

Referentes intertextuales para la expansión y la profundidad en la creación de un universo narrativo transmedia. Estudio de caso: la saga Vengadores

Alfonso Freire Sánchez¹
Carla Gracia-Mercadé²
Montserrat Vidal-Mestre³

Recibido: 08/07/2021

Enviado a pares: 04/08/2021

Aprobado por pares: 28/03/2022

Aceptado: 06/04/2022

DOI: 10.5294/pacla.2022.25.4.2

Para citar este artículo / to reference this article / para citar este artigo

Freire Sánchez, A., Gracia-Mercadé C. y Vidal-Mestre, M. (2022). Referentes intertextuales para la expansión y la profundidad en la creación de un universo narrativo transmedia. Estudio de caso: la saga Vengadores. *Palabra Clave*, 25(4), e2542. <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.4.2>

Resumen

Los universos narrativos transmedia y sus multiversos se han convertido en las mayores fuentes de producciones audiovisuales de la industria cinematográfica y del videojuego. Star Wars, el universo Tolkien, DC Comics, Harry Potter o Marvel, son ejemplos de narrativas transmedia que contienen numerosos *storyworlds* interconectados mediante conexiones transmediáticas, formando así universos con capacidad para crear incesantemente nuevas producciones cinematográficas y nuevo contenido multiplataforma. Gran parte de su éxito se debe a la expansión y la profundidad como elementos clave de la transmedialidad y la convergencia de medios. El artículo analiza los elementos característicos de estos universos narrativos a través del estudio de caso de la saga Los Vengadores, parte nuclear del Universo

1 <https://orcid.org/0000-0003-2082-1212>. Universidad Abat Oliba CEU, España. freire3@uao.es

2 <https://orcid.org/0000-0002-1947-8595>. Universidad Internacional de Cataluña, España. cgracia@uic.es

3 [✉ https://orcid.org/0000-0001-6144-5386](mailto:mvidalm@uic.es). Universidad Internacional de Cataluña, España. mvidalm@uic.es

Cinematográfico de Marvel (UCM), desde una perspectiva multidisciplinar mediante el estudio del discurso y la semiótica. El análisis del contenido de las cuatro películas que forman parte de la citada saga permite identificar, en primer lugar, el uso constante de recursos intertextuales que provienen de las humanidades (la literatura, la historia, la filosofía, la mitología y la cultura fílmica) y, en segundo lugar, su relación con las citadas capacidades de expansión y profundidad de las narrativas transmedia. El texto propone la necesidad de remarcar la importancia de los fundamentos humanistas para la creación de un universo narrativo profundo, orgánico y en constante expansión de la saga, así como de la comprensión holística de su sentido por parte de los receptores, que puede conllevar el incremento de la participación activa de la comunidad *fandom*, la creación de contenidos generados por usuarios y su vinculación con dicho universo.

Palabras clave (fuente: tesauro de la Unesco)

Cine; convergencia de medios; diversidad mediática; expansión; industria cinematográfica; intertextualidad; medios de comunicación de masas; narrativa audiovisual; participación del público; profundidad; transmedialidad; Vengadores.

Intertextual References for Expansion and Depth in Creating a Transmedia Narrative Universe. Case Study: The Avengers Saga

Abstract

Transmedia narrative universes and their multiverses have become the largest sources of audiovisual productions in the film and video game industries. Star Wars, the Tolkien universe, DC Comics, Harry Potter, and Marvel are examples of transmedia narratives that contain numerous storyworlds interconnected through transmedia, thus forming universes capable of creating new cinematographic productions and new multiplatform content incessantly. Much of their success is due to expansion and depth as crucial elements of transmediality and media convergence. The article discusses the distinctive aspects of these narrative universes through the case study of The Avengers saga, a nuclear part of the Marvel Cinematic Universe (UCM), from a multidisciplinary perspective involving discourse analysis and semiotics. Analyzing the content of the four films that are part of the saga allows us to identify the constant use of intertextual resources that come from the humanities (literature, history, philosophy, mythology, and film culture) and their relationship with the capacities for expansion and depth of transmedia narratives. The text proposes the need to highlight the importance of the humanistic foundations to create a deep, organic, and constantly expanding narrative universe of the saga, receivers' holistic understanding of its meaning that can lead to the increased active participation of the fandom, and the creation of user-generated content and its link with this universe.

Keywords (Source: Unesco Thesaurus)

Audiovisual narrative; Avengers; depth; expansion; intertextuality; media convergence; transmedia.

Referências intertextuais para a expansão e profundidade na criação de um universo narrativo transmídia: estudo de caso, a saga dos *Vingadores*

Resumo

Os universos narrativos transmídia e seus multiversos têm se tornado as maiores fontes de produções audiovisuais das indústrias de cinema e videogame. *Star Wars*, o universo *Tolkien*, *DC Comics*, *Harry Potter* ou *Marvel* são exemplos de narrativas transmidiáticas que contêm inúmeros *storyworlds* interligados através de conexões transmidiáticas, formando assim universos com capacidade de criar incessantemente produções cinematográficas e conteúdo multiplataforma. Muito de seu sucesso se deve à expansão e profundidade como elementos-chave da transmidialidade e da convergência midiática. Este artigo analisa os elementos característicos desses universos narrativos por meio do estudo de caso da saga *Os vingadores*, parte nuclear do universo cinematográfico *Marvel*, a partir de uma perspectiva multidisciplinar por meio do estudo do discurso e da semiótica. A análise do conteúdo dos quatro filmes que fazem parte da referida saga permite identificar, em primeiro lugar, o uso constante de recursos intertextuais oriundos das humanidades (literatura, história, filosofia, mitologia e cultura cinematográfica). Em segundo lugar, sua relação com as referidas capacidades de expansão e aprofundamento das narrativas transmídia. O texto propõe a necessidade de destacar a importância dos fundamentos humanísticos para a criação de um universo narrativo profundo, orgânico e em constante expansão da saga, bem como a compreensão holística de seu significado pelos receptores que pode levar ao aumento da participação da comunidade de fãs, além da criação de conteúdo gerado pelos usuários e sua vinculação com esse universo.

Palavras-chave (Fonte: tesouro da Unesco)

Convergência midiática; expansão, intertextualidade; narrativa audiovisual; profundidade; transmidialidade; Vingadores.

Introducción

Desde que Henry Jenkins (2003) acuñara el término de *transmedia storytelling*, la aplicación de esta estrategia narrativa se ha propagado, en buena parte gracias a las tecnologías y a la creación de plataformas de contenido, pero también promovida por la visión de los productores de contenido audiovisual que han identificado en la narrativa transmedia un modo de aprovechar aquello que es más difícil de encontrar: una buena historia. Lograr que el consumidor escoja un producto audiovisual es el acto de consumo más difícil. Una vez el consumidor o espectador está dentro de la narrativa, tendrá tendencia a seguir escogiendo este contenido o contenido relacionado frente a cualquier otro. Según Jenkins (2003), ante muchas opciones de medios y contenido, los consumidores elegirán profundizar en un número limitado de franquicias en lugar de superficialmente en muchas. Para el autor, este hecho se debe a la fuerza de la convergencia narrativa, que genera impactos en el espectador llevándolo de nuevo hacia la narración original desde distintos soportes y plataformas audiovisuales, haciendo que se mantenga inmerso en el marco narrativo.

En consecuencia, desde la perspectiva de la rentabilidad, la industria audiovisual está apostando por la creación de universos narrativos transmedia que mantengan al público sumido en el mismo marco de un producto audiovisual y siempre predispuesto a seguir consumiendo posibles extensiones. En este interés, ganan fuerza las franquicias narrativas.

Es el caso del UCM (Universo Cinematográfico de Marvel), con presupuestos por película que oscilan entre 100 millones y 350 millones de euros y con recaudaciones que duplican o triplican la inversión; es mucho más que el cine *blockbuster* de Hollywood, pues también esconde detrás una profunda y compleja estrategia narrativa audiovisual transmedia (ENAT). Prueba del interés por la transmedialidad de la productora de Marvel es la reciente contratación, dentro del departamento de *marketing*, de dos nuevos roles especializados en contenido y narrativas transmedia. Estos nuevos perfiles tienen el objetivo de explotar los relatos cinematográficos más allá de la gran pantalla y extrapolarlos a nuevos subproductos y formatos, ya sea mediante la profundidad del *storytelling* o la capacidad de expansión de

la trama a partir de anteriores o futuros relatos audiovisuales (Hernández, 2018), o bien lo que se conoce como conexiones transmediales (Marcos, Romero y Santorum, 2019). Para ello, es necesario que el relato base tenga suficiente densidad para ser manejado, expandido, multiplicado y dividido en partes mientras sigue manteniendo el interés del consumidor/espectador.

¿Cómo se obtiene esta densidad narrativa para que permita una profundidad y expansión del relato, así como la vinculación del público con la misma? La hipótesis de este estudio es que el UCM presenta numerosas influencias literarias, filosóficas, históricas, mitológicas y filmicas externas al universo Marvel que amplían su capacidad narrativa. Estos elementos, que recuerdan directa o indirectamente a otras fuentes, añaden profundidad al relato principal, propician la conexión con diferentes subtramas y personajes, o se expanden a través de información, datos o elementos narrativos que los usuarios pueden consultar mediante la *website* oficial, aplicaciones, *Marvel La Enciclopedia* y otros recursos. Si esta hipótesis es cierta, se trata de toda una estrategia narrativa audiovisual transmedia (ENAT) que ayuda a crear más productos, llegar a más público y conseguir más adeptos o *fans*, gracias a la identificación y la multiplicidad narrativa (Jenkins, 2006).

Objetivos y metodología de estudio

Para refutar o confirmar estas hipótesis, la presente investigación plantea un estudio de caso que permita analizar el “fenómeno objeto en su contexto real, utilizando múltiples fuentes de evidencia, cuantitativas y cualitativas simultáneamente” (Villarreal y Landeta, 2010, p. 2). De este modo, y dando por válida la afirmación de Villena (2014) respecto a los estudios de caso —“son adecuados para un análisis intensivo y profundo de uno o pocos ejemplos de ciertos fenómenos” (p. 17)—, y en concreto siguiendo el modelo de estudio interdisciplinario de autores como López Gutiérrez y Nicolás-Gavilán (2016), se analiza la saga *Vengadores* (2012-2019). El análisis de contenido discursivo-semiótico de esta adaptación cinematográfica de los cómics de *Los Vengadores* de Marvel y una de las sagas emblemáticas del UCM tiene el objetivo de, por un lado, constatar si el UCM es una narrativa transmedia a partir de las características establecidas por Jenkins (2006) y Scolari (2013), desarrolladas por Kerrigan y Velikovsky

(2015) y Mora-Fernández (2017), y, por el otro, identificar si la literatura, la filosofía, la mitología y la cultura fílmica sirven de influencia endógena y exógena para aumentar las posibilidades de profundidad y expansión de la narrativa de la saga y, por extensión, del UCM.

Para desarrollar este estudio, primero se establecen las principales características del universo transmedia y se compara con el UCM para confirmar o desestimar que el producto sea un universo transmedia. En segundo lugar, se lleva a cabo un análisis pormenorizado de las cuatro películas de la saga Vengadores del UCM: *Vengadores* (Whedon, 2012), *Vengadores: la era de Ultrón* (Whedon, 2015), *Vengadores: Infinity War* (Russo y Russo, 2018) y *Vengadores: Endgame* (Russo y Russo, 2019), con el fin de identificar los aspectos que no forman parte de la franquicia y que beben de la influencia de argumentos y personajes de otras obras literarias, mitológicas, relacionadas con la historia o con la filosofía. Del mismo modo, en el estudio nos preguntamos si estas influencias aportan expansión y profundidad al desarrollo narrativo.

El análisis de contenido de las cuatro películas se realiza a partir de la identificación de los referentes intertextuales y su clasificación entre las siguientes categorías:

1. Influencias literarias o mitológicas que no sean propias del proceso de adaptación cinematográfica.
2. Presencia de teorías filosóficas o ideologías.
3. Elementos de la cultura fílmica, mediante la detección de menciones o referencias a otras películas, tanto ajenas al UCM como propias.

Del mismo modo, en el análisis se tiene en cuenta si el referente es endógeno o exógeno, qué personaje es protagonista y si las referencias responden a la característica de expansión o profundidad del relato que formula la teoría de convergencia de medios de Jenkins (2006). Con el fin de centrar el análisis, esta investigación dirige su foco a aquellas influencias y referencias que no son consecuentes al propio proceso de la adaptación ci-

nematográfica, por lo que no tiene en cuenta las referencias a los cómics de la saga *Vengadores* de Marvel.

Esta metodología de análisis está pensada para ajustar la identificación de los elementos del UCM que provienen de áreas del conocimiento del ámbito de las humanidades. Si la hipótesis fuera cierta, podríamos establecer una pervivencia de estos conocimientos en la cultura narrativa audiovisual actual, pues el hecho de incluir elementos mitológicos, literarios o históricos en las sagas de ficción de las narrativas audiovisuales más exitosas y de amplio consumo con el fin de aportar profundidad a la narratividad y atrapar al público implica que existe una pervivencia de las humanidades, una adaptación de las mismas a las narrativas actuales e incluso un cierto sentido de trascendencia en el público a partir de la remembranza del bagaje cultural de nuestra sociedad o de sociedades próximas que otorga un sentido de profundidad al relato.

La saga *Vengadores*, producto de narrativa transmedia

Según Jenkins (2006) y Scolari (2013), y de acuerdo con el desarrollo de sus estudios por Kerrigan y Velikovsky (2015) o Mora-Fernández (2017), un producto es narrativa transmedia cuando incluye los siguientes elementos: expansión, profundidad, continuidad, multiplicidad, inmersión, extra-bilidad, construcción de un mundo, serialidad, subjetividad y realización.

A partir de estos elementos, y a través del análisis de la saga cinematográfica *Vengadores* (2012-2019), podemos decir que el UCM es una narrativa transmedia. A continuación, se exponen los principales resultados del estudio.

En primer lugar, podemos observar que las veintiséis películas que conforman, hasta la fecha, el UCM, así como los videojuegos o las series, pueden consumirse de forma independiente, es decir, serializados, teniendo significado propio, aunque estén interrelacionados entre sí o formen parte de un todo. Este hecho responde a la serialidad narrativa (Scolari, 2013) y, al mismo tiempo, también a la confrontación entre la continuidad y la

multiplicidad. La primera es la que hace referencia a la continuidad narrativa, temporal y argumental de los personajes y relatos que conforman una misma narrativa transmedia, mientras que la multiplicidad es la capacidad para alternar con ciertas asincronías que, aunque no rompan argumentalmente con el relato base, sí introducen ligeros cambios o *plot twist* (Tubau, 2007) que hacen que se desmarque del argumento principal. En este caso, la saga Vengadores, como el resto de las películas que conforman el UCM, está basada en los cómics de Marvel que la preceden, por lo que existe una continuidad narrativa en gran medida; no obstante, también se presenta algún cambio puntual, como en el caso del personaje de Thanos y su *leitmotiv*, el cual también está relacionado con la propia profundidad del relato.

En segundo lugar, el UCM también cumple con las características de construcción de mundos, en tanto que posee un universo narrativo único, rico y profundo que bebe de los cómics y de *Marvel La Enciclopedia*.

En tercer lugar, en lo referente a la confrontación entre inmersión y extrabilidad, también contiene en gran parte ambas características, entendiendo que para Jenkins (2006) la inmersión es “una fuerte identificación fantástica o conexión emocional con un entorno de ficción, a menudo descrita en términos de ‘escapismo’ o de la sensación de ‘estar ahí’” (p. 280), mientras que para otros autores (Albaladejo y Sánchez, 2019; Rosendo, 2016; Scolari, 2013) es la capacidad de una narrativa para introducir a los usuarios en la trama del relato audiovisual.

En cuarto lugar, el UCM tiene la capacidad de ser reproducido en la realidad, tiene extrabilidad, sea a través de la incorporación de palabras de la ficción narrativa por parte del lenguaje popular, como sucede con términos como “orco” o “elfo”, que han sido extraídos del universo Tolkien (*El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion*), o siendo absorbidos por la cultura pop. En este sentido, es posible afirmar que el UCM es parte inherente a la cultura pop de las últimas décadas, a la par que se ha creado a su alrededor un universo *fandom* de contenido generado por usuarios y que lo han compartido en las redes sociales y plataformas de reproducción y compartición de material audiovisual, como YouTube. Este fenómeno hace evidente la capacidad subjetiva del relato, pues los consumidores/especta-

dores hacen suyos los personajes y la historia, se posicionan, muestran sus preferencias y los amoldan a sus percepciones.

En último lugar, quedan los conceptos de expansión y profundidad. La expansión es la capacidad del relato para difundirse y espaciarse en otros formatos, plataformas y formas, ya sea mediante una información complementaria de una web, una obra referenciada o creando nuevas líneas argumentales que propicien relatos alternativos y subproductos, como secuelas, precuelas, *spin-offs*, etcétera. Por su parte, la profundidad es la cualidad que posee una narrativa para generar seguidores o usuarios, ya sea por la complejidad y riqueza del relato, por la evocación de temas históricos y controvertidos, universos narrativos o la propia reflexión filosófica acerca de temas trascendentales que se tocan directa o indirectamente en la trama o en el desarrollo y arco de los personajes. Es seguramente en esta última polaridad entre expansión y profundidad donde recae el potencial de cualquier producto audiovisual para ser suficientemente denso y sólido como para convertirse en un producto de narrativa transmedia. De hecho, el concepto transmedia (Kinder, 1991) nace justamente a partir de la conexión intertextual establecida entre contenidos en medios distintos en series de televisión. Es en la relación de intertextualidad con contenido conocido por el usuario donde se generan mayores vínculos y posibilidades. El consumidor/espectador se siente cómodo ante el reconocimiento de historias que conoce o que le son familiares, se siente inteligente, seguro, protagonista en la creación del sentido. A partir de esta relación, el consumidor/espectador llena los vacíos con subjetividad y, de este modo, se vincula aún más con la historia (Ryan y Thon, 2014).

Resultados y discusión: referencias filosóficas, históricas, mitológicas y literarias en el UCM y su influencia en la profundidad y expansión de la narrativa

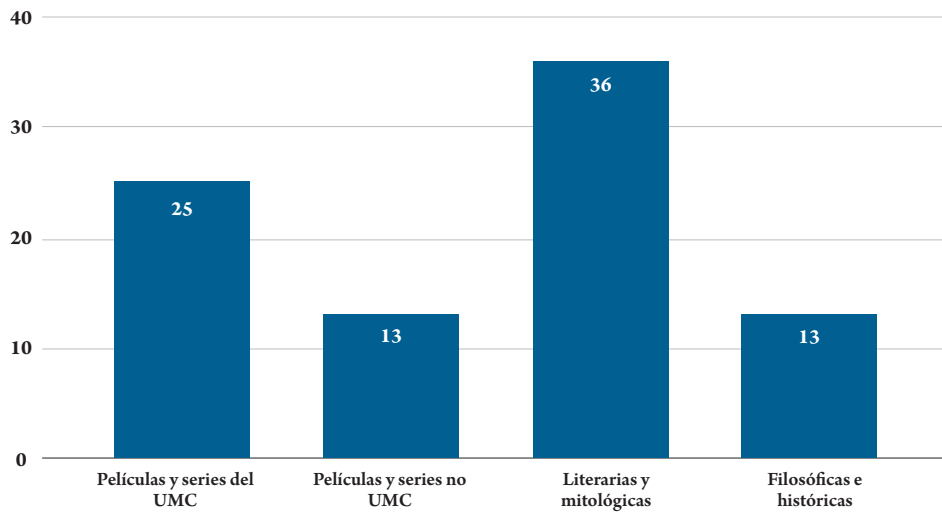
Habiendo establecido que Los Vengadores es una narrativa transmedia, y siendo la expansión y la profundidad dos de las características de raíz que

tienen un mayor potencial para generar universos narrativos, a continuación exponemos los resultados del estudio que permiten establecer si existe un uso endógeno o exógeno de referentes filosóficos, históricos, mitológicos y literarios, si con estos se logra crear una narrativa profunda y con capacidad de expansión para poderla llevar más allá de los elementos endógenos del propio relato, y si las referencias a los conceptos relacionados con las humanidades generan el cuerpo necesario para ello.

Como se puede apreciar en las figuras 1 y 2, los resultados revelan que en las cuatro películas de la saga Vengadores del UCM se presentan constantes referentes externos relacionados con la filosofía, la literatura, la historia o la mitología. Estos referentes influyen en la narrativa aportando profundidad y, sobre todo, capacidad de expansión.

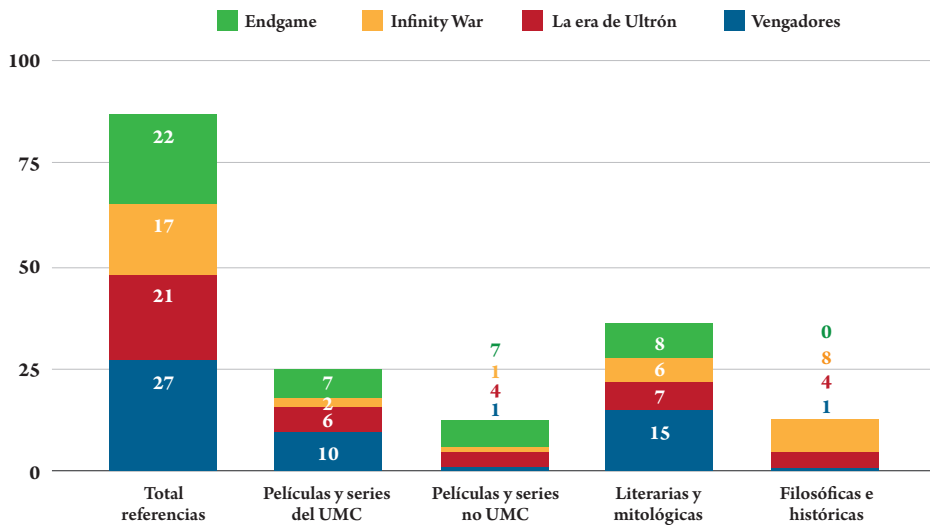
En cuanto a las cuatro películas que conforman la saga Vengadores, existe una clara diferencia entre la primera y la cuarta respecto a la segunda y la tercera, siendo estas últimas las que aglutinan la mayoría de las referencias filosóficas e históricas de la saga. Concretamente, *Vengadores: la era de Ultrón* posee un gran trasfondo filosófico y antropológico en la concepción, desarrollo y muerte del personaje villano y antagonista Ultrón. Ello se percibe en el proceso de programación del conocimiento del mundo y, sobre todo, en las contradicciones del discurso de Ultrón a los Vengadores, una vez que se ha formado corpóreamente. El nacimiento (o creación) de Ultrón presenta “claras reminiscencias del mito clásico de Prometeo y el mito moderno de Frankenstein” (Freire, 2022, p. 122) y lo hace desde la perspectiva filosófica, pero también desde el propio romanticismo en la concepción narrativa del villano. Además, se observa un debate complejo sobre el ser humano: Ultrón afirma que ha sido creado para garantizar la persistencia de La Tierra; paradójicamente, también afirma que la única forma de acometer dicho objetivo es mediante la aniquilación de los seres humanos. El villano se reafirma en que los seres humanos son los causantes de guerras y conflictos, de la extinción de especies animales, del calentamiento global, la escasez de agua y de otros problemas que, sin la acción del ser humano, no existirían.

Figura 1. Referencias totales por categoría



Fuente: elaboración propia.

Figura 2. Referencias por categorías y película



Fuente: elaboración propia.

Este principio de contradicción, más propio de un antivillano o un antihéroe (Freire y Vidal-Mestre, 2022) que del arco narrativo de un villano o un héroe (Villegas, 1973), se debe, en parte, a un axioma maniqueísta, puesto que para el teórico villano no existen tonos grises, sino una incesante batalla entre dos bandos polarizados que luchan incesantemente, imagen propia de la alegoría platónica del mito del carro alado. El mito de la caverna de Platón es otra influencia de carácter filosófico que se percibe en la creación y formación de Ultrón. Tony Stark (Iron Man) diseñó la inteligencia artificial (IA) de Ultrón, limitando su acción en la estructura fija de un megaordenador mediante el cual recibía o conocía el mundo: wikis, agencias de información, redes sociales, etcétera. Como si de los esclavos maniataados del mito platónico se tratase, dicha IA permaneció inmóvil, observando el mundo desde la ventana de internet, y su conocimiento de este no se generaba por la experiencia sino por las sombras del mito, es decir, la información que era la explicación del mundo. Según Freire (2022), esa percepción o conocimiento del mundo material a través del mundo abstracto e ideal, siendo ahora corpóreo y libre, le lleva a creer que “el hombre es un lobo para el hombre”, célebre axioma de Thomas Hobbes. Por tanto, germina en él este principio de contradicción: si el hombre es un lobo para el hombre, para salvar al hombre del lobo es necesario matar al hombre. Este pensamiento se convierte en el *leitmotiv* del personaje y, por ende, resulta el motor principal del conflicto narrativo (Tubau, 2007) de *Vengadores: la era de Ultrón*. En este sentido, estas referencias filosóficas y mitológicas que sostienen la historia del filme aportan profundidad a la narración y abren nuevas vías de expansión del relato más allá de la película, alimentando el debate y el contenido generado por la comunidad *fan* en las redes sociales.

El otro personaje que protagoniza gran parte de las referencias filosóficas e históricas es el antagonista de las dos últimas entregas de la saga: Thanos. Este personaje puede ser considerado un villano, un antivillano o incluso un antihéroe, ya que su *leitmotiv* es el bien común, es decir, la supervivencia de las especies, por encima de todo; para conseguirlo, no duda en aniquilar a la mitad de la población. Este personaje, al igual que sucede con Ultrón, presenta un determinismo estoico y, como el arquetipo del héroe trágico, está predestinado a conseguir su objetivo, aunque deba morir sacrificándose por ello. En Thanos se dirime cierta base del pensamiento

del absolutismo ilustrado (también llamado despotismo ilustrado) en tanto que es autoerigido como el único capaz de hacer lo que, según él, debe hacerse, el único con la determinación suficiente para llevar a cabo lo necesario para la supervivencia de la vida en el universo (Maquiavello, 2019). Sobre esta base, será Thanos quien tomará las decisiones para el bien común, aunque deba sacrificar a su hija adoptada y a la mitad del universo: “todo para el pueblo, pero sin el pueblo” (Comellas, 1999). Este determinismo, que se basa en que “el fin justifica los medios”, axioma históricamente atribuido al politólogo Nicolás Maquiavelo, refleja parte del comportamiento y actitud que debe poseer un líder, que se refleja tanto en la doctrina de Jean Bodin (s. XVI) como en el propio maquiavelismo. Este determinismo tiende a centrarse en la realidad tal y como se percibe, no en un ideal o un mundo imaginario que, *a priori*, no existe: “quien deja lo que se hace por lo que se debería hacer aprende más bien su ruina que su salvación” (Maquiavelo, 2010, cap. XIV).

No obstante, el pensamiento o la corriente ideológica que más presencia tiene en la empresa llevada a cabo por Thanos en la saga Vengadores es la teoría demográfica malthusiana del siglo XVIII (Maquiavello, 2019) o malthusianismo. El principal credo de esta doctrina se fundamenta en que la superpoblación de la raza humana está abocada al propio exterminio de la humanidad debido a que los seres humanos procrean en progresión geométrica, mientras que los recursos alimenticios se producen a un ritmo aritmético, lo que provoca un estado continuo de pobreza y hambruna superlativa (Freire, 2022). Esta influencia lleva a Thanos a desarrollar su propio axioma, cuya raíz es la teoría del equilibrio absoluto: “el equilibrio lo es todo”, asegura, mientras lo ejemplifica balanceando un puñal (Maquiavello, 2019). En este sentido, según Freire (2022): “Thanos no cree en la supremacía de ninguna especie, ni considera que la supervivencia se deba a una selección natural o a la supervivencia de las especies más evolucionadas genéticamente” (p. 124).

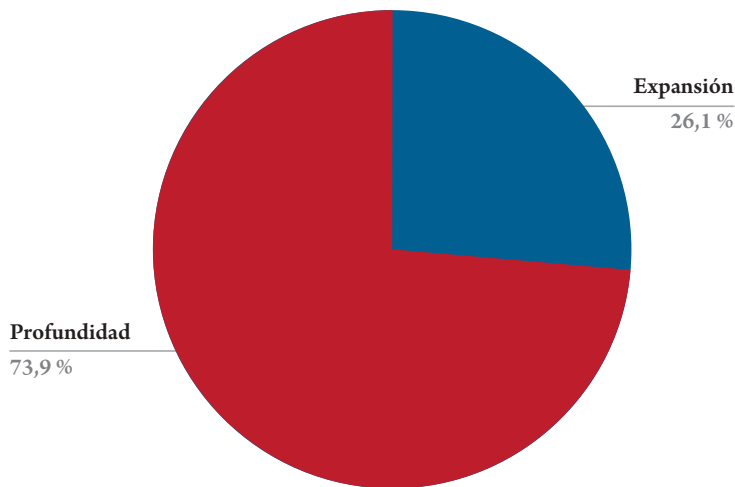
Para el denominado “Titán Loco” todas las vidas tienen el mismo valor o derecho a persistir (Maquiavello, 2019) y, de esta forma, el verdadero equilibrio se consigue gracias a las llamadas gemas del infinito, eliminando aleatoriamente a la mitad de la población del universo. Su fin último, a diferencia

del arquetipo tradicional de villano (González-Escribano, 1981), no es el poder absoluto, la fama o el dinero; su *leitmotiv* es asegurar la supervivencia de las especies, evitando la superpoblación y la escasez de alimentos. Es por este motivo que, tras creer haber alcanzado su objetivo, se exilia a vivir humildemente y aislado de cualquier atisbo de civilización, esperando así su muerte.

Más allá de la construcción de los personajes Ultrón y Thanos, los cuales, como se ha observado, están repletos de influencias y referencias filosóficas que añaden profundidad y complejidad a la narrativa, cabe señalar dos momentos puntuales en la saga que protagonizan Tony Stark (Iron Man) y el Capitán América. El primero de ellos es el sacrificio de Tony Stark para salvar a la humanidad, cerrando así su particular viaje del héroe trágico (Vogler, 2020) y, a la vez, la principal línea argumental. Este momento, además, es el más icónico de la película más taquillera de la saga (y de la historia) y el que concluye la tetralogía. El segundo es el que protagoniza Capitán América en la primera entrega, cuando viaja a Alemania para enfrentarse por primera vez a Loki. El Capitán América compara la figura de Loki con la de otro dictador que estuvo en Alemania en otra época (De Series y Cine, 2020). Se trata de una referencia evidente a Adolf Hitler y al nazismo y, a su vez, es un elemento que relaciona la saga con el origen de la creación de Marvel y los primeros superhéroes, que en buena parte surgieron a mediados del siglo XX como una crítica y un símbolo en contra de los totalitarismos que habían imperado en Europa décadas antes. En este sentido, el propio Capitán América combate contra los nazis en sus primeras apariciones en cómic, y el originario ejército de Hydra también tiene analogías con el ejército nazi.

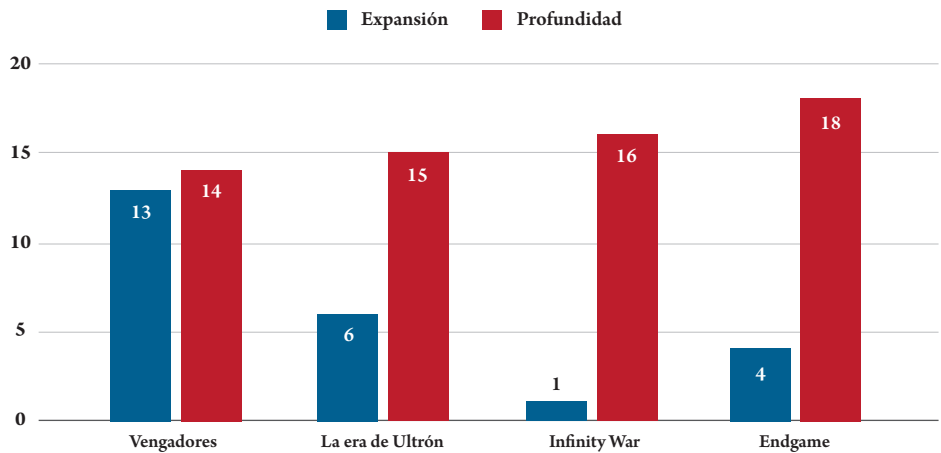
Respecto a la influencia de dichos referentes en la expansión y la profundidad en la narrativa, observamos que existen elementos que contribuyen tanto a la expansión de la narrativa como a su profundidad. Sin embargo, como se puede ver en la figura 3, en un 73,9 % de los casos los referentes incrementan la profundidad del relato, y esta diferencia entre expansión y profundidad va en aumento, lo cual se puede observar en la figura 4: en la primera película hay casi tantos referentes que contribuyen a la expansión como referentes que aumentan la profundidad de la narrativa; en cambio, en la segunda película la apuesta por la profundidad es mucho mayor, va en aumento en la siguiente y se mantiene en la última.

Figura 3. Expansión y profundidad en las referencias totales



Fuente: elaboración propia.

Figura 4. Expansión y profundidad por película



Fuente: elaboración propia.

Si hablamos de ejemplos concretos, encontramos diferentes analogías con la mitología nórdica (Grimal, 2008). Es el caso del uso de la imagen de los cuervos, que simbolizan los ojos del dios Odín, una de las principales deidades de la mitología nórdica. De esta mitología también resalta el símil que se hace del dios Loki, dios de la mentira, el engaño y la traición, con su

personaje homónimo en la saga cinematográfica. Las visiones a las que están sometidos varios personajes por el influjo de Wanda también son muy representativas de esta mitología.

Por otro lado, el nombre de Thanos, el antagonista de la trama principal, proviene del dios Thanatos o Tánatos de la mitología griega (García-Gual, 2001; Grimal, 2008), que simboliza la muerte sin violencia, un rasgo del personaje más cercano a su versión cinematográfica que a la representada en los cómics, donde responde al apodo de “Titán Loco” y da muerte de forma indiscriminada. De hecho, este personaje encarna la mayor ruptura conceptual entre los cómics y los filmes, pues si bien el Thanos cinematográfico, como se ha dicho, tiene un objetivo con ciertos tintes malthusianos y está determinado a eliminar la mitad de la población del universo para evitar la superpoblación y asegurar la supervivencia de las especies, por el contrario, el Thanos representado en los cómics tiene el objetivo de contentar a la diosa Muerte, de quien está profundamente enamorado.

En cuanto a otro de los villanos antagonistas de la saga, Ultrón, y en lo que respecta a su creador, Tony Stark, también se detectan referencias a varios mitos clásicos, como el mito de Prometeo, o modernos, como el de Frankenstein. Ambos mitos se encuentran claramente reflejados en Ultrón, una inteligencia artificial creada por Tony Stark para salvaguardar el destino de la humanidad, que cobra vida y se vuelve corpórea. Metafóricamente, Stark roba a los dioses su capacidad para crear vida, como hiciera Prometeo con el fuego de los dioses (Vernant, 2000) o el doctor Víctor Frankenstein dándole artificialmente vida a la criatura mediante electricidad y recomposición de partes de cuerpos mutilados. Tanto Ultrón como la criatura y la citada acción de Prometeo tenían la finalidad de salvar a la humanidad. Del mismo modo, en todos los casos son repudiados por sus creadores, sean dioses, el doctor Frankenstein o el propio Tony Stark.

Otra referencia literaria, en este caso bíblica, es la mención a la parábola de Jonás y la ballena (Grimal, 2008), a la que hace alusión Iron Man mientras lucha contra el denominado Leviatán. También encontramos referencias a las diferentes etapas del viaje del héroe que describe Christopher Vogler (2020), inspirado en la obra de Joseph Campbell *El hombre de*

las mil caras (2020). Algunas de estas etapas referenciadas son la travesía del primer umbral (Vogler, 2020), representada en la búsqueda del Tesseracto; la aproximación a la caverna más profunda (Vogler, 2020), personificada en Natasha Romanov al lanzarse al vacío y salvar así a Cliff Burton, o la llamada del héroe (Vogler, 2020), que se produce cuando Nick Fury llama a Capitana Marvel al creer que todo parece perdido en los últimos compases de *Vengadores: Infinity War*.

Finalmente, entre las referencias a cómics que no son propias de la adaptación, ya que no pertenecen a la saga *Vengadores*, encontramos apariciones o menciones a personajes que forman parte de otras narrativas y que, por consiguiente, ayudan a expandir el relato principal y crear nuevas subtramas o productos narrativos. En este sentido, se detectan referencias estéticas al personaje Nomad, alusiones al pasado de Black Widow y al agente Dreykov (Vandal, 2021), o ciertos indicios sobre un nuevo hilo argumental acerca del pasado del personaje Cliff Burton, quien en los cómics se convierte en Ronin, un mercenario independiente que captura y asesina a miembros de la tríada japonesa. Por último, también identificamos pequeñas referencias estéticas a trajes y armas clásicas, como la que sostiene Thanos en *Vengadores: Endgame* o la analogía entre el villano Ebony Maw al arrodillarse ante Thanos y el personaje de Mephisto en los cómics.

Referencias endógenas y exógenas fílmicas y de videojuegos externos al UCM y su influencia en la profundidad y expansión de la narrativa

En cuanto a la intertextualidad, y más allá de las intersecciones, referencias entre sí y alusiones internas entre las cuatro películas que conforman la saga *Vengadores* y que ayudan a expandir el argumento principal y a entenderlo gracias a subtramas y conflictos de los personajes, es posible encontrar numerosas influencias y alusiones tanto a otras películas del UCM como a películas ajenas a este universo que buscan conectar con diferentes públicos, creando así una mayor profundidad del relato.

En este sentido, en cuanto a referencias que podríamos denominar endógenas, es decir, propias del UCM, diferenciamos dos tipos: las que se

pueden catalogar como *easter eggs*, elementos narrativos ocultos que se encuentran en relatos y estructuras narrativas como videojuegos, películas, música, etcétera (Weinel, Griffiths y Cunningham, 2014), y las que cumplen con la categoría propia de la expansión del relato transmedia, ya que ayudan a entender la trama o la alargan mediante la apertura a nuevas, posibilitando así la creación de más productos cinematográficos.

Respecto a las primeras, en la saga encontramos un *easter egg* muy propio de la saga y de todo el UCM: la aparición fugaz de Stan Lee, cocreador de Marvel, quien aparece en todas las películas del estudio hasta su fallecimiento en noviembre de 2018, siendo *Vengadores: Endgame* su última aparición. Otros *easter eggs*, pero en este caso exógenos, son las continuas menciones que se hacen al estudio 113 de Pixar, en el que trabajaron muchos integrantes del equipo de realización y posproducción de la saga.

En cuanto a referencias endógenas que añaden profundidad al relato o lo expanden, muchas de ellas se encuentran en las escenas poscréditos, donde se introduce a nuevos personajes. Es el caso de la llamada del héroe (Capitana Marvel) en *Vengadores: Infinity War* o la introducción de Thanos en *Vengadores*, mientras que otras ayudan a contextualizar al personaje mediante el *branding* sonoro (Vidal-Mestre, 2018), gracias a la introducción del *leitmotiv* musical de las películas que protagoniza individualmente cada personaje, como es el caso de Capitán América en *Vengadores: End Game* o de Iron Man en *Vengadores* (2012).

También son reseñables aquellas referencias al UCM que sirven para entender mejor algunas subtramas. Por ejemplo, en *Vengadores*, el agente Coulson muere a manos de Loki; sin embargo, en la última entrega observamos que vuelve a estar vivo. El espectador puede quedar perplejo al ver cómo este personaje vuelve a aparecer. No obstante, esta subtrama se explica en la serie *Agentes de S.H.I.E.L.D.* (Whedon, Tancharoen y Bell, 2013-2020). Lo mismo sucede con el problema que surge entre los Vengadores y cómo se separan a raíz de los acontecimientos producidos durante *Vengadores: la era de Ultrón*. El desenlace de estos acontecimientos no puede entenderse completamente si el espectador no ha podido visualizar *Capitán América: Civil War* (Russo y Russo, 2016). Por tanto, la (re)construc-

ción del relato a través de diferentes narrativas audiovisuales (Hernández, 2018), mundos ficcionales interconectados (Albaladejo Ortega y Sánchez Martínez, 2019) o arqueología narrativa transmedia (Piñeiro-Otero, 2020) dota a la saga de una transmedialidad tal que trasciende a las propias películas y provoca que el espectador desee entender la totalidad de la construcción narrativa consumiendo todos los productos audiovisuales que expanden el relato.

Respecto a las referencias exógenas, estas no se entienden tanto como una forma de expandir el relato y convertirlo en un producto transmedia sino como un ejercicio de añadir más profundidad a la narración, dotándola de mayor complejidad y riqueza y llegar así a más públicos y a más dimensiones de la cultura popular contemporánea.

Algunos ejemplos de referencias fílmicas son a *Alien: el octavo pasajero* (Scott, 1979) y su paralelismo entre la muerte del xenomorfo y la muerte de Ebony Maw; la referencia a *Indiana Jones: en busca del arca perdida* (Spielberg, 1981) cuando Rhodes advierte a Nébula en la entrada del templo; o las continuas referencias a *Regreso al futuro 2* (Zemeckis, 1989) en la secuencia de los viajes en el tiempo que se suceden en la última entrega. Los referentes también forman parte del humor del personaje Tony Stark, quien cambia el nombre a algunos de sus compañeros por su parecido físico. Por ejemplo, llama Lebowski a Thor por el filme *El gran Lebowski* (Coen, 1998); Ratchet a Rocket por su parecido con el protagonista del videojuego *Ratchet and Clank* (Insomniac Games, 2002) y, según el medio *Vandal* (2021), llama Blue Meanie a Nébula en clara alusión a los pequeños villanos azulados que aparecen en la película *Yellow Submarine* de Los Beatles. Existen otras referencias que añaden profundidad al relato, ya sea por su estética, como la alusión a *Gladiator* (Scott, 2000) cuando el protagonista acaricia la hierba al atardecer del mismo modo que lo hace Thanos (Maquiavello, 2019) en *Vengadores: Endgame*, o por el modo en que Ultrón amputa la mano a Ulysses tal y como lo hiciera Darth Vader a Luke Skywalker en *Star Wars: The Empire Strike Back* (Kershner, 1980). Sin embargo, la referencia más clara es la que se hace a la película *Pinocho* (Luske et al., 1940), ya que incluso el personaje Ultrón, en el momento de su formación corpórea y posterior liberación, se mueve como Pinocho

y pronuncia la frase que dice este al cobrar vida: “tenía hilos y ya no los tengo” (*Pinocho*, 1940).

En cuanto a las referencias a videojuegos, tal y como se mencionaba anteriormente, existe cierta referencia directa tanto a *Fornite* (Epic Games, 2017) como a los clásicos de los años setenta y ochenta —*Arcade Defender* (Williams Electronics, 1980), *Galaga* (Namco, 1979) y al citado *Ratchet and Clank*—, pero también existen algunas referencias indirectas que no son tan evidentes, como las del exoesqueleto del ejército Hydra, que mantiene muchas similitudes con el exoesqueleto mostrado en el videojuego *Call of Duty: Advanced Warfare* (Activision, 2014), según Vandal (2021). Todas estas referencias exógenas, a diferencia de las propias del UCM, no tratan de expandir el relato a través de nuevos productos audiovisuales o creando nuevas tramas, ni llevan al espectador a una búsqueda complementaria de información. Su función es la de añadir una gran complejidad y profundidad a la trama y hacer más accesible el relato a diferentes tipos de público, tanto a aquellos que buscan la relación intertextual con otras franquicias narrativas como a aquellos espectadores que buscan alegorías o metáforas con el contexto actual, ya sea a través de elementos narrativos o a través de elementos estéticos que recuerdan a series, películas o videojuegos.

Comparativa entre las cuatro películas y el valor referencial que incorporan

Tratando las cuatro películas que conforman el estudio de caso de forma independiente, se aprecian importantes diferencias entre ellas. En primer lugar, como se puede ver en las figuras 1 y 5 anteriores, la primera entrega de la saga no tiene apenas referencias filmográficas exógenas al UCM, mientras que las referencias literarias son, en su mayoría, pertenecientes a cómics del propio universo narrativo de Marvel, las cuales propician un mayor entendimiento de las subtramas y los diferentes arcos del personaje. Además, aportan información complementaria que ayuda a sobreponerse a ciertos agujeros de guion (McKee, 2002), que la trama principal no explica o que desarrolla de forma inconclusa. En este sentido, observamos que las conexiones pertenecientes al UCM o que hacen referencia a la *Enciclopedia* o los cómics de Marvel cumplen con la característica de expansividad del re-

lato, puesto que añaden elementos narrativos o lo expanden, dando pie a nuevas líneas argumentales e incluso temporales, y a la aparición de personajes, posibilitando así la creación de nuevas películas o series y asegurando la continuidad narrativa al producirse la transmedialidad.

Por su parte, en la segunda y tercera entrega tienen menor presencia las referencias a cómics y a la filmografía del UCM. Por contra, poseen una carga filosófica e ideológica diametralmente superior a la de las otras dos. En este sentido, las dos películas aglutinan estas referencias en la creación del personaje de Ultrón y en el desarrollo del personaje de Thanos. Ambos tienen un objetivo que, *a priori*, es heroico, como resulta ser la prosperidad del planeta o la supervivencia de las especies respectivamente, pero la contradicción y su determinismo trágico los llevan a cometer actos genocidas. El determinismo estoico, el malthusianismo, la representación de mitos platónicos o la referencia a mitos clásicos y modernos, junto con ciertas referencias a películas externas al UCM, dotan a estas dos películas de una complejidad y una profundidad del relato atípicas en el cine de superhéroes o, incluso, en el cine de acción y aventuras, lo que podría habería podido influir en el éxito de estas entregas.

En cuanto a la cuarta y última entrega, *Vengadores: Endgame*, se observan menos referencias a temas filosóficos e ideológicos y también es la que posee menos influencias mitológicas y literarias, pero, por el contrario, es la película que más referencias a la cultura popular contemporánea posee: referencias a videojuegos actuales y de décadas anteriores, a películas de las décadas de los noventa y de los ochenta, a series de éxito de la televisión, a Los Beatles, e incluso a las propias películas del UCM, ya sea por introducir personajes a través del *leitmotiv* musical o haciendo mención a ciertos argumentos de otros relatos del mismo universo narrativo.

Conclusión: las humanidades como fuente de sentido

Después del estudio expuesto, podemos concluir que las referencias literarias, históricas, mitológicas, filosóficas, de la cultura fílmicas y de los videojuegos ayudan a la expansión y la profundidad de las películas *Vengadores* y

permiten la transmedialidad de las mismas o, cuando menos, la propician. Dando por aceptada la hipótesis de partida, pasamos a enumerar las principales aportaciones al campo científico.

En primer lugar, la expansión genera nuevas líneas argumentales, la presentación o aparición de nuevos personajes o la reaparición de otros. Estos elementos narrativos de la saga que añaden la capacidad de expansión del relato, como las escenas poscréditos o la inclusión de personajes de otras películas o cómics de Marvel, permiten desarrollar nuevas tramas o subtramas y propician la creación de futuras películas o productos audiovisuales, asegurando la continuidad narrativa y posibilitando a los espectadores poder entender la trama de forma global.

En segundo lugar, la profundidad permite llegar a nuevos seguidores a través de diferentes canales, dotando de mayor riqueza, envergadura, repercusión, trascendencia, relieve y alcance al relato principal. En este sentido, los elementos que añaden profundidad al relato y se relacionan con teorías filosóficas permiten llegar a más seguidores y usuarios, a la vez que propician la generación de contenido en la red y las plataformas audiovisuales, como YouTube.

En tercer lugar, es posible afirmar que las características de expansión y profundidad del relato, atribuidas a la convergencia de medios por Jenkins (2006), habilitan y propician la transmedialidad narrativa, y son también parte inherente del éxito de la saga, la más taquillera de la historia y una de las franquicias narrativas con mayor universo *fandom* en la red.

En cuarto lugar, el hecho de que la expansión y la profundidad en estas películas se haya buscado en los ámbitos de la filosofía, la historia, la mitología, la literatura y la cultura fílmica y de videojuegos hace pensar en las múltiples posibilidades de este valor.

Consideramos que en la industria audiovisual actual, de intensa producción y alta competitividad, los productores deben trabajar en la dirección de construir lo que Nuno Bernardo (2014) llama “marcas de entretenimiento multiplataforma duraderas y comunidades de espectadores leales”, que

deben ser comunidades *fandom*, es decir, consumidores cocreadores de la narrativa y promotores de su expansión y capacidad de adaptación (Gue rrero, 2016) con capacidad para gestar entornos abiertos, los cuales logran en su conjunto expandir las tramas (Cuenca y López, 2021).

En este reto, las humanidades, un conocimiento colectivo y compartido a lo largo del tiempo, pueden suponer, como resulta en el caso estudiado, un manantial de inspiración para desarrollar puentes de intertextualidad endógenos y exógenos en cualquier producto audiovisual con intencionalidad transmedia. En esta línea, los proyectos audiovisuales más exitosos buscan en las humanidades fuentes de profundidad y expansión que permitan llegar al público desde una perspectiva más humana, o incluso desde el reconocimiento inconsciente de la densidad histórica que nos identifica. Sin embargo, en esta búsqueda es necesario que tanto los creadores como los consumidores se formen en una educación humanística que les pueda servir como fuente de creación o plataforma de comprensión y que genere una experiencia productora de sentido (Espino, 2003). Esto se da porque al final, en la representación de la vida que es el cine, acabamos proyectando aquello que verdaderamente nos importa: la moralidad y la conciencia del bien y del mal (Lanuza-Avello, Cabezuelo-Lorenzo y García-Plaza Vegas, 2017) y el sentido de la vida.

Esta investigación propone futuras líneas de estudio que aborden la influencia de las humanidades en las producciones de narrativa transmedia. Así mismo, sería interesante un análisis crítico sobre cómo la narrativa transmedia se beneficia de las distintas narrativas de las que bebe, influyéndose mutuamente (Villani, 2020), y cómo esta evolución genera cambios en los conceptos mismos originarios, así como el potencial de la construcción de narrativas en la educación (Zrazhevskaya, 2014) y su vehiculación con las demandas de los nuevos usuarios y generaciones (Lastra, 2016). Del mismo modo, creemos que este estudio puede dar pie a una investigación que permita discernir entre intertextualidad, transtextualidad, architextualidad, paratextualidad o metatextualidad, con el objetivo de descubrir cuál de estos elementos o tipologías tiene un mayor protagonismo en la construcción de los universos narrativos transmedia y en su continua expansión.

Referencias

- Activision. (2014). *Call of Duty: Infinite Warfare* [Software]. Activision.
- Albaladejo Ortega, S. y Sánchez Martínez, J. (2019). El ecosistema mediático de la ficción contemporánea: relatos, universos y propiedades intelectuales a través de los transmedial worlds. *Icono 14*, 17(1), 15-38. <https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1241>
- Bernardo, N. (2014). *Transmedia 2.0: How to create an entertainment brand using a transmedial approach to storytelling*. BeActive Books.
- Campbell, J. (2020). *El héroe de las mil caras*. Ediciones Atalanta, S. L.
- Coen, J. (Director). (1998). *El gran Lebowski* [Film]. Universal Pictures.
- Comellas, J.L. (1999). *Historia de España moderna y contemporánea*. Ediciones Rialp.
- Cuenca, D. y López, F. (2021). Videojuegos y procesos de transmediación. Una aproximación a los universos transmedia videolúdicos a través de la franquicia Fallout. *Virtualis, Revista de Cultura Virtual*, 12(22), 18-30.
- De Series y Cine. (2020, 15 mayo). *The Avengers (2012). Secretos, Easter eggs, Black Widow y Saga del Infinito*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XanzQcsAD1Y>
- Epic Games. (2017). *Fortnite: Battle Royale* [Software]. Epic Games.
- Espino Barahona, E. A. (2003). Ciegos que ahora ven: presupuestos teóricos y pistas didácticas para la lectura de la imagen cinematográfica. *Palabra clave*, 9.
- Fleming, V. (Director). (1939). *El mago de Oz* [Film]. Loews Cineplex Entertainment.

- Freire, A. (2022). *Los antihéroes no nacen, se forjan. Arco argumental y storytelling en el relato antiheroico*. Editorial UOC.
- Freire, A. y Vidal-Mestre, M. (2022). El concepto de antihéroe o antiheroína en las narrativas audiovisuales transmedia. *Cuadernos.Info*, 52, 246–265. <https://doi.org/10.7764/cdi.52.34771>
- García-Gual, C. (2001). *Diccionario de mitos*. Siglo Veintiuno de España Editores.
- González-Escribano, J. L. (1981). Sobre los conceptos de ‘héroe y antihéroe’ en la teoría de la literatura. *Archivum*, 31, 367-408.
- Grimal, P. (2008). *Diccionario de la mitología griega y romana*. Paidós.
- Guerrero, M. (2016). Dimensional expansions and shiftings: fanfiction and transmedia storytelling the fringeverse. *International Journal of TV Serial Narratives*, 2(2), 73-86. <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/6593>
- Hernández, J. (2018). Diseñando mundos transmedia: el caso Plot 28 (2013). *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 12-32. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1319>
- Insomniac Games. (2002). *Ratchet and Clank* [Software]. Insomniac Games.
- Jenkins, H. (2003, 15 de enero). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *MIT Technology Review*. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Kerrigan, S. y Velikovsky, J. T. (2015). Examining documentary transmedia narratives through “The Living History of Fort Scratchley” Project. *Convergence*, 22(3), 250-268. <https://doi.org/10.1177/1354856514567053>

- Kershner, I. (Director). (1980). *Star Wars: The Empire Strikes Back*. [Film]. JVC Digital Studios.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies. Television and video games: from Muppet Babies to teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California. <https://doi.org/10.1525/9780520912434>
- Lanuza-Avello, A., Cabezuelo-Lorenzo, F. y García-Plaza Vegas, A. (2017). Análisis crítico de “The Walking Dead” desde la perspectiva de los valores humanistas. *Palabra Clave*, 20(2), 340-359. <https://doi.org/10.5294/pacla.2017.20.2.3>
- Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia, *Icono 14*, 14, 71-94. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.902>
- López Gutiérrez, M. L y Nicolás-Gavilán, T. (2016). El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. *Revista ComHumanitas*, 6(1), 22-39.
- Luske, H., Sharpsteen, B., Jackson, W., Roberts, B., Ferguson, N., Hee, T. y Kinney, J. (Directores). (1940). *Pinocho* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Maquiavello, J. (2019, 6 de noviembre). ¿Por qué Thanos es el héroe? Análisis de Infinity War. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_f2F0xjE9rA
- Maquiavelo, N. (2010). *El príncipe*. Alianza Editorial.
- Marcos Molano, M., Romero Chamorro, S.F. y Santorum González, M. (2019). El storyworld en la narrativa de los juegos documentales interactivos: el caso de Fort McMone. *Ícono 14*, 17(1), 39-59. <https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1246>

- McKee, R. (2002). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba.
- Mora-Fernández, J. I. (2017). Elementos narrativos que sirven para generar convergencias e inteligibilidad en narrativas transmediáticas o narrativas interactivas lineales. *Ícono 14*, 15(1), 186-210. <https://doi.org/10.7195/ri14.v15i1.1032>
- Namco. (1979). *Galaga* [Software]. (1979). Namco.
- Piñeiro-Otero, T. (2020). Flash Gordon. La expansión del héroe intergaláctico como ejemplo de arqueología transmedia. *Historia y comunicación social*, 25(1), 45-56. <https://doi.org/10.5209/hics.69226>
- Rosendo Sánchez, N. (2016). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. *Ícono 14*, 14(1), 49-70. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>
- Russo, J. y Russo, A. (Directores). (2014). *Capitán América: Soldado de Invierno* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Russo, J. y Russo, A. (Directores). (2017). *Capitán América Civil War* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Russo, J. y Russo, A. (Directores). (2018). *Vengadores: Infinity War* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Russo, J. y Russo, A. (Directores). (2019). *Vengadores: Endgame* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Ryan, M.L. y Thon J.N. (2014). *Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*. University of Nebraska Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1d9nkdg.5>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. PAPF.

- Scott, R. (Director). (1979). *Alien: el octavo pasajero* [Film]. 20th Century Studios.
- Scott, R. (Director). (2000). *Gladiator* [Film]. Universal Pictures.
- Spielberg, S. (Director). (1981). *Indiana Jones en busca del arca perdida* [Film]. Paramount Pictures.
- Tubau, D. (2007). *Las paradojas del guionista*. Alba.
- Vandal (2021). 30 detalles alucinantes de Vengadores: End Game. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hPsMN0nUS34>
- Vernant, J. P. (2000). *El universo, los dioses, los hombres*. Anagrama.
- Vidal-Mestre, M. (2018). *Branding sonoro: Sonokey: el método de impulso emocional y mnemotécnico para las marcas*. UOC.
- Villani, N. (2020). Marvel's Spider-Man: "Ragnoverso" crossmedia. *Journal of Communication*, 18, 73-94. <https://doi.org/10.1285/i22840753n18p73>
- Villarreal, O. y Landeta, J. (2010). El estudio de casos como metodología de investigación científica en dirección y economía de la empresa. Una aplicación a la internacionalización. *Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa*, 16(3), 31-52. [https://doi.org/10.1016/S1135-2523\(12\)60033-1](https://doi.org/10.1016/S1135-2523(12)60033-1)
- Villegas, J. (1973). *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Planeta.
- Villena, E. (2014). La narrativa transmedia en el modelo de comunicación de las empresas de moda internacionales: un estudio de caso. *Communication Papers*, 4, 15-21. https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v3i04.22122

- Vogler, Ch. (2020). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. (3.ª Ed.). Ma Non Troppo / Red Book Ediciones, S. L.
- Weinel, J., Griffiths, D. y Cunningham, S. (2014). Easter eggs: hidden tracks and messages in musical mediums. *Joint International Computer Music Conference/Sound and Music Computing*, 1-8.
- Whedon, J. (Director). (2012). *Vengadores* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Whedon, J. (Director). (2015). *Vengadores: la era de Ultrón* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Whedon, J., Tancharoen, M. y Bell, J. (Executive Producers). (2013-2020) *Agentes de S.H.I.E.L.D.* [TV series]. Disney+ y Netflix.
- Williams Electronics. (1980). *Arcade Defender* [Software]. Williams Electronics.
- Zemeckis, R. (Director). (1989). *Regreso al futuro 2* [Film]. Universal Pictures.
- Zrazhevskaya, N. (2014). Mechanism of constructing and functioning of enigmatic narratives in the context of media culture. *Management and Education*, 10(4), 109-113.