LOS_ATENTADOS_DE_EL_11_DE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200108%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200108T152128Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c)

[Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200108%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200108T152128Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39093712/REDI_Calduch.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLA_INCIDENCIA_DE_LOS_ATENTADOS_DE_EL_11_DE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200108%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200108T152128Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c)

[1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200108T152128Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39093712/REDI_Calduch.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLA_INCIDENCIA_DE_LOS_ATENTADOS_DE_EL_11_DE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200108%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200108T152128Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c)

[Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39093712/REDI_Calduch.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLA_INCIDENCIA_DE_LOS_ATENTADOS_DE_EL_11_DE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200108%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200108T152128Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c)

[Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39093712/REDI_Calduch.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLA_INCIDENCIA_DE_LOS_ATENTADOS_DE_EL_11_DE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200108%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200108T152128Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b1fcc84a21a17bc000f032436b82834822d9ba015431d9f54de9dab29cb5476c)

Gallo Botero, J. P. (2017). El surgimiento del héroe, una historia de pérdidas. Análisis del arquetipo Junguiano del héroe, basado en la trilogía Batman de Christopher Nolan: Batman inicia (2005), El caballero oscuro (2008) y El caballero oscuro: la leyenda renace (2012). *Revista Poiésis*, (32), 22-31. Recuperado de

Recuperado de

<https://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/poiesis/article/view/2296/1727>

García-Escrivá, V. (2018). Transmediality in Digital Hollywood: The case of superheroes films. *Colección mundo digital de revista mediterránea de comunicación*. Recuperado de

[https://congresos2017.ua.es/transmedialanalysis/transmedialanalysis-](https://congresos2017.ua.es/transmedialanalysis/transmedialanalysis-2017/paper/viewFile/517/36)

[2017/paper/viewFile/517/36](https://congresos2017.ua.es/transmedialanalysis/transmedialanalysis-2017/paper/viewFile/517/36)

G. Weiner, R. (2005). The Gospel According to Super Heroes: Religion and Pop Culture. En B.J. Oropeza (Ed.) *Okay, Axis, Here We Come! Captain America and Superhero Teams from World War II and The Cold War* (p.83-100). Recuperado de

[https://books.google.es/books?id=d9B-](https://books.google.es/books?id=d9B-9llYPIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

[9llYPIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&](https://books.google.es/books?id=d9B-9llYPIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

[q&f=false](https://books.google.es/books?id=d9B-9llYPIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Grossocordón Cortecero, C. (2019). Propuesta metodológica sobre análisis de personajes en el relato cinematográfico. En C. y Métodos (Ed.) *Caso práctico: La filmografía actoral de Clint Eastwood* (p.9-p.28). doi: <https://doi.org/10.35951/v1i1.18>

- Hogan, J. (2009). The Comic Book as symbolic environment: The case of Iron Man. *ETC: A review of General Semantics* (66), 199-214. Recuperado de [https://www.jstor.org/stable/42578930?read-now=1&seq=3#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/42578930?read-now=1&seq=3#page_scan_tab_contents)
- Jaramillo, L., Puga, L. (2016). El pensamiento lógico-abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (21), 31-55. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441849209001.pdf>
- Jiménez Varea, J. (2006). *El contexto de la historieta: confrontación, industria y relación con otros medios* (p.121-209). Recuperado de [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/11688/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/11688/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Miguel-Tobal, J., Cano Vindel, A., Iruarrizaga, I., González Ordi, H., Galea, S. (2004). Repercusiones psicopatológicas de los atentados del 11-M en Madrid. *Clínica y salud* (15), 293-304. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1806/180617834004.pdf>
- Pedraza, N. (2019). Superhéroes y el futuro de la especie humana. Una mirada bioética al filme X-Men: días del futuro pasado. *Ética & Cine*, 8, (2), 27-37. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/335017302\\_Superheroes\\_y\\_el\\_futuro\\_de\\_la\\_especie\\_humana\\_Una\\_mirada\\_bioetica\\_al\\_filme\\_X-Men\\_dias\\_del\\_futuro\\_pasado](https://www.researchgate.net/publication/335017302_Superheroes_y_el_futuro_de_la_especie_humana_Una_mirada_bioetica_al_filme_X-Men_dias_del_futuro_pasado)
- Pérez Fernández, F. (2009). Psiquiatría y censura en el cómic estadounidense. Fredric Wertham y la seducción del inocente. *Revista de historia de la psicología*, (30), 301-309. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3043381.pdf>
- Pintor, I. (2003). De la retórica al arquetipo: los manuales de guión. *Quaderns del CAC* (16), 53-61.
- Valenzuela, J. (2014). La narrativa del deber de ayudar a otro: Samaritanos, héroes, y superhéroes. *Ius et Praxis*, 20(2), 555-576. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-00122014000200017>



## 12. Filmografía

Arad, A., Feige, K. (productores) y Favreau, J. (dir.). (2008). *Iron Man* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Arad, A., Anne Hurd, G., Feige, K. (productores) y Letierrier, L. (dir.). (2008). *The Incredible Hulk* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Canal Historia, (2018, junio 8). *The Death of Gwen Stacy*. [Video]. Recuperado de: <https://canalhistoria.es/videos/superheroes-the-death-of-gwen-stacy/>

Feige, K. (productor) y Black, S. (dir.). (2013). *Iron Man 3* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Branagh, K. (dir.). (2011). *Thor* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K (productor) y Boden, A. y Fleck, R. (dir.). *Captain Marvel* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Coogler, R. (dir.). (2018). *Black Panther* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Derrickson, S. (dir.). (2016). *Doctor Strange* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Favreau, J. (dir.). (2010). *Iron Man 2* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Gunn, J. (dir.). (2014). *Guardians of the Galaxy* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Gunn, J. (dir.). (2014). *Guardians of the Galaxy vol.2* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Johnston, J. (dir.). (2011). *Captain America: The First Avenger* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Whedon, J. (dir.). (2012). *The Avengers* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios

Feige, K. (productor) y Taylor, A. (dir.). (2013). *Thor: The Dark World* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Reed, P. (dir.). (2015). *Ant-Man* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. y Broussard, S. (productores) y Reed, P. (dir.). (2018). *Ant-Man and the Wasp* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Russo, A., Russo, J. (dir.). (2018). *Avengers: Infinity War* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Russo, A., Russo, J. (dir.). (2019). *Avengers: Endgame* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Russo, A., Russo, J. (dir.). (2014). *Captain America: The Winter Soldier* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Russo, A., Russo, J. (dir.). (2016). *Captain America: Civil War* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. (productor) y Waititi, T. (dir.). (2017). *Thor: Ragnarok* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Feige, K. y Pascal, M. (productores) y Watts, J. (dir.). (2019). *Spider-Man: Far From Home* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios, Sony Pictures y Columbia Pictures.

Feige, K. (productor) y Whedon, J. (dir.). (2015). *Avengers: The Age of Ultron* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios

Kantor, M., Rosenthal, S. (2013). *Superhéroes, Una batalla interminable. Capítulo 1.* [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=f166IMfP6EE>

Kantor, M., Rosenthal, S. (2013). *Superhéroes, Una batalla interminable. Capítulo 2.* [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=FHHzdINdI3A>

Kantor, M., Maslon, L., (2013). *Superhéroes, Una batalla interminable. Capítulo 3.* [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=aGHZ-CkPjuE>

Kurtz, G., McCallum, R. (productores) y Lucas, G. (dir.). (1977). *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza* [DVD]. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd.

Pascal, A. (productor) y Watts, J. (dir.). (2017). *Spider-man: Homecoming* [DVD]. Estados Unidos: Marvel Studios y Sony Pictures.

Silver, J. (productor) y Wachowski, L. (dir.). (1999). *Matrix* [DVD]. Estados Unidos: Silver Pictures y Village Roadshow Pictures

## 13. Anexos

### **Anexo 1: Análisis de la trilogía de Batman de Christopher Nolan**

“El mito del héroe tiene un molde universal que lo caracteriza como “forma”, mientras su “contenido” se desarrolla en diferentes contextos; estamos acostumbrados a un héroe occidental que proviene de mitos solares” (Gallo Botero, 2017, p. 26).

El arquetipo junguiano de héroe, cuando asume el rol de salvador, es conocido como héroe solar. La historia del héroe solar se estructura en tres fases, que son las tres fases que Gallo Botero (2017) analiza en su estudio.

La primera fase – el nacimiento del héroe- se lleva a cabo en la primera película de la trilogía: *Batman Begins* (2005).

A los ocho años Bruce Wayne tiene su primer encuentro con las sombras, mientras cae en un antiguo pozo en el patio de su casa; su caída a la oscuridad lo perseguirá hasta su vida adulta, en forma de pesadillas, con los murciélagos que ese día lo enfrentaron con su mortalidad. De manera simbólica, el joven Wayne acaba de iniciar su viaje heroico, su descenso al inconsciente; a su edad, aún no entendía el viaje que acababa de comenzar. (Gallo Botero, 2017. p. 27).

El 26 de junio los padres de Bruce -Thomas y Martha Wayne – son asesinados delante de Bruce en un intento de robo. Esto fue un duro golpe para Wayne, puesto que su padre era el que siempre le había guiado y protegido, y el que le rescató cuando cayó en ese pozo. A partir de este momento, Bruce estará solo en las sombras, caminando para encontrar fuerzas para hacer justicia. (Gallo Botero, 2017).

“Cómo hombre soy vulnerable y podrían destruirme, pero como símbolo... como símbolo puedo ser incorruptible, puedo ser inmortal” (Nolan, C. 2005).

Bruce coge el murciélago como símbolo por su miedo hacia ellos, como consecuencia de su caída al pozo. Así, dice: “compartiré mi temor con los criminales” (Nolan, C. 2005).

Gallo Botero (2017) afirma que tras un viaje por el mundo para reconocer su propio lado oscuro y el de la sociedad, conociendo así criminales, miedo, ira e injusticia, Bruce regresa

a Gotham, donde usa una máscara para proteger a quienes ama, convirtiéndose así en Batman.

La segunda fase corresponde a la caída, desarrollada en la segunda película de la trilogía: *The Dark Knight* (2008).

El héroe no puede ser un hombre normal, al menos no a los ojos de las personas que defiende; tiene que ser mucho más, ser completo, totalidad, y expresarse más allá de la forma humana; “en modo alguno se busca al hombre, sino al superhombre, al héroe o al dios, a la esencia semejante al hombre que expresa aquellas ideas, formas y fuerzas que se adueñan del alma y la configuración” (Jung, 1996, p. 191). Batman es la manifestación del inconsciente colectivo de toda ciudad Gótica; su protector nocturno se ha convertido en el héroe de la ciudad, perseguido por la ley y alabado por la población; la fe volvió a las calles de la ciudad.

Batman encarna el lado más fuerte de Wayne, mientras que el lado más débil de Batman es Bruce. Por eso, Batman cae cuando su enemigo le arrebató a quien ama, y se da cuenta que, aun siendo Batman, tiene mucho que perder. “Debe pagar el precio de llevar una doble vida [...] ; frente a la mirada pública el héroe se corrompió como cualquier otro mortal” (Gallo, 2008, p.29).

Finalmente, la tercera fase se corresponde a la resurrección, llevada a cabo en *The Dark Knight Rises* (2012).

Batman desapareció hace ocho años y la ciudad ha estado tranquila desde entonces.

Ahora es buscado por traicionar la confianza de toda la ciudad y haberse convertido en un criminal. [...] Ahora que no tiene su máscara, vuelve a ser un niño pequeño que se olvidó como sobreponerse a las pérdidas de la vida. (Gallo, 2008, p.29).

Gallo afirma que Batman era el reemplazo paternal que necesitaba para ser fuerte, y que sin la máscara se había dado cuenta que ahora él era quien necesitaba a Batman. Ahora debe buscar sus propias fuerzas, resurgiendo como el ave fénix, y hasta que no lo pierde todo no reconoce las pérdidas ocasionadas por llevar las dos vidas. Gallo (2008) indica que:

No es hasta que lo pierde todo y es arrojado en la prisión más profunda que Bruce reconoce qué le ha dejado las pérdidas, cómo lo han marcado y qué miedos dejaron en su lugar; una búsqueda de su propio inconsciente es la fuerza que necesita para vencer los miedos; una búsqueda donde logra integrar a Batman con Bruce Wayne, donde logra comprender que el

arquetipo no es la capa, ni la máscara es lo que necesita para seguir adelante; no está en la forma que adopte, está en su capacidad individual, sus experiencias y sus memorias. La verdad es que la máscara no era Batman, era Bruce Wayne. (p. 30).

## **Anexo 2: Bloques narrativos**

### **2.1 Iron Man (2008)**

#### BLOQUE 1 - Mundo ordinario

Tony Stark recibe un premio y no se presenta a recogerlo. En su lugar, lo coge Obadiah, y le cubre diciendo que “lo mejor de Tony Stark es también lo peor; siempre está trabajando”, aunque en realidad está en el casino. Mientras trabaja en su estudio -su garaje-, Pepper le recuerda que tendría que estar volando hace una hora. “Qué curioso, ya que el avión es mío pensaba que me esperaba”. Stark va hacia el avión donde le espera Rhodes, que acaba siendo una fiesta privada.

#### BLOQUE 2 - La llamada de la aventura

Tony y Rhodes llegan a Afganistán, donde Tony presenta una nueva arma ante unos militares: el nuevo misil Jericó. Al acabar la demostración, suben cada uno a un Jeep para volver a casa, pero el Jeep de Tony es atacado. Una de sus propias bombas le explota al lado y empieza a sangrar. Se despierta en una cueva con Yinsen, un científico prisionero, que le ha puesto un electroimán conectado a una batería de coche para impedir que la metralla entre en el corazón de Tony.

#### BLOQUE 3 - El rechazo de la llamada

Los captores de Tony -el grupo llamado *Los Diez Anillos*- le obligan a fabricar un misil Jericó con la ayuda de Yinsen. Tienen 24h. Él lo rechaza y en su lugar se pone a construir la armadura Mark I, con la cual escapará. Esta armadura está impulsada por un mini reactor ARK, que es el sustituto del electroimán que le puso Yinsen. Al escapar, un helicóptero encuentra a Tony vagando por el desierto, y deja la Mark I abandonada.

#### BLOQUE 4 - El encuentro con el mentor

El mentor “light” de Tony Stark es Yinsen, el cual le ayuda a construir el reactor ARK que le ayuda a mantenerse con vida y da poder a la Mark I.

#### BLOQUE 5 - La travesía del primer umbral

En la rueda de prensa que da Tony al volver a casa, decide cerrar la división de *Stark International* dedicada a la fabricación de armamento. Obadaiah Stane -compañero de Howard Stark y mentor de Tony- echa a Tony de la rueda de prensa para que no diga nada más y le obliga a apartarse de la empresa para que él arregle el desastre que acaba de causar Tony.

#### BLOQUE 6 - Las pruebas, los aliados, los enemigos

Tony tiene como aliada a Pepper Potts, su secretaria. Esta le ayuda a cambiarse el reactor del pecho. Tony le dice que no tiene a nadie más que a ella para ayudarle. Otro aliado es su amigo el coronel Rhodes.

Su enemigo principal es el grupo que le secuestró, *Los Diez anillos*. Durante la gala benéfica Stark, Obadaiah Stane -compañero de su padre Howard Stark y mentor de Tony en la empresa- confiesa que él ordenó al grupo terrorista su secuestro y su asesinato. Por lo tanto, su enemigo pasa a ser Obadaiah Stane.

Tony, en su garaje, empieza a crear un nuevo traje, una versión mejor que el Mark I que construyó en la cueva. Realiza varias pruebas para conseguir el traje “perfecto”, funcional.

#### BLOQUE 7 - La aproximación a la caverna más profunda

Tony está viendo la televisión y aparece una noticia de Gulmira. El grupo terrorista de *Los Diez anillos* está usando sus armas para someter al pueblo de Gulmira a su voluntad. Tony se enfada y arremete contra los cristales de su casa. Se pone el traje nuevo y se dirige volando hacia Gulmira, donde protege a sus ciudadanos luchando con su nuevo traje.



### BLOQUE 8 - La Odisea

Pepper, por orden de Tony, va a la oficina de Industrias Stark a coger unos datos de Obadaiah Stane. Encuentra un disco fantasma llamado “Sector-16”, donde encuentra planos del traje, armas y el video del secuestro de Tony. Obadaiah se ha dado cuenta que le ha robado archivos, así que va a casa de Stark.

Obadaiah usa un aparato eléctrico de parálisis pasajera y deja a Tony paralizado. Le confiesa que dio la orden al grupo de Los Diez Anillos de matarlo y le extra el reactor ARK del pecho. Tony se está muriendo sin eso. Con mucho esfuerzo, consigue bajar a su garaje, donde tiene su antiguo reactor, y se lo pone. Lo tiene guardado porque Pepper se lo regaló como recuerdo: “Proof that Tony Stark has a heart”.



1:05:25

### BLOQUE 9 - La recompensa

Tony se toma un breve descanso, ya que estar sin el reactor le ha afectado gravemente. Rhodes llega para comprobar cómo está Stark.

### BLOQUE 10 - El camino de vuelta

Tony decide ir a luchar contra Obadaiah. Se pone su traje y va hacia el Sector 16.

### BLOQUE 11 - La resurrección

Pepper y el agente de S.H.I.E.L.D Phil Coulson van al rector 16 y descubren que Stane ha estado fabricando trajes como el de Tony, pero le falta la fuente de energía. Por eso, Obadaiah ha robado a Tony su reactor.



Iron Man llega y se encuentra con Stane dentro del traje. Luchan. Tony Stark le da instrucciones muy claras a Pepper: sobrecargar el sector 16. Así, provoca una gran explosión, donde Obadaiah muere.

### BLOQUE 12 - El retorno con el elixir

Rhodes explica en una rueda de prensa lo sucedido en el reactor. Después, sale Tony a dar su declaración -escrita por Coulson para dar una coartada creíble-. Tras una pregunta de la prensa, Tony confiesa ser Iron Man.



1:57:12 – Yo soy Iron Man

## **2.2 Iron Man 2 (2010)**

### BLOQUE 1 – Presentación del enemigo

Un hombre moribundo en Moscú está viendo la rueda de prensa donde Tony Stark confiesa ser Iron Man. En su lecho de muerte, habla con su hijo pidiéndole perdón por solo poderle transmitir sus conocimientos. Cuando el hombre muere, su hijo abre unos planos del reactor ARK de *Industrias Stark*, firmado por Howard Stark y Anton Vanko -el hombre que ha fallecido-. El hijo empieza a construirlo en pequeño, como el que alimenta el traje de Iron Man.

### BLOQUE 2 - Iron Man en la *Expo Stark*

Iron Man salta desde un avión y aparece en un espectáculo en su honor, en la *Expo Stark*. Tony se quita el traje en el escenario y da un discurso, donde nombra a su padre y pone un video donde Howard hablando de la *Expo Stark 74*. Al bajar del escenario e irse, una chica le está esperando en la puerta y le da una carta: una citación para presentarse al día siguiente ante el senado de Washington.

“Yo no digo que el mundo disfrute de su periodo más largo de paz ininterrumpida gracias a mí. Tampoco digo que surgiendo de las cenizas del cautiverio jamás haya habido una mayor personificación de la metáfora del ave fénix.”

### BLOQUE 3 - Comparecencia de Tony Stark ante el senado de Washington.

El senado cree que Iron Man es un arma especializada, aunque Tony discrepa: “Es una prótesis de alta tecnología”. El senado llama a Justin Hammer -contratista de armamento- y también al coronel Rhodes, que lee un informe que redactó sobre Iron Man. Intentan manipular el informe leyendo párrafos descontextualizados. Hammer enseña ante el senado imágenes de intentos de fabricar copias del traje de Iron Man, y Tony toma el control de las pantallas y muestra que algunos de esos intentos son hechos con armamento de *Industrias Hammer*.

“Yo soy Iron Man, la armadura y yo somos uno. Entregar el traje de Iron Man sería entregarme a mí mismo [...]. No lo entregaré”.

“He privatizado con éxito la paz mundial” mientras hace el signo de la paz. --> Contrapunto a Iron Man (2008), cuando el soldado es el que hace el símbolo y Tony dice “Sí, paz, me encanta la paz. Con la paz estaría en paro”.



16:50

### BLOQUE 4 - Toxicidad en sangre

Stark se tiene que tomar unos batidos para contrarrestar los niveles de toxicidad en sangre que le provoca el núcleo de paladio que lleva en el pecho. “El dispositivo que le mantiene con vida también le está matando”. Pepper Potts llega al garaje, enfadada con Tony porque no le hace caso y así no puede avanzar trabajo, y Tony le cede el cargo de presidenta y Directora Ejecutiva de *Industrias Stark*. Natalie Rushmann llega a la casa con los papeles de traspaso del cargo.

“La expo es tu ego en plan descontrolado” (Pepper a Tony)

### BLOQUE 5 - Tony Stark vs Ivan Vanko

Tony Stark, Pepper Potts y Happy llegan a Mónaco, donde también está Hammer. Stark se pone un traje y participa en el Gran Prix que se está celebrando. Ivan entra en el circuito con un traje impulsado por un reactor en el pecho y unos látigos eléctricos y empieza a romper coches, buscando a Tony. Pepper y Happy entran al circuito para llevar el traje de Iron Man a Tony y así poder luchar contra Vanko. Iron Man tira a Ivan al suelo y le arranca el reactor. Iron Man gana y arrestan a Ivan Vanko.

“¡Has perdido! Has perdido Stark”

### BLOQUE 6 - Las pruebas, los aliados, los enemigos – Ivan Vanko y Hammer como enemigos de Tony Stark

Tony va a visitar a Ivan a su celda y Vanko comenta que el diseño del reactor que llevaba era de su padre Anton Vanko. Cuando Tony se va, alguien ayuda a escapar a Ivan de la cárcel: Hammer. Vanko y Hammer se reúnen y van a *Industrias Hammer*, donde hay muchos prototipos de trajes, pero Hammer necesita la ayuda de Vanko para hacerlos funcionar.

Ivan a Tony en la celda: “Vienes de una familia de ladrones y carniceros. Y ahora como todos los culpables, intentas reescribir tu propia historia, y olvidas todas las vidas que la familia Stark ha destruido”.

### BLOQUE 7 - Desfase en el cumpleaños de Stark.

Pepper y Natalie están trabajando en el comedor de la casa de Stark cuando llega Rhodes y se enfada con Tony. Pero Tony está enfermo porque el paladio le está afectando y Rhodes cambia su enfado por preocupación. “Tú te empeñas en ir en plan Llanero Solitario”. Como es el cumpleaños de Tony Stark y piensa que será el último, hace una gran fiesta que acaba descontrolada. El coronel Rhodes se pone una armadura de Tony y lucha contra Iron Man. Rhodes se lleva el traje a la Base Edwards de las Torres aéreas.

### BLOQUE 8 - Primer contacto con Nick Fury.

Tony está con el traje puesto sentado en un donut gigante cuando Fury le interrumpe. Entran ambos en la cafetería y llega la secretaria Natalie, con un traje puesto. Natalie es una agente de S.H.I.E.L.D, llamada Natasha Romanoff. Esta le pincha algo para controlar la infección que le provoca el paladio.

Una vez vuelve Tony a su casa, Fury le explica que la tecnología que lleva en el pecho está inacabada, y que su padre -Howard Stark- le dejó los medios y conocimientos suficientes para resolver el acertijo y encontrarlo. Fury le da una maleta propiedad de H. Stark. También le dice que Howard fue uno de los fundadores de S.H.I.E.L.D.

### BLOQUE 9 - Armamento de Máquina de Guerra

En la Base Edwards, Rhodes enseña el traje a su capitán, y este decide que el traje se pondrá al servicio del ejército. Para ello, primero debe armarse, por lo que llaman a Hammer y les compran todas las armas que este trae para la demostración.

### BLOQUE 10 - Tony Stark descubre un nuevo elemento.

Con la ayuda de los planos y videos que había en la maleta que le ha dado Fury, Tony Stark crea un nuevo elemento, que sirve como sustituto al paladio que lleva en su pecho.

Pepper está enfadada con Tony por el desmadre de fiesta, así que Tony va al despacho de Potts para disculparse. Le regala unos fresones, el único alimento al que Pepper es alérgica.

“Sabía que había alguna relación entre los fresones y tú, es un comienzo”.

### BLOQUE 11 - La resurrección

Tony Stark rastrea la llamada que recibe de Ivan Vanko y descubre que Vanko está en Manhattan o alrededores, ya que Hammer le ha ayudado a escapar de la cárcel. Mientras, Justin Hammer está en la *expo Stark* haciendo una demostración de sus drones controlados remotamente. Además, presenta a Máquina de Guerra: un nuevo Iron Man al servicio de los Estados Unidos, controlado por el coronel James Rhodes.

Iron Man va a la exposición para avisar que todo el público está en peligro. Vanko controla el traje de Rhodes y comienza una persecución entre Iron Man y Máquina de Guerra, que termina cuando Romanoff y Happy van a las *Instalaciones Hammer* y reinician el sistema de Rhodes.

Iron Man y Máquina de Guerra luchan juntos contra Vanko, que ha aparecido con una armadura. Entre los dos, lanzan un rayo que confluye en el punto en que está Vanko, derrotándolo.

## BLOQUE 12 - El retorno con el elixir

Iron Man salva a Pepper de una explosión y acaban en una azotea, donde Pepper dimite tras una semana en el cargo. Se besan. Rhodey estaba observando y finalmente se va con la armadura de Máquina de Guerra.

Tony está sentado en una mesa mirando un expediente preliminar de la Iniciativa Vengadores. Pero Tony solo puede formar parte del equipo como asesor, ya que Natasha Romanoff, tras un informe, ha calificado a Tony Stark como no apto -aunque Iron Man sí es apto-. El senador entrega un galardón de honor al coronel Rhodes y otro a Tony Stark. Los tres posan para la foto, donde Tony vuelve a hacer el símbolo de la paz.



1:56:54

## **2.3 The Avengers (2012)**

### BLOQUE 1 - Robo del Tesseracto

Las instalaciones de S.H.I.E.L.D, donde se encuentra ubicado el laboratorio del doctor Selvig, están siendo evacuadas. El Tesseracto se ha activado, y no saben qué puede provocar. El Tesseracto abre un portal, del cual sale Loki -hermano de Thor-. Con el cetro, esclaviza y mantiene bajo su control al Dr. Selvig y al agente Clint Barton. Tras una persecución, los tres huyen con el Tesseracto.

### BLOQUE 2 - Fury declara la guerra a Loki.

Aunque la Iniciativa Vengadores se clausuró, Fury pide un equipo de respuesta. Por ello, Fury va en busca de Tony Stark y del Capitán América, mientras que Phil Coulson llama a

Natasha Romanoff y le pide que traiga al Dr. Banner. Necesitan a Banner para rastrear la baja radiación gamma que desprende el Tesseract. No quieren a Hulk.

### BLOQUE 3 - Captura de Loki

Loki va a Alemania a robar iridio, un componente que necesita el Dr. Selvig para poder estabilizar el Tesseract. Iron Man y el Capitán América van tras Loki y tras una breve pelea, lo capturan. Pero llega Thor y se enfrenta a Iron Man para llevarse al prisionero, el cual tiene que pagar por sus crímenes en Asgard. Finalmente, Loki es encerrado en una base de S.H.I.E.L.D.

### BLOQUE 4 - Análisis del cetro de Loki

Mientras Loki está encerrado en una celda de la nave de S.H.I.E.L.D., Thor explica que Loki tiene un ejército llamado *Los chitauri*, guerreros que invadirán la Tierra por orden de Loki a cambio del Tesseract. Por otro lado, Stark y Banner están en el laboratorio, analizando el cetro que han quitado a Loki.

Además, Tony no está a favor de que Fury les oculte cosas, así que ha metido a Jarvis en el servidor para investigar. “¿Por qué nos ha llamado Furia? ¿Por qué ahora? ¿Qué nos oculta? No puedo formar la ecuación sin las variables”.

### BLOQUE 5 - Fase 2

Stark y Rogers descubren que la *Fase 2* es el uso del Tesseract para construir armas. Empiezan a discutir con Fury cuando Barton lanza una bomba a la base de S.H.I.E.L.D. y uno de los motores deja de funcionar.

Primera pelea entre Tony Stark y Steve Rogers. Mientras están discutiendo todos, Rogers dice a Stark: “Puede que no seas una amenaza, pero deja de fingir que eres un héroe”.

### BLOQUE 6 - Ataque a la base de S.H.I.E.L.D

Romanoff descubre que el plan de Loki era meterse en la nave para recuperar el cetro y provocar a Banner para que salga Hulk. Mientras Iron Man y el Capitán América arreglan el motor de la nave, Loki anda suelto por la nave y Thor ha quedado encerrado en su celda, la cual es lanzada contra el suelo. Coulson se enfrenta a Loki, provocando la muerte de Phil. Stark y Rogers consiguen arreglar el motor de la nave, pero Loki ya ha escapado con el cetro.

### BLOQUE 7 - *La Iniciativa Vengadores*

Furia explica *La iniciativa Vengadores* al equipo: reunir un grupo de personas excepcionales y ver si podían convertirse en algo más. Ver si podían trabajar juntas cuando las necesitasen para librar las batallas que nunca se pudieron librar.

El equipo se prepara: Barton ha vuelto en sí, Thor consigue su martillo y Tony Stark arregla su traje. Se suben a un avión y se dirigen a Nueva York -a la torre Stark-. Selvig está en la azotea con el Tesseracto y Loki dentro de la Torre.

### BLOQUE 8 - *La Odisea - Pelea contra Loki*

Iron Man lucha contra Loki en la torre, pero Loki le lanza por la ventana.

Los Vengadores luchan en Nueva York contra el ejército *chitauri*.



1:52:20 – Vengadores Unidos

### BLOQUE 9 - *La recompensa – Natasha descubre cómo cerrar el portal*

Natasha afirma que para cerrar el portal e impedir que lleguen más *chitauri*, deben cerrar el portal. Como consecuencia, sube a la Torre Stark, donde está Selvig. Este ha vuelto en sí, y le confiesa que ha puesto una protección y se puede cerrar el portal del Tesseracto: con el cetro de Loki.

### BLOQUE 10 - *El misil de S.H.I.E.L.D.*

Natasha está a punto de cerrar el portal, pero Iron Man se lo impide. Desde la base de S.H.I.E.L.D. se ha lanzado un misil nuclear que llegará a la ciudad en 3 minutos, así que Iron Man desvía la trayectoria del misil y lo lleva dentro del portal.

### BLOQUE 11 - La resurrección

Natasha cierra el portal con la ayuda del cetro. Piensan que Iron Man se ha quedado atrapado en el otro lado del portal, pero lo cruza en el último momento. Los Vengadores se reúnen en la Torre Stark y atrapan a Loki.

### BLOQUE 12 - El retorno con el elixir

Nick Fury cubre a los Vengadores y testifica en el Comité que no sabe donde están. Loki se ha ido a Asgard, encadenado, con Thor. Aun así, Fury está seguro que si vuelven a necesitarlos, Los Vengadores volverán.

Pepper y Tony están haciendo obras en la Torre Stark tras la pelea. Solo queda la A de Stark, haciendo alusión a The Avengers.



02:13:06 – Torre Stark

## 2.4 Iron Man 3 (2013)

### BLOQUE 1 – Mundo ordinario

En víspera de Año Nuevo del 2000, Tony da una conferencia en Suiza. Durante la fiesta de después conoce a Maya, una científica dispuesta a enseñarle su proyecto para que Tony le ayude con un pequeño fallo. De camino a la habitación, un joven llamado Aldrich Kilian les sigue. Tiene una gran idea y quiere enseñársela a Tony. Quedan en la azotea donde Kilian espera mucho rato, pero Tony nunca sube. Mientras, en la habitación, Maya le enseña el proyecto *extremis* y su pequeño problema: el cuerpo se calienta y explota.



## BLOQUE 2 - La llamada de la aventura

En las noticias aparece *El Mandarín*, líder del grupo de Los Diez Anillos, y se atribuye los atentados que están ocurriendo actualmente. Después de la interrupción del Mandarín, presentan a *Iron Patriot*, la armadura de Máquina de Guerra pintada con los colores de la bandera de Estados Unidos.

## BLOQUE 3 - El rechazo de la llamada

Tony está en un restaurante hablando con Rhodes sobre el Mandarín cuando un niño le pide un autógrafo a Tony. Este tiene alucinaciones con los hechos de Nueva York (*The Avengers*) y le da un ataque de ansiedad. Se esconde dentro de su traje.



12:06

## BLOQUE 4 - Vuelta de Aldrich Killian

Aldrich Killian llega a las oficinas de Industrias Stark para reunirse con Pepper y enseñarle en lo que está trabajando. Killian le ofrece la oportunidad de trabajar con él, pero Pepper lo rechaza porque parece que se pueda convertir fácilmente en un arma. Es el mismo proyecto que Killian quiso enseñar a Tony en 1999 en Suiza.

## BLOQUE 5 - La travesía del primer umbral – El trauma post Nueva York

Pepper llega a casa y Tony le confiesa que nada es igual desde el ataque a Nueva York. Le ha provocado un trauma que le impide dormir, así que por las noches baja al garaje y fabrica trajes. “Los trajes son mi distracción”. Mientras están durmiendo, Tony tiene una pesadilla y llama en sueños a su traje. Pepper se enfada.

### BLOQUE 6 - Las pruebas, los aliados, los enemigos

Happy sigue al acompañante de Aldrich Killian hasta un encuentro con otra persona. El hombre se prende en fuego y explota, por lo que Happy resulta herido y entra en estado de coma. Tony cree que ha sido obra del Mandarín, y cuando sale de hacer compañía a Happy en el hospital, hace una declaración ante la prensa: “Mi nombre es Tony Stark y no te tengo miedo. [...] Y por si acaso eres hombre, aquí mi dirección”.

Maya llega a casa de Tony para avisarles que deben irse y acto seguido el Mandarín ataca la casa de Stark con un misil. En vez de protegerse a si mismo, Tony manda el traje por piezas a Pepper para protegerla.



34:29 y 34:32

Tres helicópteros están disparando la mansión Stark. Pepper y Maya escapan gracias a la armadura de Iron Man. Una vez a salvo, Tony llama a la armadura y se la pone él. Empieza a disparar a los helicópteros y el segundo impacta contra la casa, derrumbándola hacia el agua. No le da tiempo a salir y cae por el precipicio, hundiéndose en el mar bajo los escombros.

### BLOQUE 7 - La aproximación a la caverna más profunda

Pepper está entre los escombros de la casa Stark, con la cabeza de uno de los trajes de Iron Man en la mano. Al ponérsela, recibe un mensaje de voz de Tony pidiéndole perdón. Está vivo. Tony ha caído en un bosque cerca de Tennessee, y el traje se ha quedado sin potencia.

Tony Stark arrastra el traje hasta un garaje, donde ambos se ponen a cubierto. El garaje pertenece a Harley, un niño prodigio de 10 años. Tony pide ayuda a Harley para reparar su traje.

Mientras el traje se carga, Tony investiga al Mandarín. Descubre que la compañía M.I.A - donde trabajaba el soldado fallecido- es en realidad A.I.M -la empresa de Aldrich Killian-. Con la ayuda de Rhodes, Tony entra en los archivos de AIM, localizando el proyecto *EXTREMIS* y grabaciones de las pruebas que hacían. Es un proyecto para regenerar partes del cuerpo que están amputadas. Tony cree que Kilian ha vendido esa tecnología al Mandarín.

### BLOQUE 8 - La Odisea

Maya está con Pepper cuando aparece Aldrich Killian. El plan de Maya siempre ha sido fingir que descubría que su jefe trabajaba para el Mandarín, para ganarse la confianza de Tony. Kilian secuestra a Pepper y Tony es capturado en Miami, cuando va en busca del Mandarín.

### BLOQUE 9 - La recompensa

Antes que le capturen, descubre que el Mandarín es solo un actor, un “terrorista a medida” contratado por Aldrich Killian. En el sótano donde está retenido, Maya confiesa trabajar con Kilian. Tony llama al traje y escapa de su cautiverio, encontrándose con Rhodes, al que le han quitado el traje.

### BLOQUE 10 - El camino de vuelta

Killian usa el traje de Iron Patriot para infiltrarse en el avión con el Presidente de Estados Unidos. Tony llama al vicepresidente para avisarle del peligro, pero este hace caso omiso porque está implicado en el proyecto *EXTREMIS*: su hija/nieta tiene una pierna amputada. Iron Man llega al avión presidencial y lucha contra uno de los que trabajan para Kilian. Este vuela la puerta del avión y toda la tripulación del avión sale volando. Iron Man los salva a todos en el último momento.



### BLOQUE 11 - La resurrección

Tony y Rhodes llegan a un puerto donde Killian tiene secuestrados al presidente y a Pepper. Tony activa el protocolo “fiesta en casa” y todos sus trajes acuden a ayudarlo. Tras una intensa pelea, consiguen salvar al presidente. El lugar donde está Pepper se destruye a causa de la pelea entre Stark y Killian y Pepper cae. La pelea sigue y Tony finalmente captura a Killian con uno de sus trajes y lo hace explotar. Pepper vuelve y lo destruye por completo. Ahora tiene el fuego de *EXTREMIS* dentro.



1:48:38 – Momento en que ve que ha perdido a Pepper.

### BLOQUE 12 - El retorno con el elixir

Tony hace explotar todos sus trajes con el protocolo “borrón y cuenta nueva”. Happy despierta en el hospital y Tony se somete a una cirugía para sacarse la metralla que le queda en el corazón. Stark está en su casa derruida, mirando al mar. Tiene el reactor en la mano y lo lanza. “Mi armadura nunca fue una distracción ni una afición. Era un refugio. Y ahora, soy un hombre nuevo. Pueden quitarme mi casa, [...] pero hay algo que no me podrán quitar: Yo soy Iron Man”.



1:58:52 – Momento en que tira su corazón al mar

## 2.5 Captain America: Civil War (2016)

### BLOQUE 1 – Accidente provocado

En 1991 Bucky está en un cuartel secreto donde le entrenan como soldado. Con unas palabras escritas en un libro rojo con una estrella negra, hacen que Bucky olvide su pasado y se convierta en un soldado despiadado. El soldado es destinado a una misión: provoca un accidente de coche y roba un maletín del coche.

### BLOQUE 2 - Bucky está vivo

Rumlow ataca el edificio de enfermedades infecciosas para robar un arma biológica. Wanda Maximoff, Natasha Romanoff, Steve Rogers y Sam Wilson estaban vigilando y se enfrentan a Rumlow. Tras pelearse dentro del edificio y huir en un blindado, Rumlow confiesa que el comprador de ese arma es Bucky. El Capitán América queda aturdido por eso, y Rumlow aprovecha para intentar suicidarse con una explosión que controla Wanda: consigue que no explote en la calle, pero explota en un edificio cercano.

### BLOQUE 3 - Una nueva oportunidad que Tony no pudo tener

Tony da una charla a los alumnos del MIT -Massachusetts Institute of Technology- y les otorga una beca para financiar sus proyectos, ya que él no pudo financiar su proyecto del retro actualizador binario óptico. Un método para anular recuerdos traumáticos. Como ejemplo, muestra un recuerdo del día que sus padres se fueron de viaje de negocios y no llegaron al aeropuerto porque tuvieron un accidente de coche.

Tony y Pepper se están tomando un descanso, ya que la tensión de ser Iron Man ha afectado su relación.

### BLOQUE 4 - Acuerdos de Sokovia

La prensa critica las acciones de Los Vengadores, sobre todo las de Wanda al hacer estallar el edificio. Aunque la mayoría los ve como héroes, hay algunos que prefieren usar la palabra “justicieros”. Por las acciones que llevan haciendo 4 años sin supervisión -Nueva York, Sokovia,...- 117 países han firmado una solución: *Los acuerdos de Sokovia*, donde Los Vengadores dejarán de ser una organización privada para actuar bajo la supervisión de un comité de las Naciones Unidas.

### BLOQUE 5 - El equipo se divide

En el complejo de los Vengadores, el equipo se divide: unos quieren firmar los acuerdos y otros no. Tony y Natasha están de acuerdo con firmar. Steve no. Tony se siente culpable por lo que pasó en Sokovia. “[hablando de un joven que se acababa de graduar y se fue de vacaciones a ayudar a la gente de Sokovia] Imagino que querría cambiar el mundo, pero jamás lo sabremos porque le sepultamos bajo un edificio”.

Tony: “Aquí no hay que tomar ninguna decisión. Hay que rendir cuentas. Me da igual el cómo, pero yo me apunto. Si no somos capaces de aceptar limitaciones, no somos mejor que los malos”.

Steve: Al firmar esto, renunciamos a decidir.

Tony: Si no hacemos esto ahora, lo harán por nosotros más adelante.

### BLOQUE 6 - Las pruebas, los aliados, los enemigos

Tony, Rhodes y Visión han firmado los acuerdos. Natasha va a Viena a firmarlos, donde el gobierno se va a reunir para ratificarlos. Al inicio de la asamblea hay una explosión, que mata al rey de Wakanda, T’Chaka. La explosión se atribuye a Bucky Barnes.

Tras una búsqueda, la CIA captura a Bucky y lo interroga. Se produce un apagón que brinda la oportunidad al coronel Zemo de convertir a Bucky en el soldado de invierno, leyendo las palabras del libro de 1991. Bucky lucha contra el Capitán América.

### BLOQUE 7 - La aproximación a la caverna más profunda

El Capitán América y Sam Wilson tienen a Bucky encadenado. Bucky les explica que se convierte en un soldado despiadado cuando escucha esas palabras que Hydra le metió en la cabeza. El falso interrogador de la CIA quería saber la ubicación de Siberia donde se crearon más soldados de invierno, ya que él no es el único que Hydra creó. El Escuadrón de la muerte de élite, un grupo de soldados de invierno que el Doctor puede controlar.

### BLOQUE 8 - La Odisea – Iron Man vs Capitán América

Por un lado, el equipo del Capitán América se reúne en el aparcamiento del aeropuerto. Clint trae a Wanda -a la cual ha sacado de la supervisión de Vision- y a Scott Lang. Steve llega con Sam y Bucky, que tienen sus trajes de vuelta gracias a Sharon.

Por otro lado, Tony reúne a Natasha, Vision, Iron Patriot, Black Panther y Spiderman. Tras una breve charla, se inicia una pelea entre ambos bandos.



1:34:46 – [Equipo de Iron Man](#)

1:34:51 – [Equipo de Capitán América](#)

### BLOQUE 9 - La recompensa

Tony descubre que el falso interrogador de la CIA es realmente el Coronel Zemo, que mató al verdadero doctor que iba a interrogar a Bucky y se hizo pasar por él. Como consecuencia, Tony llega a la base donde está prisionero el equipo de Rogers y habla con Clint para saber dónde han ido Bucky y el Capitán y ayudarles. Tony se disculpa con Clint.

### BLOQUE 10 - El camino de vuelta

Rogers y Bucky llegan al lugar donde están los demás soldados de invierno. Tony llega poco después y se disculpa con Rogers. Hay una tregua entre Tony y Steve. Cuando entran al interior de la sala central, Zemo ha matado a los demás soldados de invierno y pone un video para que vean: el accidente del 16 de diciembre de 1991, cuando los padres de Tony murieron.

### BLOQUE 11 - La resurrección

Steve sabía que no había sido un accidente, pero no sabía que había sido Bucky el responsable de sus muertes. Tony se enfrenta a Bucky y el Capitán intenta interponerse, así que Tony lucha contra ambos. Tras una larga lucha, los tres acaban derrotados. El Capitán da con el escudo al núcleo de Iron Man y se va. Tony se queda solo.



2:12:06

### BLOQUE 12 - El retorno con el elixir

La CIA encierra al coronel Zemo, que había hecho todo eso porque sabía que no podría ganar a los Vengadores, ni él ni nadie. Solo ellos mismos podrían destruirse. En el complejo de los Vengadores, Tony ayuda a Rhodes a volver a andar, cuando le llega una carta de Steve.

“Sé que te hice daño. Creí que no contándote lo de tus padres te ahorra ese sufrimiento. Ahora me doy cuenta qué era a mi a quien se lo evitaba. Te pido perdón”.

Steve Rogers aparece en la prisión para ayudar a sus compañeros a escapar de la cárcel.

“Pase lo que pase, si me necesitas, allí estaré” (Steve Rogers a Tony Stark).

## **2.6 Avengers: Infinity War (2018)**

### BLOQUE 1 – Thanos consigue la segunda Gema del Infinito

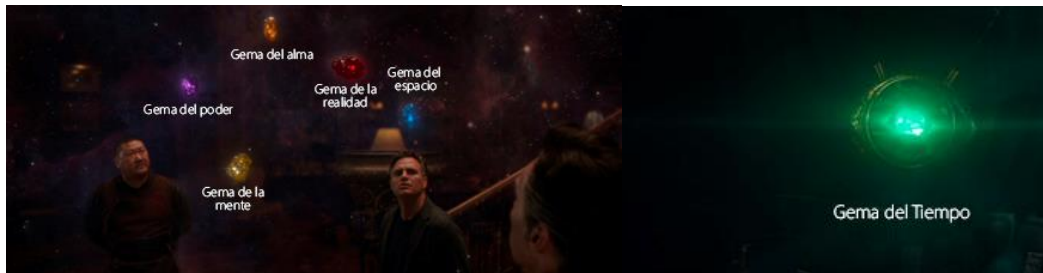
En una nave llena de cadáveres, Thanos tiene prisionero a Thor. Thanos tiene una de las Gemas del Infinito, y pide a Loki que le entregue la segunda a cambio de liberar a Thor. Supuestamente, el Tesseract -contenedor de la Gema del Espacio- se destruyó en Asgard, pero realmente lo tiene escondido Loki. Hulk aparece y lucha contra Thanos, pero no es suficientemente fuerte. Heimdall, moribundo, usa la poca energía que le queda para mandar a Hulk a la Tierra. Thanos mata a Loki y extrae la Gema del Espacio del Tesseract. La nave explota.

### BLOQUE 2 - Qué son las Gemas del Infinito

Hulk llega al santuario del Dr. Strange en la Tierra, y le avisa sobre Thanos. Strange reúne al equipo para explicarles qué son las Seis Gemas del Infinito y contarles que Thanos va a por ellas.



“El Big Bang lanzó seis cristales elementales viajando a través del universo virgen. Cada una de estas Gemas del Infinito controla un aspecto esencial de la existencia.”



13:44 y 13:58 – Las 6 gemas del infinito.

Thanos ya dispone de la Gema del Poder y la del Espacio. Vision tiene en su frente la Gema de la Mente y Strange tiene la Gema del Tiempo, por lo que Thanos vendrá a por ellas.

Tony estaba con Pepper en el parque explicándole que ha soñado que van a tener un hijo. Después de Civil War, han vuelto.

### BLOQUE 3 - Captura del Dr. Strange

Dos de los soldados de Thanos -Maw y Obsidian- aterrizan con su nave espacial en mitad de Nueva York para conseguir la Gema del Tiempo del Dr. Strange. Maw no consigue quitarle la gema porque Strange ha lanzado un hechizo de seguridad, así que se lo lleva a su nave espacial. Iron Man y Spiderman -el cual ha visto la nave y ha ido a ayudar- siguen a Steven Strange y Maw hasta la nave extraterrestre.

Pepper llama a Tony y le ruega que vuelva, pero la llamada se corta por la falta de cobertura. Antes de entrar en la nave, Spiderman está colgando en ella, en mitad del espacio, y se está quedando sin aire. Tony le manda un nuevo traje y le obliga a irse a casa para protegerlo, pero Spiderman entra en la nave sin que Tony lo sepa.

### BLOQUE 4 - El equipo se reúne

Thor está flotando por el espacio tras la explosión de su nave. Choca con la nave de los Guardianes de la Galaxia y les explica el plan de Thanos. Mientras, Vision y Wakanda Maximoff son atacados por Midnight en Escocia, que intenta robar la Gema de Vision. Aparecen Capitán América, Falcon y Natasha y les ayudan.

Cuando vuelven al Complejo Vengadores, el coronel Rhodes está en una videoconferencia con el senador Altheus Ross. Ross pide a Rhodes que los detenga, ya que son criminales desde que se fugaron de la cárcel al final de *Civil War*, pero Rhodes ignora la orden.

#### BLOQUE 5 - La travesía del primer umbral

Los Guardianes de la Galaxia se separan: Thor, Groot y Rocket se dirigen a Nidavellir para que Thor pueda conseguir otro martillo, y el grupo de Peter Quill, Gamora, Mantis y Drax van a Sapiencial, donde el Coleccionista tiene guardada la Gema de la Realidad.

En Nidavellir no hay ninguna actividad, está todo desértico por primera vez. Descubren que Thanos ha estado allí y ha obligado a Eitri -el enano guardián de Nidavellir- a fabricarle un dispositivo capaz de canalizar el poder de las gemas: el Guantelete del Infinito. Thor construye a Stormbreaker -su nueva arma- porque perdió a Mjolnir en una batalla contra su hermana Hela en *Thor: Ragnarok* (2017).

El grupo que va a Sapiencial se encuentra con Thanos, que está torturando al Coleccionista para conseguir la Gema. Thanos captura a Gamora y se va con la gema. Ya tiene 3 de las 6 Gemas.

#### BLOQUE 6 - Las pruebas, los aliados, los enemigos

En la nave alienígena, Maw sigue teniendo prisionero al Dr. Strange. Iron Man y Spiderman usan una técnica que Peter ha visto en *Alien* para derrotar a Maw. Hacen un agujero en la nave para que Maw salga volando al espacio y salvan a Dr. Strange. No saben si volver a la Tierra y luchar allí contra Thanos, o intentar atacarle por sorpresa en su planeta.

“Aunque tu o Peter estéis en peligro, no dudaré en salvar la gema antes que a alguno de vosotros dos” (Steven Strange)

“Muy bien chico, eres un vengador” (Tony a Peter)

#### BLOQUE 7 - La aproximación a la caverna más profunda

Los Vengadores, junto con los Guardianes de la Galaxia, llegan a Wakanda. Creen que allí podrán extraer la gema de la frente de Vision -sin dañarlo- para poder destruir la gema e impedir que Thanos la consiga. La hermana del rey T'Challa -Suri- les dice que necesitará todo el tiempo que le puedan dar para extraer la gema sin dañar los circuitos de Vision.

Llegan muchas naves enemigas dirigidas por Thanos, pero les protege la cúpula alrededor de Wakanda.

Thanos está en su nave con Gamora y Nébula presas. Thanos tortura a Nébula y descubre que Gamora sabe donde está la Gema del Alma: en Vormir. Thanos y Gamora llegan a Vormir y, para conseguirla, The Stonekeeper -el guardián de la gema- les explica que deben sacrificar lo que más desean. Gamora se mofa de él: no hay nada ni nadie que Thanos ame. Thanos llora y lanza a Gamora por el acantilado. Thanos consigue la cuarta Gema del Infinito.

### BLOQUE 8 - La Odisea

La mitad de los Vengadores están luchando en Wakanda. Suri está en su laboratorio con Vision, extrayéndole la gema. Para que los enemigos no ataquen por detrás y no lleguen al laboratorio, T'Challa abre la cúpula y así atrae a los enemigos por el frente. Están enfrentándose cuando Thor llega con su martillo y empieza a destruir a muchos enemigos. Groot y Rocket llegan con él.

Mientras, el Dr. Strange, Star Lord, Spiderman e Iron Man están en Titán, peleando contra Thanos.

### BLOQUE 9 - La recompensa

Thanos consigue la quinta Gema: La Gema del Tiempo. Thanos ha clavado una lanza en el estómago de Tony y Strange le da la Gema del Tiempo a Thanos a cambio de perdonarle la vida.

### BLOQUE 10 - El camino de vuelta – Las 6 Gemas

Thanos aparece en Wakanda. Vision se ha quedado sin tiempo, ya no se puede extraer la gema. Pide a Wanda que use sus poderes para matarlo y así salvar a medio universo. Thanos evade la pelea de Wakanda y consigue llegar hasta donde están Vision y Wanda, pero es tarde y ve como Wanda destruye a Vision, y a la gema con él. Thanos usa la Gema del Tiempo para retrocer al momento anterior a la explosión de Visión y le quita la Gema de la frente. Thanos ya tiene las 6 gemas.

### BLOQUE 11 - La resurrección – El chasquido

Thor aparece y clava su arma a Thanos, pero Thanos chasquea los dedos y usa el poder de las 6 gemas para aniquilar a la mitad de la población, que empieza a desvanecerse. Bucky, Black Panther, Groot, Wanda, Sam, Mantis, Drax, Dr. Strange, Peter Quill y Peter Parker. Thanos ha vuelto a Titan y sonrío.

La muerte que más afecta a Tony Stark es la de Peter Parker. Además, es la que más alargan. Se empieza a desvanecer en los brazos de Tony y Peter suplica por su vida: “Señor Stark, no quiero irme... Lo siento”.



2:15:22



2:15:37

### BLOQUE 12 - El retorno con el elixir

No hay bloque de retorno con el elixir puesto que la película es un primer y segundo acto, y el tercer acto corresponde a la siguiente película: *Avengers: Endgame* (2019).

## **2.7 Avengers: Infinity War (2018)**

### BLOQUE 1 – Situación de los personajes tras *Infinity War*

Clint Barton, tras los hechos de Civil War, es arrestado por incumplimiento de los acuerdos de Sokovia, así que no participa en Infinity War. Por eso, está en su casa con su familia cuando estos desaparecen por el chasquido de Thanos. Tony y Nébula, los dos únicos supervivientes en Titan, están en su nave viajando por el espacio sin rumbo y sin combustible. Se están quedando sin oxígeno tras 22 días cuando aparece Capitana Marvel y les salva.

Tony, en un momento de debilidad, graba un mensaje a Pepper con su casco medio destruido. Le dice a Pepper que lo siente porque realmente pensaba que podía arreglar la situación y

volver con ella. Tony está en un estado lamentable, pero, aun así, manda un mensaje de tranquilidad a Pepper para que no se preocupe por él.

### BLOQUE 2 - La llamada de la aventura

5 años después del chasquido de Thanos. Scott Lang ha estado atrapado en el mundo cuántico todo este tiempo, por lo que no sabe nada sobre Thanos ni el chasquido ni el exterminio a la mitad de la población. Cuando ve un memorial de las víctimas y ve que su hija no aparece, va a buscarla a su casa. Después se va al complejo de Los Vengadores. Natasha Romanov es la nueva líder de los Vengadores y dirige las misiones que llevan a cabo los Vengadores y aliados que quedan. A su vez, Natasha está buscando a Barton, que está luchando contra gente mafiosa por cuenta propia.

Tony ha formado una familia junto a Pepper. Tienen una hija llamada Morgan Stark.

### BLOQUE 3 - El rechazo de la llamada

Cuando Steve, Natasha y Scott llegan a casa de Tony, le explican la idea de la máquina de tiempo, con la cual Tony no está de acuerdo. Como Tony no quiere ayudarles, van en busca de Banner para que les ayude.

### BLOQUE 4 - Tony se decide

Mientras friega los platos, Tony ve una foto que tiene con Peter. Se pone a pensar y tiene una inspiración. Consigue resolver la incógnita de los viajes en el tiempo que Lang comentaba.

Conversación entre Pepper y Tony:

Pepper: Es alucinante... y aterrador. Tuvimos mucha suerte, pero mucha otra gente no.

Tony: No, y no puedo ayudar a todos.

Pepper: Al parecer sí que puedes.

Tony: Si paro no.

Pepper: Intentar pararte ha sido uno de los pocos fracasos de mi vida

Tony: Creo que debería guardarlo en una caja de seguridad, tirarlo al lago e irme a la cama

Pepper: ¿Pero podrías descansar?

### BLOQUE 5 - La travesía del primer umbral

En el complejo de los Vengadores, van a probar la idea de Scott y mandarle una semana atrás; pero no sale bien y primero vuelve un Scott adulto y luego un bebé. Tony llega, sabiendo que eso les iba a pasar, y trae la solución: un GPS espaciotemporal.

### BLOQUE 6 - Las pruebas, los aliados, los enemigos

Hulk y Rocket viajan a Nuevo Asgard para reunirse con Thor. Un Thor deprimido y borracho tras la derrota de Thanos. Thor llora al escuchar el nombre de Thanos y no quiere ayudar a Hulk y al resto del equipo a recuperar a sus compañeros. Finalmente, le convencen.

Natasha encuentra a Clint luchando en Japón, donde mata al líder de la Yakuza. Natasha da esperanzas a Clint para que vuelva al grupo y les ayude a recuperar las Gemas. “Hemos descubierto algo, una posibilidad tal vez”.

### BLOQUE 7 - La aproximación a la caverna más profunda

En el Complejo Vengadores están montando la máquina del tiempo que Tony ha ideado. Para viajar, necesitan partículas Pym, pero como Hank Pym desapareció con el chasquido, solo tienen dos viajes por persona. Ya han probado el portal y funciona: Clint ha viajado atrás y ha vuelto al rancho con su familia.

### BLOQUE 8 - La Odisea

Crean una estrategia para saber a qué punto y lugar exacto viajar para conseguir las gemas. Para ello, estudian donde están y establecen un plan: seis gemas, tres equipos y una oportunidad.



1:05:13

Se ponen los trajes y viajan cada equipo a una fecha y lugar. Rogers, Lang, Hulk y Stark viajan a Nueva York de 2012, Thor y Rocket a Asgard en 2013 y Romanov, Rhodes, Barton y Nébula a Morag en 2014.

#### BLOQUE 9 - La recompensa – Natasha por la Gema e inicio batalla

Tras recuperar todas las gemas, todos vuelven al presente -excepto Natasha Romanoff. Natasha se ha sacrificado para conseguir la gema del Alma, y así han conseguido las 6 Gemas del Infinito.

#### BLOQUE 10 - El camino de vuelta

Preparan un guante como el de Thanos, capaz de soportar toda la energía de las Gemas, y lo usa Hulk. Tony activa el protocolo “puerta de granero”, que consiste en un cierre hermético del complejo, y Hulk chasquea los dedos. Funciona y la mitad del universo que había muerto regresa.

Nébula abre un portal y trae a Thanos al presente. La Nébula que fue a Morag no es la que volvió, y por eso ha ayudado a Thanos.

#### BLOQUE 11 - La resurrección – Lucha contra Thanos

Thanos ha llamado a todo su ejército a luchar, y Los Vengadores están en desventaja. Entonces aparece Dr. Strange por un portal, trayendo consigo a todo el equipo de Vengadores, Guardianes de la Galaxia y ejército de Wakanda que había desaparecido con el chasquido de Thanos.

Cuando Tony y Peter se reencuentran, Peter empieza a explicarle que cree que se desmayó cuando Thanos chasqueó los dedos y al despertar ya no estaba. Tony le da un abrazo.

El Capitán América grita “Vengadores, reuníos” y la batalla empieza.

Thanos quita el guante a Capitana Marvel y chasquea los dedos, pero tras un anterior forcejeo con Iron Man, este le ha quitado las gemas y se las ha puesto en su traje. Tony sabe que ese es el único futuro en el que tenían posibilidad de ganar, así que tras un emotivo “Yo soy Iron Man”, chasquea los dedos y todo el ejército de Thanos -incluido él- se desvanece.

Pero el poder de las Gemas es demasiado para cualquier humano y Tony sufre las consecuencias de haber chasqueado el guante. Finalmente, muere. Se ha sacrificado para salvar la humanidad.



2:30:24

Peter Parker se acerca a Tony. “Señor Stark ¿puede oirme?. Hemos ganado señor Stark.” “Lo siento Tony”. Pero Tony no responde. Solo responde cuando se acerca Pepper. “Hola Pepper”.

Pepper le dice las últimas palabras: “Tony, mírame. Estaremos bien, puedes descansar”. El reactor de su pecho se apaga. Tony Stark ha muerto.



2:33:57



**BLOQUE 12 - Vuelta a la “normalidad”**

Clint vuelve a casa con su familia. Peter vuelve al instituto con su amigo Ned. Scott con su hija y Hope. Celebran un funeral a Tony, en el cual proyectan un video que Tony grabó por si algo salía mal. Después del funeral, Rogers va a devolver las Gemas a los lugares de donde las cogieron, pero vuelve ya anciano, habiendo vivido su vida junto a Peggy.



2:37:21

Fundació TecnoCampus  
Mataró-Maresme  
Avinguda d'Ernest Lluch, 32  
08302 Mataró (Barcelona)  
Tel. 93 169 65 01  
[www.tecnocampus.cat](http://www.tecnocampus.cat)



*Centres universitaris adscrits a la*

