

ISSN electrónico: 2172-9077

DOI: <https://doi.org/10.48047/fjc.27.01.06>


DOMESTICANDO A LOS SUPERHÉROES: UN ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN DE SUS ATRIBUTOS Y RELEVANCIA SOCIOPOLÍTICA EN EL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE MARVEL (2008-2022)

Taming the superheroes: Exploring the evolution of attributes and sociopolitical relevance in the Marvel Cinematic Universe (2008-2022)

Dra. Tamara ANTONA-JIMENO

Profesora Ayudante Doctor, Universidad Complutense de Madrid, España

E-mail: tamaanto@ucm.es

 <https://orcid.org/0000-0002-8941-1708>

Dr. Salvador GÓMEZ-GARCÍA

Profesor Titular, Universidad Complutense de Madrid, España

E-mail: salvgome@ucm.es

 <https://orcid.org/0000-0001-5126-6464>

Adrián MERINERO-SÁNCHEZ

Investigador Predoctoral, Universidad Complutense de Madrid, España

E-mail: admerine@ucm.es

 <https://orcid.org/0009-0000-0393-0762>

Fecha de recepción del artículo: 03/07/2023

Fecha de aceptación definitiva: 28/09/2023

RESUMEN

Esta investigación examina la evolución de los superhéroes del Universo Cinematográfico Marvel (MCU) y cómo interactúan, desde sus construcciones narrativas, con el contexto sociopolítico en el que se crean estas historias. Para ello, se examinan los atributos fundamentales del concepto de superhéroe aplicado al MCU y su transformación a lo largo de las diferentes fases de la franquicia. Este examen se profundiza con la identificación argumental de los modelos de superhéroes y las comunidades que se forman entre ellos. Por último, se analizan las situaciones dramáticas presentadas en estas producciones y su relación con la geopolítica y la agenda política y social contemporánea. Para este estudio, se utilizó una combinación de análisis cuantitativo y cualitativo de las películas y series del MCU, así como análisis de redes para comprender las interacciones entre los personajes. En conjunto, este análisis contribuye a la comprensión de la evolución del concepto de superhéroe, su impacto cultural y su capacidad para reflejar temas relevantes en nuestra sociedad contemporánea¹.

1 Este artículo se localiza dentro del proyecto 'Politainment' ante la fragmentación mediática: Desintermediación, 'engagement' y polarización (PID2020-114193RB-I00), financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación.

Palabras clave: Universo Cinematográfico Marvel (MCU); Construcción Narrativa, Contexto Sociopolítico, Cultural Studies; Atributos del Héroe; Franquicias

ABSTRACT

This research examines the evolution of the superheroes of the Marvel Cinematic Universe (MCU) and how they interact, from their narrative constructions, with the socio-political context in which these stories are created. To this end, it examines the fundamental attributes of the concept of the superhero as applied to the MCU and its transformation throughout the different phases of the franchise. This examination is deepened with the plot identification of the superhero models and the communities that form between them. Finally, the dramatic situations presented in these productions and their relationship with geopolitics and the contemporary political and social agenda are analyzed. For this study, a combination of quantitative and qualitative analysis of the MCU films and series was used, as well as network analysis to understand the interactions between the characters. Taken together, this analysis contributes to the understanding of the evolution of the superhero concept, its cultural impact and its ability to reflect relevant issues in our contemporary society.

Key words: Marvel Cinematic Universe (MCU); Narrative Construction, Socio-Political Context, Cultural Studies; Hero Attributes; Franchises

1. LA NUEVA ERA DE LOS SUPERHÉROES

El escritor y guionista de cómics Ta-Nehisi afirmó que «los héroes de los cómics son nuestra mitología, ellos son nuestros dioses griegos. Y en nuestro panteón, las únicas personas con poder, las únicas personas con peso en nuestro panteón son hombres blancos y heterosexuales. Eso dice algo sobre cómo nos imaginamos a nosotros mismos» (citado en NPR, 2016). Esta reflexión apunta dos cuestiones fundamentales. La primera de ellas, al igual que sucedió con los dioses de la antigüedad, es la capacidad de humanizar valores e ideales en relatos inspiradores para, en cierto sentido, transformar a los dioses (y a los superhéroes) en una escala humana. Una idea que se ha reflejado en obras como *Superheroes and Gods: A Comparative Study from Babylon to Batman* (LoCicero, 2007) o *Do Gods Wear Capes? Spirituality, Fantasy, and Superheroes* (Saunders, 2012). En segundo lugar, la importancia de las claves raciales, culturales e ideológicas en ese proceso de transformación, ya que estos personajes tienen la capacidad de trasladar una visión del mundo (Scott, 2018) y de reflexionar sobre nuestro presente (Fingerroth, 2017).

Este proceso, que se fraguó durante gran parte del siglo XX a través del cómic, se ha impulsado en clave audiovisual a partir de las principales franquicias que producen historias de superhéroes. Una apuesta que ha crecido en ambición y ha dado pie a complejos universos narrativos audiovisuales, entre los más populares, el Universo Cinematográfico Marvel (*Marvel Cinematic Universe*, a partir de ahora, MCU) o el Universo Extendido de DC (DCEU). En esta investigación se analiza la apuesta que hace el MCU en ese sentido y cómo se puede conectar con una nueva reelaboración del superhéroe moderno que hunde sus raíces en obras clásicas como *The hero with a thousand faces* (Campbell, 1959).

Además, este estudio tiene en cuenta la popularización de los superhéroes a través del cómic y su expansión masiva en el cine y la televisión, especialmente en los primeros años del siglo XXI. El género de superhéroes se ha convertido en un fenómeno cultural global que trasciende las fronteras de las industrias dominantes y llega a escenarios culturales no hegemónicos, como África (Omanga, 2016). En el caso particular de Marvel, su influencia masiva se vio amplificadas aún más con la adquisición de la compañía por parte de Disney en 2009, lo que ha permitido la construcción de un vasto e interconectado universo cinematográfico.

Este estudio se adentra en la evolución de los superhéroes en el MCU y su relevancia sociopolítica que, además, ha planteado una nueva génesis de sus protagonistas en una nueva era de los superhéroes respaldada por su rentabilidad comercial y aceptación popular (McSweeney, 2018). De este modo, se examina cómo estos personajes encarnan valores e ideales, al tiempo que reflejan la diversidad racial, cultural e ideológica de nuestro mundo actual (Freire, Gracia-Mercadé y Vidal-Mestre, 2022). Asimismo, analiza la popularización del género de superhéroes a través del cómic y su expansión en el ámbito audiovisual, centrándose en el impacto del MCU como uno de los principales referentes en esta evolución. Esta investigación asume el alcance actual y la importancia de los superhéroes en la cultura contemporánea, pero trata de identificar cuáles son las principales líneas de influencia que desarrollan en la actualidad.

1.1. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

La génesis del concepto de superhéroe y la influencia del MCU en su evolución reciente permite proponer tres preguntas de investigación a tenor del epígrafe anterior:

PI₁: ¿Cómo ha evolucionado el concepto de superhéroe clásico en función de sus atributos fundamentales a través de la propuesta narrativa del Universo Cinematográfico de Marvel desde su inicio en la primera fase, con el estreno de *Iron Man* (2 de mayo de 2008), hasta el final de su cuarta fase con *Black Panther: Wakanda Forever* (11 de noviembre de 2022)?

Esta pregunta de investigación se fundamenta en los atributos fundamentales definidos por Peter Coogan en su obra *The Definition of Superhero* (2009): misión, poderes e identidad (MPI). La investigación se enmarca en un enfoque de análisis mixto. En primer lugar, se analizarán las categorías principales y su recurrencia de manera cuantitativa. A continuación, se explorarán las relaciones temáticas para comprender la evolución de los atributos fundamentales del superhéroe clásico en el MCU. Este enfoque permitirá profundizar en el análisis de las características esenciales de los superhéroes en el contexto de las películas de Marvel y su evolución a lo largo de la franquicia.

PI₂: ¿Cuáles son los modelos de superhéroe que adquieren una mayor importancia argumental en el MCU y qué tipo de comunidades se desarrollan entre ellos?

Esta pregunta de investigación tiene como objetivo analizar la estructura de la red de personajes en el MCU para identificar los superhéroes que tienen un mayor protagonismo narrativo y comprender las relaciones que se desarrollan entre ellos. Se utilizará la teoría de redes (Newman, 2010) para construir y analizar esta red. Mediante el análisis de la centralidad de los nodos, se buscará entender tanto la relevancia individual de los superhéroes como los patrones y estructuras que emergen en la interrelación de personajes en el MCU. Este enfoque proporcionará un marco teórico y analítico para comprender la complejidad de los sistemas interconectados (Barabási, 2009; Watts, 2003) y desvelar las comunidades de personajes que se forman dentro de este universo narrativo.

PI₃: ¿Cómo se vinculan las situaciones dramáticas del cine de superhéroes con la geopolítica y la agenda política y social contemporánea, y qué contribución tienen estas películas en la identificación y reflexión sobre temas políticos y sociales?

Esta pregunta de investigación se basa en el reconocimiento del cine de superhéroes como un producto de entretenimiento estandarizado y ampliamente consumido que tiene la capacidad de reflejar y abordar temas relevantes para la sociedad contemporánea. Por ello, estas películas pueden ser consideradas como «representaciones sociales» (Allen & Gomery, 1985). Para comprender mejor esta conexión, se recurrirá

a la teoría de las situaciones dramáticas de Polti (1895) para identificar los patrones recurrentes en las tramas narrativas y cómo se relacionan con las dimensiones de la agenda política y social. Para analizar este apartado se han utilizado los Objetivos de Desarrollo Sostenible establecidos por Naciones Unidas en 2015, al considerar que son una hoja de ruta para las distintas políticas que abordan los desafíos globales más apremiantes (Naciones Unidas, 2015). El objetivo principal de esta pregunta de investigación es contribuir al conocimiento existente al profundizar en la comprensión de cómo las tramas narrativas en las películas del MCU se conectan con la agenda política y social contemporánea, y cómo esto fomenta la reflexión y el debate sobre temas políticos y sociales. Además, se investigará el tratamiento de estos temas en las películas de superhéroes y su impacto en la identificación y reflexión por parte de la audiencia.

2. METODOLOGÍA

La planificación metodológica de esta investigación se divide en tres partes que se corresponden con las preguntas de investigación. Previamente, se estableció la muestra de análisis que ha seguido un patrón sencillo: todas las películas y series dentro de la franquicia denominada Universo Cinematográfico Marvel por parte de Marvel Studios, una red interconectada de películas, televisión, cómics, videojuegos y contenido en internet que comenzó con *Iron Man* en 2008 y que es propiedad de la compañía Walt Disney desde 2009 (Robb, 2014). Esta selección simplifica, por razones de operatividad, el análisis audiovisual de superhéroes adscritos a las franquicias de Marvel, pero no vinculados dentro de ese escenario (por ejemplo, las dos entregas de *Deadpool* o la saga de películas de los *X-Men*) y, por el mismo motivo, también se suprimen aquellas películas de protagonismo coral dentro del MCU (sagas de *Los Vengadores* y *Guardianes de la Galaxia*) para concretar los objetivos de esta investigación. A partir de ambos criterios, la muestra final está compuesta por 23 películas y 7 series que se han analizado como un todo, no como capítulos individuales. Esta muestra la componen productos audiovisuales estrenados entre 2008 y 2022, y comprenden las cuatro primeras fases del MCU, que se relacionan en el Anexo I de esta investigación. Se considera que dicha selección cumple los criterios de validez de este tipo de estudio (Silverman, 2011: 291-314) y, además, que se justifica por el impacto que Marvel y el MCU han tenido en la cultura popular, atrayendo a públicos de naturaleza heterogénea y con intereses variados para consumir los diferentes contenidos asociados al MCU (Brinker, 2017).

La popularidad del MCU, sus personajes (tanto superhéroes como villanos) y sus tramas han recibido un nítido respaldo por parte de públicos, industria y academia. Esta propuesta de narrativas interconectadas a través de un vasto conjunto de personajes permite identificarlo como un fenómeno cultural (Gavaler y Goldberg, 2018). Esta popularidad ha impulsado y acelerado el ritmo de presentación de contenidos de forma exponencial, un hecho que se refleja en la figura 1. A pesar de la ausencia de las películas corales de las sagas de *Los Vengadores* y *Guardianes de la Galaxia*, la etapa más prolífica es la 4ª fase del MCU de 2018 a 2022, una etapa que inicia la Saga del Multiverso, pero más allá de esta obviedad que refleja la figura 1 se encuentra el hecho de que las 13 producciones de este periodo (6 películas y 7 series) casi superan el total de producciones producidas por Marvel en relación a personajes individuales en los 9 años anteriores de 2008 a 2017 (17 producciones). En ese periodo se refleja, además, una tendencia a priorizar contenido para ser estrenado en plataformas de *streaming* como, por ejemplo, *Wandavision* o la película *Viuda Negra* que tuvo un estreno simultáneo en salas de cine y plataformas.

Figura 1. Evolución del ritmo de producción y difusión de contenidos del MCU (2008-2022)



Fuente: elaboración propia

Una estrategia de Disney que surge de las consecuencias del impacto de la COVID-19 en los estrenos en salas cinematográficas y que se identifica con una estrategia transmedia del MCU reforzada a partir del 2021, año del pico de estrenos según la figura 1 (Webster, Leaver y Sandry, 2022). Este ritmo de producción y difusión de contenidos afecta a los resultados e interpretaciones de esta investigación en cuanto plantea una lógica de aceleración en la que se interrelacionan diferentes variables que se han empleado para este análisis.

Cada uno de los ítems de la muestra se ha codificado a partir de una ficha de análisis que comprende tres bloques principales. El primero de ellos recoge datos formales de la película o serie (título, fecha de lanzamiento, superhéroe implicado, origen geográfico, escenario(s) de acción, etc.). El segundo bloque recoge el análisis de la figura del superhéroe vinculado al MCU y su evolución a través de los rasgos básicos de identidad asociados con el superhéroe: Misión, Poder e Identidad (Coogan, 2008: 77-79). La propuesta de Coogan, a pesar de algunas debilidades enunciadas por la equiparación de héroe y superhéroe (García-Escrivá, 2018), permite identificar unas convenciones primarias dirigidas al diseño de una ficha de análisis de análisis de contenido cuantitativo y cualitativo (Tabla 1) y que se ha complementado con perspectivas previas y otras metodologías dirigidas al análisis de arquetipos (Serra, 2011; Sánchez, 2017; Sánchez, 2020; Paredes, 2023). Por último, esta construcción del modelo de análisis se completó a través de categorías emergentes que los investigadores identificaron a partir de la sensibilidad teórica de los autores de este estudio y que emana del visionado individual y discusión colectiva de los contenidos audiovisuales.

Tabla 1. Bloque de la ficha de análisis dirigido al modelo de superhéroe

1. Misión	2. Poderes	3. Identidad
1.A. Objetivos	2.A. Orígenes poderes	3.A.1. Pública
1.A.1. Objetivo personal	- Tecnología	3.A.2. Privada
1.A.2. Objetivo heroico	- Genéticos (mutación)	3.A.3. Híbrida
	- Místicos (sobrenaturales)	

1.B. Némesis	2.B. Catalizador y tipología de poderes	3.B. Sentido del traje y utilidad
	2.C. Modelo heroico y debilidad (Serra, 2011) - Aquiles (talón) - Odiseo (astucia)	

Fuente: elaboración propia.

El análisis y revisión de las variables registradas en la tabla 1 permitirá dar respuesta a la primera pregunta de investigación y, además, dar cuenta de su evolución a lo largo del arco temporal dentro del periodo analizado.

La segunda pregunta de investigación ha recurrido a la Teoría de Redes para su resolución. Según Boyd (2009), la teoría de redes se puede aplicar al análisis de personajes en la literatura, permitiendo visualizar y examinar las conexiones entre los individuos y cómo estas relaciones influyen en la historia. Por otro lado, Smith (2010) argumenta que el análisis de personajes en obras de ficción es esencial para comprender las motivaciones, características y dinámicas sociales representadas en la narrativa. Este enfoque se basa en identificar las relaciones entre los personajes y cómo estas relaciones afectan el desarrollo de la trama. Watts (2003) destaca también que la importancia de un nodo en una red no solo depende de su conectividad, sino también de su posición estratégica y su capacidad para controlar el flujo de información. En concreto, la centralidad indica el número de conexiones entre un nodo determinado y otros vértices en la red (Segado, et al., 2023). Por este motivo se han incluido también datos relativos a la centralidad de grado y a la intermediación de la red de superhéroes aparecidos en la muestra. La centralidad de grado mide la importancia de un nodo (un personaje) en función del número de conexiones que tiene con otros (grado), por otra parte, la intermediación ofrece información sobre la importancia de un nodo en función de su participación en los caminos más cortos entre otros nodos en la red (Wasserman, 1994).

Estas relaciones han sido tratadas y elaboradas gráficamente mediante Pajek (Batagelj & Mrvar, 1998) para identificar la co-aparición de personajes del universo Marvel en las diferentes películas analizadas. De este modo, se muestran las co-apariciones de personajes que aparecen juntos, al menos, una vez. Además, se utilizó el algoritmo de Lovaina con los siguientes parámetros: engrosamiento multi-nivel, refinamiento sencillo, parámetro de resolución = 1, número de reinicios aleatorios = 1, número máximo de niveles en cada iteración = 20 y número máximo de repeticiones en cada nivel = 50 para identificar las distintas comunidades. El color de los nodos en los gráficos corresponde a estas comunidades identificadas.

La tercera pregunta de investigación se aborda a través de la identificación de las temáticas relacionadas con la agenda sociopolítica en el Universo Cinematográfico de Marvel (MCU). La respuesta parte de dos niveles de análisis. El primero de ellos emplea las 36 situaciones dramáticas de Polti (1895) como un enfoque de codificación narrativa que identifica las situaciones dramáticas más recurrentes. A priori, esta elección podría resultar restrictiva a tenor de la expansión del análisis de narrativas actuales tanto desde la perspectiva del cuento tradicional (Propp, 1971; Bettelheim, 1991), la narratología (Genette, 2004); Abellán-García, 2020) o el estudio arquetípico (Balló y Pérez, 1997; Bou y Pérez, 2021). Esta investigación ha favorecido la propuesta de Polti por su universalidad, claridad, enfoque estructural y consolidación histórica, aunque se asume el interés de incorporar los enfoques anteriores en futuras investigaciones. El segundo nivel de análisis identifica la presencia de temáticas sociopolíticas en las películas del MCU siguiendo las directrices apuntadas por investigaciones previas que han abordado la

porosidad ideológica y social del cine de superhéroes (Segado, 2005; Di Paolo, 2017; Sánchez, 2017; Scott, 2018).

La operativización de las variables derivadas de esta propuesta de codificación se ha sintetizado en la tabla 2 que conforman una agrupación temática tanto en las situaciones dramáticas de Polti como en la propuesta de temas sociopolíticos que se desarrolla a partir de los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por las Naciones Unidas (en el anexo II se ofrece un listado completo de las categorías empleadas, su categorización y sus correspondencias). Se apuesta por esta clasificación por la convicción de que los ODS responden a una sensibilidad centrada en la sostenibilidad y el desarrollo equitativo global (Rial, 2021). En ese sentido, desde el origen del Universo Marvel en los cómics, sus temáticas han estado relacionadas con los debates y reflexiones sobre asuntos sociales, ambientales y éticos que emergen en torno a las principales preocupaciones internacionales.

Tabla 2. Propuesta de variables de análisis de las situaciones dramáticas y temas sociopolíticos en las películas del MCU

Situaciones Dramáticas	Temas Sociopolíticos Presentes
1. Búsqueda de la libertad	1. Justicia social
2. Luchar contra amenazas o injusticias	2. Salud y Bienestar
3. Heroísmo (desinteresado)	3. Educación de calidad
4. Resolver problemas (pasados o presentes)	4. Igualdad de género
5. Amor y sentimentalismo	5. Ecologismo y Sostenibilidad
6. Problemas generados por el orgullo o el ego	6. Reducción de la desigualdad social
7. Misticismo, fe	7. Paz
	8. Cooperación internacional (o interplanetaria)

Fuente: elaboración propia.

3. RESULTADOS

3.1. SUPERHÉROES SIN SECRETOS: EL SINGULAR ENFOQUE DEL MCU

La aparición del superhéroe ha estado intrínsecamente vinculado a la noción de identidad secreta desde sus primeras manifestaciones en la cultura popular (Marín, 1996), especialmente a partir de la aparición de Superman en 1938. La implementación de una identidad dual ha sido un rasgo distintivo en la mayoría de los superhéroes de los cómics del Universo Marvel. Sin embargo, el Universo Cinematográfico de Marvel ha invertido esta tendencia al presentar a la mayoría de sus protagonistas como personajes con una única identidad pública. Este cambio del cómic a la pantalla se puede apreciar en personajes como el Capitán América, la Viuda Negra, Thor o She-Hulk, entre otros. Kevin Feige, presidente de Marvel Studios, ha defendido esta apuesta por eliminar la identidad secreta al declarar: «Pensé que se había explotado durante demasiado tiempo, por eso hicimos que Tony Stark se revelará al final de su primera película. Estábamos anunciando al público que no íbamos a jugar ese juego» (Feige citado en White, 2019).

La reconfiguración de este atributo fundamental del superhéroe implica que las motivaciones y orígenes de los personajes se han desarrollado de forma diferente a las propuestas canónicas originales en torno a la identidad secreta. Este enfoque más directo en la construcción y desarrollo de la identidad del superhéroe explora en el MCU sus interacciones con la sociedad, así como una evolución en las expectativas de la audiencia y la necesidad de construir personajes que sean fácilmente reconocibles y

comprensibles para un público más amplio. Además, esta percepción realista de un superhéroe reconoce la dificultad de mantener oculta la identidad de manera efectiva en la sociedad actual, especialmente en un mundo con tecnología avanzada y redes de información global. Este hecho, que las películas del MCU asumen, resulta relevante en las reflexiones e implicaciones relacionadas con los riesgos y desafíos que implica la digitalización para la ciudadanía de las sociedades contemporáneas. Un caso singular en el que convergen ambas cuestiones son los superhéroes menores de edad del MCU, Peter Parker (Spider-Man) y Kamala Khan (Ms. Marvel), cuyas tramas audiovisuales plantean sus esfuerzos por mantener a salvo sus identidades secretas y su doble estilo de vida, especialmente con sus círculos familiares. En ambos casos, y dentro de la lógica *teen* que impregna a estas producciones de superhéroes adolescentes (Sánchez, 2020), se potencia la relación entre pares adolescentes, custodios del secreto de la naturaleza superheroica del protagonista, lo que les convierte en aliados necesarios para mantener el *status quo*. El MCU plantea, de este modo, una protección de aquellos destinados a la defensa del orden, mientras trata de protegerlos, al mismo tiempo, del mundo de los adultos. Algo que amenaza a los superhéroes «del mundo adulto» como, por ejemplo, She-Hulk que se enfrenta a las consecuencias de una filtración de datos personales.

Lo expuesto en este epígrafe sobre la dualidad de identidades destaca el interés del análisis sobre otro aspecto identitario del superhéroe: su traje o atuendo superheroico. La mayor parte de los superhéroes incorporan una vestimenta y/o una transformación que permite identificarlos en clave «de servicio» frente a otros momentos de la trama dirigidos a otras líneas narrativas de las producciones. La actualización de esta propuesta estética con respecto a los cómics tiene interés por su traslación en pantalla. Una cuestión que apareció en *X-Men* (2000) cuando Lobezno cuestiona los atuendos de sus compañeros a lo que Cíclope le responde «¿Qué prefieres? ¿Licra amarilla?» (el estilo de Lobezno en los cómics de Marvel), una referencia metatextual para plantear, del mismo modo, la renovación estética del imaginario Marvel en el siglo XXI. La literatura científica previa ya ha señalado la conexión entre la estética y la identidad a partir de la psicología del color (Calero y Cano, 2011), un aspecto que la propuesta audiovisual del MCU también ha reformulado.

El cambio de perspectiva en el diseño y uso de las vestimentas de los personajes del MCU se debe a la ausencia de una identidad secreta en la mayoría de ellos. Por eso, estos trajes cumplen distintas funciones que van más allá de salvaguardar su identidad. En primer lugar, se conciben como una forma de protección para personajes como el Capitán América, la Viuda Negra o T'Challa, quienes utilizan sus trajes para salvaguardar su integridad física contra villanos y amenazas. Estos trajes están diseñados con tecnología avanzada que les otorgan una ventaja táctica en combate. Por otro lado, los trajes también funcionan como habilitadores de habilidades sobrehumanas para superhéroes como Iron Man, Falcon o Shang-Chi. Estos personajes dependen de la tecnología incorporada en sus trajes para potenciar sus capacidades y adquirir habilidades especiales. En las primeras fases del MCU dicha tecnología era humana, pero en las últimas fases del MCU ha hecho su aparición objetos mágicos (el ojo de Agamotto) y tecnología alienígena (brazaletes de Shang-Chi o Ms. Marvel). Por último, los trajes cumplen con la función de actuar de barrera entre vida cotidiana y vida heroica, especialmente en los casos señalados de Spider-Man y Ms. Marvel.

La apuesta estética de los trajes superheroicos parte de diferentes enfoques. Algunos superhéroes, como el Capitán América, Spiderman, Iron Man y Shang-Chi, mantienen elementos visuales reconocibles de sus trajes originales en los cómics, lo cual les brinda un aspecto icónico y familiar para los fans más

tradicionales. Sin embargo, en el MCU predominan propuestas más sobrias y realistas, con diseños que incorporan elementos tecnológicos y funcionales, pero que mantienen la identidad del superhéroe. Viuda Negra y Ojo de Halcón son ejemplos de personajes cuyos trajes presentan una estética más discreta, adaptada a su naturaleza de agentes encubiertos con habilidades basadas en la precisión y la agilidad.

3.2. PODERES: LO QUE NO CAMBIA PARA QUE LOS SUPERHÉROES CAMBIEN

Las facultades extraordinarias constituyen el rasgo principal del género de superhéroes frente a otras propuestas heroicas. El inicio del MCU ha dado lugar a nuevos procesos de génesis para los superhéroes protagonistas, así como una redefinición de sus orígenes y motivaciones. En la fase inicial del MCU, la adquisición de habilidades sobrehumanas se ha explorado principalmente desde la perspectiva de la tecnología como vía de acceso. Algunos personajes han mejorado sus habilidades a través de procesos o terapias genéticas, como el Capitán América, Ojo de Halcón o Viuda Negra, aunque en algunos casos, como Hulk, no existe un control inicial sobre las nuevas facultades. Un hecho que, en los orígenes del personaje en los cómics, planteaba la paradoja del poder absoluto (asociado a la energía atómica), pero con una completa pérdida de raciocinio para controlarlo. En el caso del MCU, nos encontramos que los poderes asociados a la figura de Hulk presentan un acceso o control más inestable que el de otros superhéroes, estableciendo una reflexión sobre la capacidad de uso de aquellas tecnologías que no quedan absolutamente bajo el control del ser humano (como la energía atómica). Sin embargo, la premisa final con respecto a Hulk plantea la capacidad de «domesticarlo» y emplearlo como arma clave frente a los adversarios de la humanidad. En otros casos, los poderes son el resultado directo de tecnologías avanzadas que se incorporan -de forma no invasiva- a sus portadores, como ocurre con Iron Man, Ant-Man y Máquina de Guerra. Por último, ciertos personajes han combinado tecnología y modificación genética, como Spider-Man y el Soldado de Invierno.

La evolución de los catalizadores de los superpoderes de los personajes revela un debate sobre el control y la responsabilidad que conllevan esos poderes (tecnologías), y su impacto en la sociedad. Este tema se ha explorado en varias películas del MCU. De forma más destacada en *Capitán América: Civil War*. En esta producción se plantea el conflicto entre la necesidad de regulación de los riesgos que suponen los superhéroes y el deseo de mantener su autonomía individual y moral. De forma previa, la trilogía de Iron Man había abordado la desconfianza gubernamental en relación con el control de tecnología avanzada exclusivamente en manos de particulares. Estos ejemplos sugieren que el MCU busca reflexionar sobre las implicaciones éticas y sociales de los superpoderes empleándolos como metáforas de la tecnología digital (no sólo militar), sino también de otros avances científicos y sociales. Esta cuestión se subraya en la primera entrega de Thor, donde se aborda el rol del martillo Mjolnir como un catalizador del poder tecnológico. La rehabilitación de Thor (2011) como superhéroe implica ser «digno» de portar a Mjolnir para ostentar su poder. Este factor, representado por el objeto catalizador del superpoder y su relación con la tecnología, se presenta en un amplio grupo de elementos posteriores del MCU como, por ejemplo, el guantelete y las gemas del infinito, el vibranium, o el brazalete dorado de Ms. Marvel.

Esta definición de la naturaleza de los superpoderes adquiere una nueva deriva a partir de la tercera fase del MCU en el que aparecen poderes de una naturaleza distinta a la tecnológica. La impronta científica se mantiene en nuevos personajes (p. ej. Ant-Man, Black Panther o She-Hulk), aunque se añaden

poderes místicos (Doctor Extraño o Bruja Escarlata) y una combinación de habilidades que provienen de fuentes entre lo místico y tecnológico (Shang-Chi, Ms. Marvel). Su emergencia procede tanto de la progresiva incorporación de personajes de Marvel al MCU como de la complejidad narrativa que va engrosando esta propuesta.

El enfoque científico en la génesis de los poderes de los superhéroes durante las primeras fases del MCU refleja un propósito de adaptación a la era moderna respecto a los orígenes del cómic y una reflexión sobre el mundo digital. No obstante, a medida que el MCU avanza hacia fases posteriores, se introduce una mayor variedad de poderes que trascienden lo puramente tecnológico. Estos nuevos poderes pueden surgir tanto por las exigencias narrativas derivadas de la incorporación de nuevos personajes como por la complejidad narrativa del mundo contemporáneo que le sirve de referencia. Por ello, el uso narrativo y metafórico de la aparición de tecnologías alienígenas, objetos ancestrales o poderes místicos plantea la complejidad y subjetividad del escenario sociopolítico posmoderno actual, desafiando las explicaciones racionales y aportando una mayor profundidad y complejidad al universo de los superhéroes.

El último aspecto de interés incide sobre la propuesta estructural del modelo de superhéroes que surge de la dualidad entre los héroes griegos de Aquiles y Odiseo. Por un lado, el modelo Aquiles (ejemplificado en Superman) se asocia a superhéroes de extraordinario poder, pero con una debilidad pronunciada que puede llegar a anularlos completamente. Por otro lado, el modelo de Odiseo (ejemplificado en Batman) destaca aquellos superhéroes que no destacan por sus cualidades físicas, sino por su *métis*, un término del griego antiguo que define la astucia y la capacidad para resolver problemas de manera creativa. Esta propuesta interpretativa se ha sintetizado en la tabla 3.

Tabla 3. Comparativa de los modelos estructurales de superhéroes en el MCU

Modelo Odiseo	Debilidad	Modelo Aquiles
Iron Man Ant Man Wasp Hawkeye Falcon Winter Soldier Shuri War Machine	Dependencia Tecnológica	Thor
	Escasa Disponibilidad	Capitana Marvel
Capitán América Dr. Strange Spider-Man Viuda Negra Black Panther Miss Marvel Nick Furia Loki	Poderes Limitados	
	Irracionales	Hulk She-Hulk

Este hecho subyace en cuestiones estructurales, la mayor aparición de personajes en las fases 1 y 4 del MCU implica la presentación y construcción del personaje asociada al aprendizaje, aceptación del reto, redención con su situación pasada y presente y un amplio etcétera que implica a la esfera individual más que a la social. Sin embargo, las propuestas del MCU tienden a alinear esos objetivos del protagonista con los propósitos elevados que caracterizan al género superheróico. Por ello, es evidente que los inicios de ambas sagas (Infinito y Multiverso) implican este proceso de construcción que, además, desarrolla los procesos de identificación, empatía y respaldo de los públicos con las producciones. Sin embargo, este factor -siendo prioritario- no es el único que permite explicar la distribución de objetivos de los superhéroes que presenta la figura 2.

Las producciones del MCU exploran cuestiones vinculadas a la autonomía moral, la responsabilidad individual y la tensión entre seguir las normas establecidas o defender los principios que se consideran justos, aunque siempre dentro de límites de transgresión aceptados. Una línea frecuentemente abordada en las producciones protagonizadas por el Capitán América al que, frecuentemente, se le enfrenta a obedecer órdenes o defender una visión ideal de América que trasciende su concreción política.

Esa ambigüedad se subraya en *Captain América: Civil War* donde los principales baluartes del MCU en ese momento (Capitán América e Iron Man) se sitúan en posiciones enfrentadas ante una demanda de los gobiernos del mundo de actuar bajo las directrices de un «Acta de registro de Superhumanos» gestionada por una agencia gubernamental. La presentación de esta situación como un conflicto moral complejo y bien desarrollado permite entender los dos puntos de vista opuestos. Por un lado, el Capitán América defiende la libertad individual y la autonomía de los superhéroes, asumiendo una independencia moral frente a gobiernos que pueden verse influenciados por circunstancias geopolíticas o influencias externas (algo que forma parte de las propuestas narrativas anteriores de este personaje). Por otro lado, Iron Man se inclina hacia la regulación y la responsabilidad, creyendo que la intervención gubernamental es necesaria para evitar tragedias y proteger a la sociedad, algo que se refuerza en torno a experiencias pasadas del personaje. La película concluye sin establecer un claro ganador o perdedor, sino que explora las complejidades de ambas posturas estableciendo, en ese proceso, la capacidad del audiovisual contemporáneo para trasladar debates políticos complejos de una forma simplificada y atractiva para el gran público. Una toma de postura que sitúa, directamente, a los superhéroes como representaciones de poderes superiores a nivel estatal (agencias de inteligencia y gobiernos) frente a la ciudadanía en el escenario posterior al 11-S, así como un cuestionamiento del rol de la administración Bush ante las libertades individuales en aras al control (saga de *Iron Man*, *Capitán América* y *el Soldado de Invierno* o *Falcon* y *el Soldado de Invierno* entre otras producciones).

4. RESULTADOS (II): ESPACIOS Y RELACIONES

4.1. DEL OLIMPO A ESTADOS UNIDOS: EL LUGAR DE LOS HÉROES

El análisis de dos elementos de los superhéroes proporciona una visión interesante sobre su identidad y lugar en el mundo: la nacionalidad de los personajes protagonistas y el escenario donde se desarrollan las tramas de los contenidos audiovisuales. En el Universo Cinematográfico de Marvel (MCU), se observa una alta presencia de superhéroes de nacionalidad estadounidense, lo que refleja la influencia cultural y política de Estados Unidos en la producción de este universo narrativo. Incluso en casos de

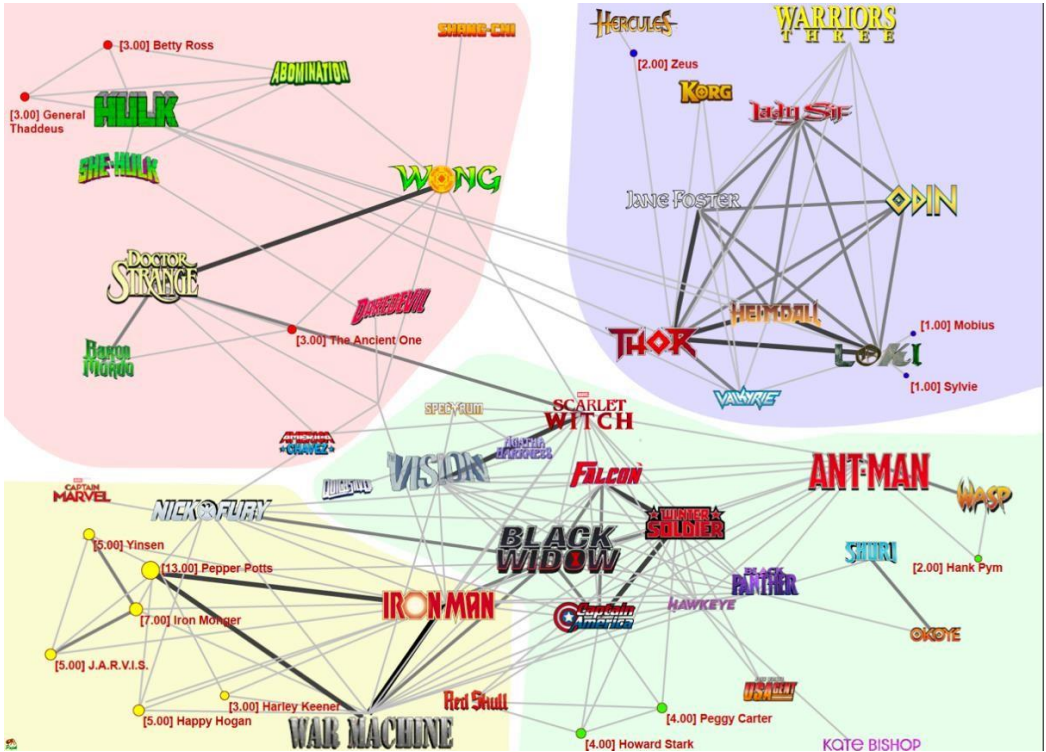
superhéroes pertenecientes a comunidades étnicas diversas, como la pakistaní (como, por ejemplo, en Ms. Marvel). De este modo, se destaca su nacionalización o vínculo con Estados Unidos, lo que plantea que, a pesar de ciertas iniciativas descentralizadoras, el peso de la narrativa MCU se mantiene, principalmente, en la órbita de los Estados Unidos o en relación con las acciones de este país.

Una tendencia similar se observa en los escenarios en los que se sitúan las tramas de las películas del MCU. Casi todas las películas plantean un eje narrativo o una referencia a Estados Unidos, cuando no son los principales escenarios de la trama, aunque aparezcan lugares o ciudades de otras partes del mundo (Europa, Marruecos, Brasil, Afganistán, Tíbet), o del universo del MCU (Asgard, dimensiones alternativas, etc.). Esta concentración en la nacionalidad de los personajes protagonistas y en los escenarios mayormente estadounidenses plantea los límites en la diversidad y representación de otras culturas y geografías en el MCU.

4.2. EXPLORANDO LAS INTERRELACIONES ENTRE LOS SUPERHÉROES DEL MCU: COMUNIDADES Y NODOS CENTRALES

La ambiciosa propuesta del MCU a la hora de integrar protagonistas y tramas en un amplio número de producciones constituye un reflejo de la estrategia de Marvel en el mundo de los cómics. El análisis de la plasmación de esta estrategia a través de la teoría de redes y los nodos centrales (figura 3) permite identificar cómo se ha ejecutado dicha estrategia. Conviene recordar que el gráfico de redes excluye las películas corales de la muestra. Por ello, las conexiones entre los Vengadores pueden parecer menos evidentes ya que los nodos se agrupan alrededor de los protagonistas de estas películas corales. Los personajes principales, como Iron Man, Viuda Negra, Capitán América, Thor y Hulk, forman nodos distintos en el análisis de las comunidades de superhéroes. De este modo, se puede apreciar que las películas centrales de las tres primeras fases del MCU (la saga Vengadores) aunque no forman parte de este análisis, identifican a los principales protagonistas de estas fases por su interrelación entre sí, a pesar de constituir diferentes familias de personajes (identificados por colores).

Figura 3. Grafo de co-apariciones de personajes del MCU interpretado por la centralidad de grado e intermediación



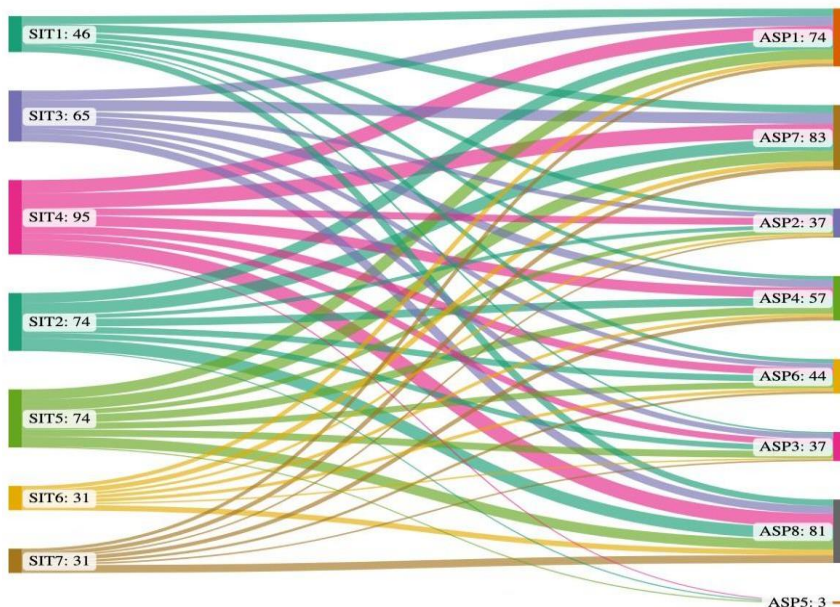
Fuente: elaboración propia

Este análisis de interrelaciones por medio de la Teoría de redes confirma la traslación audiovisual de dos elementos clásicos de los cómics de Marvel: la aparición especial y los personajes interconectores. En el primer caso, se aprovecha la popularidad de un personaje (normalmente, un protagonista de otra producción) para potenciar una producción diferente. Algunos de los casos más significativos son la aparición de Hulk en *Thor::Ragnarok* o *She-Hulk*, así como Iron-Man en *Spider.man: Homecoming*, o antagonistas y secundarios que, posteriormente, reciben producciones propias (Soldado de Invierno, Spectrum o Loki). En el segundo caso, los personajes interconectores se emplean para interrelacionar familias de nodos (figura 3) que, de otro modo, no estarían conectadas entre sí. Habitualmente se trata de personajes secundarios que, posteriormente, pueden llegar a adquirir un mayor protagonismo en el MCU. Este rol lo cumplen personajes como Máquina de Guerra, Wong o Nick Furia que participan como personajes «conectores» del universo, ya sea en las populares escenas postcréditos de la franquicia o en las tramas principales o secundarias de las mismas. Este tipo de apariciones (a pesar de no ser determinantes en las tramas narrativas que se presentan) refuerzan la coherencia narrativa y la percepción de un universo interconectado a través de sus personajes.

6. RESULTADOS (III): LA AGENDA DEL MCU

El análisis de las situaciones dramáticas del cine de superhéroes y su cruce con el reflejo de la agenda sociopolítica que impregna el siglo XXI ha ofrecido un volumen de datos muy extenso. Su análisis más detallado requiere de futuras investigaciones, aunque, a continuación, se presentan algunos de los resultados más significativos del proceso (Figura 4).

Figura 4. Gráfico Sankey de situaciones dramáticas y agenda sociopolítica en el MCU



Legenda: Situaciones Dramáticas: SIT1: Búsqueda de la libertad; SIT2: Luchar contra las amenazas e injusticias; SIT3: Heroísmo (desinteresado); SIT4: Resolver problemas (pasados o presentes); SIT5: Amor y sentimentalismo; SIT6: Problemas generados por el orgullo o el ego; SIT 7: Misticismo, fe. Temas Sociopolíticos: ASP1: Justicia Social; ASP2: Salud y Bienestar; ASP3: Educación de calidad; ASP4: Igualdad de género; ASP5: Ecologismo y Sostenibilidad; ASP6: Reducción de la desigualdad social; ASP7: Paz; ASP 8: Cooperación internacional (o interplanetaria). Fuente: elaboración propia

La figura 4 presenta tanto la recurrencia de las situaciones dramáticas de Polti y las principales temáticas sociopolíticas que incorporan las producciones del MCU como su interconexión. Se ha apostado por esta representación visual para identificar la intensidad e influencia de ambos grupos de variables a lo largo de la narrativa audiovisual. Por un lado, se aprecia la permanencia arquetípica de tres grandes tipos de situaciones dramáticas (las vinculada con el heroísmo, resolver problemas y luchar contra amenazas o injusticias) a las que se inscriben, de forma transversal, tanto los intereses románticos como la protección de los seres queridos. Por otro lado, las temáticas sociopolíticas más recurrentes son también las lógicas dentro del género (justicia social y búsqueda de la paz) a la que se incorpora la cooperación internacional (o interplanetaria teniendo en cuenta los rasgos distintivos del MCU) frente a amenazas globales o planetarias en las que los individualismos no consiguen resultar victoriosos.

7. CONCLUSIONES

La amplia exploración del MCU presentada en este artículo revela aspectos relevantes acerca de la estrategia de Disney con relación a los personajes desarrollados bajo la marca Marvel, pero también señala ciertas limitaciones derivadas de la amplitud misma del enfoque propuesto.

El respaldo social y cultural de las producciones audiovisuales del MCU ha fortalecido el ritmo de creación de contenidos relacionados con el universo Marvel por parte de Disney. Como resultado, se está redefiniendo la propuesta reflexiva que se hace sobre la sociedad que la produce y los ídolos que crea. Un factor significativo detrás del incremento de producciones de Disney es la apuesta por los contenidos serializados y por su estreno a través de plataformas de *streaming*. Fruto de ello, podemos interrogarnos sobre la nueva singularidad del concepto de modelo de superhéroe que se propone a través del MCU en el que algunos de sus atributos esenciales se ven alterados para integrarlos con verosimilitud en las sociedades del primer cuarto del siglo XXI. Esta elección narrativa persigue el realismo y la necesidad de construir personajes reconocibles y comprensibles para un público más amplio en su condición de blockbuster. Otro aspecto esencial de esos atributos es la construcción del concepto de superpoder que estas producciones plantean, alejando al superhéroe de lo mítico, para vincularlo al escenario tecnológico contemporáneo como, por ejemplo, en Thor donde se actualizan los simbolismos de Mjólnir en la mitología nórdica, en la cual se creía que los dioses eran tan poderosos como las herramientas y armas que poseían, y que estas desempeñan un papel determinante en las batallas (Bernárdez, 2002). Sin embargo, esta circunstancia obvia o fuerza algunos de los retos de este momento histórico como el cambio climático o las reivindicaciones culturales y de género.

El MCU ha adoptado una estrategia narrativa que busca el realismo y la construcción de personajes reconocibles y comprensibles para un público amplio. Sin embargo, persisten desafíos en términos de representación en las producciones del MCU. La visión dominante de varón blanco cisgénero estadounidense revela una falta de representatividad tanto de mujeres como de otras etnias. Aunque se han abordado estas temáticas de forma puntual, el superhéroe normativo sigue siendo predominante y en su mayoría son hombres poderosos. Esto se evidencia de nuevo con la centralidad de nodo de las redes de personajes mostradas (figura 3): los personajes más centrales son principalmente hombres blancos como Iron Man. Esto puede ser un primer punto de partida para un análisis de mayor envergadura que incorpore diferentes universos cinematográficos.

Del mismo modo, al extender este examen crítico de temáticas sociopolíticas al amplio Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), se vuelve evidente que, si bien el género de los superhéroes prospera en situaciones dramáticas, la profundidad de la exploración de cuestiones sociopolíticas puede variar. Algo especialmente relevante en temáticas sociopolíticas que aparecen de forma más aislada, pero que tienen una significancia cuantitativa de acuerdo con la agenda contemporánea (igualdad de género, justicia racial y ecologismo). Por ejemplo, tomando inspiración del precedente establecido por *Black Panther*, donde el discurso del poscolonialismo y los derechos civiles para la población afroamericana se revitaliza a través de personajes como T'Challa y Erik Killmonger, encontramos que el UCM puede ser una plataforma poderosa para abordar cualitativamente estos temas. En este caso específico, la película establece un puente entre las posiciones ideológicas de figuras como Martin Luther King Jr. y Malcolm X con respecto a la cultura afroamericana, haciendo eco de una narrativa dialéctica que previamente había sido expresada en las páginas de los cómics de Marvel a través de los mutantes y sus líderes, Charles Xavier y Magneto (Howard, 2014; Parks y Hughey, 2016). En paralelo, Matthews y Tran (2023) han resaltado el análisis de los personajes asiáticos y afrodescendientes en la trilogía de Spider-Man de

Sony/Marvel Studios subrayando la importancia de examinar dinámicas raciales matizadas. Un aspecto que esta investigación confirma al escrutar las interacciones entre Ned Leeds, Brad Davis, Liz Allan y Michelle Jones-Watson, así como los personajes secundarios resulta evidente que estos personajes se caracterizan por su separación y oposición entre sí, a menudo vinculados a su conexión o relevancia con el protagonista, Peter Parker.

Además, las claves de igualdad de género que se han impulsado desde el MCU tienen un peso cuantitativo limitado, aunque dicho protagonismo y empoderamiento ha tratado de subrayar, de forma significativa, con acciones como el *gender-swapping* en El Anciano (*Doctor Extraño*) o Fantasma (*Ant-Man y la Avispa*), así como en escenas que inciden en el protagonismo femenino frente a las amenazas globales. En ese sentido, es muy relevante la escena identificada por los fans como «A-Force» en *Vengadores: Endgame* en la que un equipo de superhéroes femeninas -Captain Marvel, Bruja Escarlata, Okoye, Valquiria, Gamora, Nébulas, Mantis, Shuri, Rescue- plantan cara a Thanos y sus hordas para proteger el Guantelete del Infinito. Una escena que, como sus creadoras indicaban, supuso muchos quebraderos de cabeza para que no pareciese una inclusión forzada: «¿Podría resultar indulgente?» Vamos a tener a gente diciendo ‘Oh, ¿habéis puesto esa escena ahí sólo por ponerla? ¿Tiene una historia que contar junto al resto de la narrativa?’ Siempre tuvimos esa preocupación en la cabeza» (Bennet y Terry, 2022). Aunque estas acciones han buscado evitar la inclusión forzada, también han recibido críticas y preocupaciones sobre la subordinación de algunas superheroínas a figuras masculinas en sus procesos de aprendizaje (She-Hulk, Viuda Negra, Capitana Marvel, Shuri) en comparación con sus contrapartes masculinos (Dr. Extraño).

Este desequilibrio se refleja también en la caracterización de las mujeres en el MCU. A menudo se les asignan taras como traumas, debilidades y sentimentalismo, lo que limita su desarrollo como personajes independientes. Un ejemplo destacado es el caso de la Bruja Escarlata, quien en el multiverso desata el caos debido a la muerte de su pareja (Visión) y a su deseo de ser madre, encarnando así un doble cliché: la mujer «inestable» y la necesidad de cumplir con algunos de los roles tradicionales de género.

Esta investigación, debido a su amplitud, asume limitaciones de profundidad analítica por motivos obvios de extensión. Sin embargo, a pesar de estas limitaciones, este estudio ha logrado arrojar luz sobre la estrategia narrativa y las interrelaciones dentro del MCU, destacando la influencia del respaldo social y cultural de las producciones audiovisuales. Además, se ha identificado la presencia de ciertos estereotipos y desequilibrios en términos de representación de género y diversidad étnica en las películas del MCU. Estos hallazgos confirman la necesidad de un análisis más exhaustivo y detallado que aborde todas las películas del género de superhéroes, incluyendo aquellas que no están directamente vinculadas a la estrategia del MCU. Solo a través de una investigación más amplia y comprensiva se podrán obtener conclusiones sólidas y exhaustivas sobre las implicaciones socioculturales y narrativas de estas populares producciones en el contexto global.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Abellán-García Barrio, A. (2020). *Cada imagen es un mundo*. Síndéresis
- Alonso Calero, J. M., y Cano García, J. (2011). Bajo la piel del superhéroe: fusión entre su identidad y su imagen. En Robles Ávila, S. (Ed.), *Le damos un repaso a los Superhéroes: Un estudio multidisciplinar* (pp. 93-141). Comunicación Social.
- Barabási, A.-L. (2009). Scale-free networks: A decade and beyond. *Science*, 325(5939), 412-413.

- Bennett, T., & Terry, P. (2022). *The Story of Marvel Studios: The Making of the Marvel Cinematic Universe*. Abrams.
- Balló, J., Pérez, X. (1997). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Anagrama
- Bettelheim, B. (1991). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Grijalbo.
- Bou, N., & Pérez, X. (2021). Arquetipos femeninos y *star system* en la historia del cine español. *L'Atalante: revista de estudios cinematográficos*, (32), 7-16.
- Boyd, D. (2009). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. En Z. Papacharissi (Ed.), *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites* (pp. 39-58). Routledge.
- Box Office Mojo. (n.d.). *Marvel Cinematic Universe*. Consultado el 30 de junio de 2023, https://www.boxofficemojo.com/franchise/fr541495045/?ref_=bo_frs_table_1
- Brinker, F. (2017). Chapter 7. Transmedia Storytelling in the 'Marvel Cinematic Universe' and the Logics of Convergence-Era Popular Seriality. In M. Yockey (Ed.), *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe* (pp. 207-233). University of Texas Press. <https://doi.org/10.7560/312490-009>
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica.
- Coogan, P. (2009). The Definition of the Superhero. En J. Heer & K. Worcester (Eds.), *A Comics Studies Reader* (pp. 77-93). University of Mississippi.
- DiPaolo, M. (2017). War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film. McFarland.
- El País* (2009). Disney compra Marvel por 2.800 millones. Recuperado de https://elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979_850215.html
- Estrategias de Desarrollo Sostenible 2023, Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2023, consultado el 30 de junio de 2023 <https://www.mdsocialesa2030.gob.es/agenda2030/index.htm>
- 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). <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.4.2>
- Genette, G. (2004). *Metalepsis. De la figura a la ficción*. Fondo de Cultura Económica
- Havard, C. T., Fuller, R. D., Ryan, T. D., & Grieve, F. G. (2019). Using the Marvel Cinematic Universe to Build a Defined Research Line. *Transformative Works and Cultures*, 30. <https://doi.org/10.3983/twc.2019.1837>
- Howard, C.L. (2014). Lessons from Professor Charles Xavier: Black Liberation Theology and the X-Men. En: *Black Theology as Mass Movement*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137368751_8
- Howe, S. (2012). *Marvel Comics: The Untold Story*. Harper.
- Klock, G. (2002). *How to Read Superhero Comics and Why*. Continuum.
- LoCicero, D. J. (2007). *Superheroes and Gods: A Comparative Study from Babylon to Batman*. McFarland & Company.
- Marín, R. (1996). *Los comics Marvel*. Factoría de Ideas.
- Matthews, J.C. y Dustin T. (2023) Still never at the top: representation of Asian and Black characters in Sony/Marvel Studios' Spider-Man trilogy, *Critical Studies in Media Communication*. <https://doi.org/10.1080/15295036.2023.2238803>
- McSweeney, T. (2018). Prologue: The Heroes We Need Right Now? Explaining 'The Age of the Superhero.' En *Avengers Assemble! Critical Perspectives on the Marvel Cinematic Universe* (pp. 1-13). Columbia University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.7312/mcsw18624.4>

- NPR. (2016, April 6). A reluctant ing: Ta-Nehisi Coates takes on Marvel's Black Panther. Code Switch. Recuperado <https://www.npr.org/sections/codeswitch/2016/04/06/473224606/a-reluctant-king-ta-nehisi-coates-takes-on-marvels-black-panther>
- Paredes Otero, G. (2023). Los argumentos universales en los videojuegos: un análisis lúdico-narrativo de la saga interactiva Assassin's Creed. En D. Moya López (Coord.), *Convergencia mediática: nuevos escenarios, nuevas perspectivas* (pp. 474-496). Dykinson.
- Naciones Unidas. (2015). *Transformando nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Recuperado el 1 de agosto de 2023: bit.ly/3qbsj4E
- Parks, G. S., & Hughey, M. W. (2016). 'A Choice of Weapons': The X-Men and the Metaphor for Approaches to Racial Inequality. *Indiana Law Journal Supplement*, 92, 1-26. Recuperado de <https://heinonline.org/HOL/P?h=hein.journals/spplmntinlj92&i=1>
- Polti, G. (1895). *Les 36 situations dramatiques*. Mercure de France.
- Propp, V. (1971). *Morfología del cuento*. Fundamentos.
- Rial, Juan Alberto. (2021). Cómo los superhéroes explican el mundo. Cine, cómics y política internacional. *Relaciones internacionales*, 30(61), 287-293. Recuperado de <https://bit.ly/3qbmyA>
- Robb, B. J. (2014). *A brief history of Walt Disney*. Robinson
- Sánchez López, P. (2017). *Cine y política: una aproximación histórico-crítica al Universo Cinematográfico de Marvel (Tesis doctoral)*. Universidad Rey Juan Carlos.
- Sánchez López, P. (2020). Cómo salvar el mundo intentando no llegar tarde a clase: el viaje del héroe adolescente en las series Runaways y Capa y puñal. *Fonseca, Journal of Communication*, (21)17. <https://doi.org/10.14201/fjc202021107123>
- Saunders, D. (2012). *Do Gods Wear Capes? Spirituality, Fantasy, and Superheroes*. Continuum Publishing Corporation
- Scott, D. (2018). *Marvel Comics' Civil War and the Age of Terror: Critical Essays on the Comic Saga*. McFarland.
- Segado-Boj, F. (2011). Tambores de guerra en viñetas. Spiderman y el 11-S. *Historia y Comunicación Social*, 10.
- Segado-Boj, F., Piñeiro-Naval, V., & Antona-Jimeno, T. (2023). Spanish research on Communication in WoS: thematic, methodological, and intellectual comparison between SSCI and ESCI. *Profesional de la información*, 32(3). <https://doi.org/10.3145/epi.2023.may.09>
- Serra, M. (2011). Superman y Batman. Una inversión estructural. *Revista de Occidente*, 367, pp. 89-101.
- Silverman, D. (2011). *Credible Qualitative Research. Interpreting Qualitative Data*, (pp. 271-314). Sage Publications.
- Smith, M. (2010). *Character analysis in literature: Definition & examples*. Study.com.
- Wasserman, S., & Faust, K. (1994). *Social Network Analysis: Methods and Applications*. Cambridge University Press.
- Watts, D. J. (2003). *Six degrees: The science of a connected age*. W. W. Norton & Company.
- Webster, L., Leaver, T., & Sandry, E. (2022). Transmedia storytelling during the COVID-19 pandemic: Marvel's WandaVision and Zack Snyder's Justice League. *First Monday*, 27(7).
- White, J. (2019, October 1). Why the Marvel Cinematic Universe doesn't care about secret identities. *The Verge*. Recuperado de <https://www.theverge.com/2019/10/1/20893512/marvel-cinematic-universe-secret-identities-spider-man-far-from-home-peter-parker-tony-stark>

ANEXO I: RELACIÓN DE PELÍCULAS Y SERIES ANALIZADAS

Película/Serie MCU (en inglés)	Fase MCU	Año
<i>Iron Man</i>	1	2008
<i>The Incredible Hulk</i>	1	2008
<i>Iron Man 2</i>	1	2010
<i>Thor</i>	1	2011
<i>Capitán America: El primer vengador</i>	1	2011
<i>Iron Man 3</i>	2	2013
<i>Thor: The Dark World</i>	2	2013
<i>Capitán América: The Winter Soldier</i>	2	2014
<i>Ant-Man</i>	2	2015
<i>Capitán America: Civil War</i>	3	2016
<i>Doctor Strange</i>	3	2016
<i>Spider-Man: Homecoming</i>	3	2017
<i>Thor: Ragnarok</i>	3	2017
<i>Black Panther</i>	3	2018
<i>Ant-Man and the Wasp</i>	3	2018
<i>Capitana Marvel</i>	3	2019
<i>Spider-Man: Lejos de casa</i>	3	2019
<i>Black Widow</i>	4	2021
<i>Shang-Chi y la leyenda de los Diez Anillos</i>	4	2021
<i>Spider-Man: No Way Home</i>	4	2021
<i>Doctor Strange en el Multiverso de la Locura</i>	4	2022
<i>Thor: Love and Thunder</i>	4	2022
<i>Black Panther: Wakanda Forever</i>	4	2022
<i>Wanda Vision</i>	4	2021
<i>The Falcon & The Winter Soldier</i>	4	2021
<i>Loki</i>	4	2021
<i>Hawkeye</i>	4	2021
<i>Moon Knight</i>	4	2022
<i>Ms. Marvel</i>	4	2022
<i>She-Hulk: Attorney at Law</i>	4	2022

ANEXO II: SITUACIONES DRAMÁTICAS DE POLTI Y SU AGRUPACIÓN PARA ESTA INVESTIGACIÓN Y TEMAS SOCIOPOLÍTICOS Y SU CORRESPONDENCIA CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

AGRUPACIÓN	CATEGORÍA DRAMÁTICA DE POLTI
BÚSQUEDA DE LA LIBERTAD	Súplica. Consta de perseguidor, implorante y autoridad indecisa. Un personaje en peligro implora a un poderoso ignorante que lo saquen de la vergüenza. El suplicante apela al poder de la autoridad para librarse del perseguidor. El poder con autoridad puede ser alguien distinto o simplemente un atributo del perseguidor, por ejemplo, un arma suspendida en su mano. El suplicante también puede desdoblarse en perseguido y en intercesor, un ejemplo de lo cual es Ester (figura bíblica) intercediendo ante el rey en nombre de los judíos para liberar al consejero principal del rey.
BÚSQUEDA DE LA LIBERTAD	Liberación. Un desafortunado, un amenazador y un salvador. El desafortunado ha provocado un conflicto y el amenazador debe hacer justicia, pero el salvador libra al desafortunado. Ejemplos: Ifigenia en Tauride de Eurípides.
LUCHAR CONTRA AMENAZAS O INJUSTICIAS	Vengar un crimen. Un criminal y un vengador. El criminal comete un crimen que no hará justicia, por lo que el vengador busca justicia castigando al criminal. Ejemplo: El Conde de Montecristo, de Alejandro Dumas y Auguste Maquet.
LUCHAR CONTRA AMENAZAS O INJUSTICIAS	Vengar a un ser querido o pariente por parte de otro ser querido o pariente. Un pariente culpable; un pariente vengador; recuerdo de la víctima pariente de ambos. Es una venganza intrafamiliar. Dos entidades, el culpable y los parientes vengativos, entran en conflicto por haber cometido un delito contra la víctima, que es aliada de ambos. Ejemplo: Hamlet de Shakespeare.
LUCHAR CONTRA AMENAZAS O INJUSTICIAS	Búsqueda: El castigo y un fugitivo de él. El fugitivo huye del castigo por un conflicto incomprendido para salvar su vida. Ejemplo: Les Misérables, de Victor Hugo. El fugitivo, teleserie.
LUCHAR CONTRA AMENAZAS O INJUSTICIAS	Desastre, derrota, ruina, destrucción: Un poder vencido y un enemigo victorioso o un mensajero. Ocurre u ocurrirá un desastre como resultado de las acciones de un personaje. El poder vencido cae de su lugar después de haber sido derrotado por el enemigo victorioso o haber sido informado de tal derrota por el mensajero. Ejemplo: Agamenón, de Esquilo.
LUCHAR CONTRA AMENAZAS O INJUSTICIAS	Caer preso de la crueldad o la desgracia: Un desafortunado, y un amo o una desgracia. De estar en buena situación el infortunado sufre la desgracia y / o la crueldad del amo. Ejemplo: Job (figura bíblica)
BÚSQUEDA DE LA LIBERTAD	Rebelión o revuelta: Un tirano y un conspirador o varios. Un personaje rebelde se alza contra una autoridad superior por ejercer o poder ejercer un poder cruel o injusto. Ejemplo: Julio César de Shakespeare.
HEROISMOS	Empresa atrevida o audaz: Un héroe audaz, un objeto, un adversario. El líder audaz toma el objeto del adversario al vencerlo. Ejemplo: La demanda del Santo Grial, El señor de los anillos de Tolkien. Un personaje osa intentar conseguir lo inalcanzable y se transforma en héroe.
CONFLICTIVIDAD	Raptar o secuestrar: Un secuestrador, los secuestrados, un guardián. Un personaje secuestra a otro contra su voluntad quitándoselo a su tutor, y este, transformado en héroe, lo recupera. Ejemplo, Helena de Troya o de Esparta. Modernamente, Misery, de Stephen King.
HEROISMOS	Resolver un enigma o acertijo: Un problema, un interrogador y un investigador. Tal vez un ayudante. El interrogador plantea un problema al investigador o buscador y le da a este elementos para alcanzar los objetivos de la investigación o búsqueda. Ejemplo: Edipo y la Esfinge, Susana y los viejos, Sherlock Holmes y la novela policíaca.

TAMARA ANTONA-JIMENO, SALVADOR GÓMEZ-GARCÍA Y ADRIÁN MERINERO-SÁNCHEZ,
LA EVOLUCIÓN DEL SUPERHÉROE: ANÁLISIS DE ATRIBUTOS Y RELEVANCIA SOCIOPOLÍTICA EN EL
UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE MARVEL (2008-2022)

HEROISMOS	Obtención o conquista: Un querellante y alguno o algunos que se le opongan, o un árbitro y dos o más partes contrarias. El personaje principal intenta apoderarse de algo muy precioso o valioso que otros pretenden, por lo que se entabla una querrela. Ejemplo: La manzana de la discordia.
CONFLICTIVIDAD	Enemistad u odio entre parientes: Un pariente malévolo y un pariente odiado o que odia al malévolo que también lo odia. El pariente malévolo y el odiado, o un segundo pariente malévolo, conspiran juntos. Ejemplo: Como gustéis, de Shakespeare.
CONFLICTIVIDAD	Rivalizar o competir entre parientes: El pariente preferido; el pariente rechazado; el objeto de la rivalidad. Un personaje quiere lograr la envidiable situación de un pariente. El objeto de la rivalidad elige al pariente preferido sobre el pariente rechazado. Ejemplo: Cumbres borrascosas.
CONFLICTIVIDAD	Adulterio homicida: Dos adúlteros; un cónyuge traicionado. Las dos adúlteras conspiran para matar al cónyuge traicionado. Ejemplo: Cliternestra, Egisto, Perdición. Para poseer a su amante, un personaje mata a su marido.
CONFLICTIVIDAD	Locura: Un loco; una víctima. El loco en su locura delinque y perjudica a la víctima. Ejemplo: The Shining / El resplandor, novela de Stephen King.
CONFLICTIVIDAD	Negligencia o imprudencia fatal: El imprudente; una víctima o un objeto perdido. El imprudente, por negligencia o ignorancia, pierde el objeto o daña a la víctima. El imprudente ha cometido un error grave o fatal. Murieron con las botas puestas, de Raoul Walsh.
CONFLICTIVIDAD	Incesto, transgresiones imposibles entre familiares o crímenes involuntarios de amor. Un amante; una amada; un revelador. El amante y la amada, sin saberlo, han roto un tabú al consumir su relación romántica, y el revelador se lo descubre. Ejemplo: Edipo, Yocasta y el mensajero de Corinto.
CONFLICTIVIDAD	Matar a un pariente o familiar no reconocido. El asesino; una víctima no reconocida. Un personaje mata a un pariente sin saberlo. Edipo Layo, por ejemplo.
HEROISMOS	Sacrificarse por el ideal: un personaje ofrece su vida por un ideal.
HEROISMOS	Autosacrificio por un ideal. Un héroe; un ideal; un acreedor o una persona / cosa sacrificada. El héroe sacrifica a la persona o cosa por su ideal, que luego es asumido por el acreedor. Ejemplo: el Evangelio.
HEROISMOS	Sacrificio total a una pasión. Un amante; un objeto de pasión fatal; la persona / cosa sacrificada. Un amante sacrifica una persona o cosa por el objeto de su pasión, que luego se pierde para siempre.
HEROISMOS	Sacrificio de los seres queridos en nombre del deber. Un héroe; una víctima amada; la necesidad de su sacrificio. El héroe hace daño a la víctima amada debido a la necesidad de su sacrificio por un ideal superior; el personaje sufre al tener que hacerlo.
CONFLICTIVIDAD	Rivalidad entre inferior y superior o competir con desiguales armas. Un rival superior; un rival inferior; el objeto de la rivalidad. Un rival superior más fuerte o más listo o con más medios vence a un rival inferior menos fuerte o menos listo o con menos medios y gana el objeto de rivalidad.
CONFLICTIVIDAD	Engaño o adulterio. Dos adúlteros; un cónyuge engañado. Dos adúlteros conspiran contra un cónyuge engañado.
CONFLICTIVIDAD	Crímenes de amor. Un amante y la amada rompen un tabú al iniciar una relación romántica. Ejemplo: de Siegmund su hermana gemela Signy (o Sieglinde) concibe incestuosamente al héroe Sigfrido en La valquiria de Richard Wagner.
AMOR Y SENTIMENTALISMO	Descubrimiento de la deshonra o deshonra de un pariente, allegado o ser querido. Un descubridor; el culpable. El descubridor revela la fechoría o acto reprobable cometido por el culpable.
AMOR Y SENTIMENTALISMO	Amores frustrados por causa externa. Obstáculos para amar; dos amantes; un obstáculo insalvable. Dos amantes se enfrentan juntos a un obstáculo. Ejemplo: Romeo y Julieta de Shakespeare, cuyo amor es obstaculizado por la familia, la sociedad e incluso el destino.

**TAMARA ANTONA-JIMENO, SALVADOR GÓMEZ-GARCÍA Y ADRIÁN MERINERO-SÁNCHEZ,
LA EVOLUCIÓN DEL SUPERHÉROE: ANÁLISIS DE ATRIBUTOS Y RELEVANCIA SOCIOPOLÍTICA EN EL
UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE MARVEL (2008-2022)**

AMOR Y SENTIMENTALISMO	Amar al enemigo. Un amante; un enemigo o enemiga amada; un odiador verdadero al enemigo. El amante y el odiador aliados poseen actitudes diametralmente opuestas hacia el enemigo o enemiga amada. El héroe ama al otro incluso si es su enemigo.
SOBERBIA	Ambición. Una persona ambiciosa; algo codiciado; un adversario. La persona ambiciosa busca lo codiciado y el adversario se opone. Ejemplo: Macbeth de Shakespeare. El antihéroe está dispuesto a hacer "lo necesario", cualquier cosa, para satisfacer su ambición, incluso envilecerse o perder su alma.
MISTICISMO	Conflicto con un dios. Un mortal, un inmortal o ser divino. Un personaje está dispuesto a enfrentarse a un dios o a Dios para satisfacer su ambición, y entran en conflicto. Atenea y Aracne; Prometeo; Jacob y el Ángel; .
AMOR Y SENTIMENTALISMO	Celos equivocados. Un celoso; un objeto por cuya posesión única es celoso; un supuesto cómplice; una causa o un autor del error. El Celoso es víctima de la causa o del autor del error, se vuelve celoso del objeto y entra en conflicto con el supuesto cómplice. Y el desprecio y los celos llevan a un personaje a realizar actos lamentables. Otelo, de Shakespeare.
LUCHAR CONTRA AMENAZAS O INJUSTICIAS	Error judicial. El equivocado; la víctima del error; una causa o el autor del error; el culpable. Un personaje es acusado y condenado injustamente por el equivocado, que es a su vez víctima de la causa o del autor del error, y emite un juicio contra la víctima del error cuando, en cambio, debería ser contra el culpable.
AMOR Y SENTIMENTALISMO	Remordimiento. Un culpable; una víctima o pecado; un interrogador. Consumido por la culpa, un personaje se atormenta a sí mismo. El culpable daña a la víctima o comete el pecado, y está en desacuerdo con el interrogador que busca comprender la situación. Ejemplo: El mito de Bourne.
AMOR Y SENTIMENTALISMO	Reencuentro con alguien perdido. Un buscador; el encontrado. El buscador encuentra al fin al encontrado o después de una larga ausencia, los personajes se encuentran o reconocen. Por ejemplo, Un long dimanche de fiançailles, película de Jean-Pierre Jeunet.
AMOR Y SENTIMENTALISMO	Prueba del duelo por un ser querido. Un pariente asesinado; un espectador pariente; un verdugo. La matanza del pariente asesinado por el verdugo es presenciada por el pariente. Ejemplo: Braveheart.

ODS	Temas sociopolíticos presentes
Fin de la pobreza	Justicia social
Hambre cero	Justicia social
Salud y bienestar	Salud y Bienestar
Educación de calidad	Educación de calidad
Igualdad de género	Igualdad de género
Agua limpia y saneamiento	Ecologismo y Sostenibilidad
Energía asequible y no contaminante	Ecologismo y Sostenibilidad
Trabajo decente y crecimiento económico	Justicia social
Industria, innovación e infraestructura	Ecologismo y Sostenibilidad
Reducción de las desigualdades	Justicia social
Ciudades y comunidades sostenibles	Ecologismo y Sostenibilidad
Producción y consumo responsables	Ecologismo y Sostenibilidad
Acción por el clima	Ecologismo y Sostenibilidad
Vida submarina	Ecologismo y Sostenibilidad

TAMARA ANTONA-JIMENO, SALVADOR GÓMEZ-GARCÍA Y ADRIÁN MERINERO-SÁNCHEZ,
LA EVOLUCIÓN DEL SUPERHÉROE: ANÁLISIS DE ATRIBUTOS Y RELEVANCIA SOCIOPOLÍTICA EN EL
UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE MARVEL (2008-2022)

Vida de ecosistemas terrestres	Ecologismo y Sostenibilidad
Paz, justicia e instituciones sólidas	Paz
Alianzas para lograr los objetivos	Cooperación Internacional (o interplanetaria)