

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

TESIS

**Análisis de la narrativa transmedia de la
película Avengers: Endgame**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Autor (a):

Bach. Rojas Suarez Karol

<https://orcid.org/0000-0002-2153-3530>

Asesor (a):

Dr. Ruperto Arroyo Coico

<https://orcid.org/0000-0003-0576-1872>

Línea de Investigación:

**Gestión, innovación, emprendimiento y competitividad que
promueva el crecimiento económico inclusivo y sostenido.**

Sub Línea de Investigación:

Investigación de mercado y de las necesidades del cliente.

Pimentel – Perú

2024


DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quien suscribe la DECLARACIÓN JURADA, soy egresada del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán, declaro bajo juramento que soy autor del trabajo titulado:

Análisis de la Narrativa Transmedia de la película Avengers: Endgame

El texto de mi trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el código de Ética de la Universidad Señor de Sipán, conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación con las citas y referencias bibliográficas, respetando el derecho de propiedad intelectual, por lo cual informo que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

Rojas Suárez Karol	DNI: 73302643	
--------------------	---------------	---

Pimentel, 24, de Abril de 2024

REPORTE DE SIMILITUD TURNITIN

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

Narrativa transmedia

AUTOR

Karol Rojas

RECuento DE PALABRAS

31544 Words

RECuento DE CARACTERES

156197 Characters

RECuento DE PÁGINAS

95 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

119.9KB

FECHA DE ENTREGA

Jun 18, 2024 9:03 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 18, 2024 9:05 AM GMT-5

● 6% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref


● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado

Resumen

**ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA DE LA PELÍCULA
AVENGERS: ENDGAME**

Aprobación del jurado



Dra. HERRERA TIMANA BETTY LILIANA

Presidente de Jurado de Tesis



Dra. PAREDES DELGADO SHARON SOLEDAD

Secretaria de Jurado de Tesis



Mg. CABREJOS PITA ZOILA NELLY

Vocal de Jurado de Tesis

RESUMEN

La contribución de la transmedia al mundo audiovisual es la transformación que se genera al reproducir una historia dentro de un medio y evolucionar a otro. Es por ello que el objetivo de esta investigación es analizar el proceso y los elementos de la Narrativa Transmedia en la película Avengers: Endgame. A continuación, se usó una metodología de enfoque cualitativo con un diseño hermenéutico, el cual cuenta con entrevistas aplicadas a tres expertos, ya sean dentro de la materia de la Narrativa Transmedia y de Marvel, obteniendo como resultado el cambio que hubo entre las identidades de los personajes en el comic y la diferencia con la que se muestra en la película. Concluyendo así que la línea transmedial tras esto se ha separado un poco. El comic en el que se basa la precuela, "Avengers: Infinity War" y la secuela, el cual es nuestro objeto de estudio "Avengers: Endgame", no guardan relación por completo con el comic "Guantelete del infinito" este Comic solo se basa en el guante que usó Thanos para desvanecer la mitad de los seres vivos. Y el resto de la historia en el largometraje, en ciertos puntos guarda relación con las tramas de algunas historietas.

Palabras Clave: *Transmedia, Narrativa, Crossmedia, Multiplataforma.*

ABSTRACT

The contribution of transmedia to the audiovisual world is the transformation that is generated by reproducing a story within one medium and evolving into another. That is why the objective of this research is to analyze the process and elements of the Transmedia Narrative in the movie Avengers: Endgame. Next, a qualitative approach methodology was used with a hermeneutical design, which has interviews applied to three experts, either within the field of Transmedia Narrative and Marvel, obtaining as a result the change that occurred between the identities of the characters in the comic and the difference with the one shown in the movie. Thus, concluding that the transmedial line after this has separated a bit. The comic on which the prequel is based, "Avengers: Infinity War" and the sequel, which is our object of study "Avengers: Endgame", are not completely related to the comic "Infinity Gauntlet". based on the glove that Thanos used to vanish half of the living beings. And the rest of the story in the feature film, at certain points is related to the plots of some comics.

Keywords: *Transmedia, Narrative, Crossmedia, Multiplatform.*

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del Problema.

El mundo cinematográfico se ha visto beneficiado por las ideas millonarias y la cantidad de tiempo que se ha invertido en su estructuración durante la preproducción, producción y postproducción. El cine se ha rodeado de varias estrategias publicitarias, como también nuevos métodos narrativos, Cross-media, multiplataforma y transmedia.

Según Molano & Ortiz (2019), la Cross-media es una combinación entre herramientas tangibles y sensoriales en la cual se asumen características de un medio a otro perdiendo individualidad y extendiéndose a otras plataformas, pero en versiones alusivas a la percepción del autor que desarrolla la historia.

El sistema de multiplataforma es la narración de una misma historia contada en diferentes plataformas, en este caso tenemos la relación de la película de Harry Potter y su videojuego, puesto que son la misma historia representada digitalmente a diferencia que una solo puedes visualizarla y la segunda puedes interactuar.

La transmedia es una herramienta narrativa que permite ver una historia en diferentes partes de un mismo universo, es decir que estas diferentes historias se complementan en un mismo mensaje y a su vez se expanden en diferentes producciones colaterales como un videojuego, comics, entre otros. (Scolari, 2019)

Esta herramienta dio su primera introducción en el año 1993 cuando se adaptó el libro Jurassic Park (1990) a la película, desencadenando un impacto en el público a base de los efectos especiales que hoy en día nos llevan a un mundo de transmedia, videos, juegos, parques temáticos, películas y libros.

Existen decenas de películas que usan este género transmedia que desencadena historias enlazadas con un mismo universo, dentro de esta narrativa no están solo las ficticias como El señor de los anillos, Star Wars, Matrix, Marvel, sino que también encontramos dibujos animados que han tenido efectos transmedia como Pokémon, el cual nació de un videojuego y desencadenó en una serie animada para continuar en una película.

Marvel es uno de los más grandes ejemplos que la narrativa transmedia tiene, puesto que todo este universo cuenta con una cadena enorme de sistema reproductivo en medios y con esto nos referimos a comics, películas, series, series animadas, videojuegos, etc. El universo Marvel dio sus primeros frutos en el año 1939 cuando lanzó su “Marvel Comic #1” basado en la antorcha humana y cerca de esas fechas también se lanzó al icónico personaje Capitán América.

El universo Marvel empezó con una moderna encarnación del cómic “Los 4 fantásticos” en el año 1961, esta franquicia inició junto a Stan Lee, Jack Kirby, y Steve Ditko, como creadores de lo que hoy en día es el mundo más grande de transmedia.

Los largometrajes de este mundo cinematográfico dieron inicio mediante Iron Man, dirigida por Jon Favreau en el año 2008, logrando así el desenvolvimiento de otros personajes, y la aceptación del público, y a su vez la comparación extensa con los comics de 1968.

Jenkins (2019) asegura que una historia transmedia implica la integración de experiencias de entretenimiento en una variedad de plataformas de medios. Las franquicias, como series transmediales de Fox o películas transmediadas desde libros como Harry Potter se mueven con fluidez a través de los medios o plataformas de difusión (televisión, cine, cómics, juegos, la web) captando nuevas audiencias a medida que avanzan.

El término transmedia no pasa desapercibido, relativamente hablando, el público en general ha tenido que ver, alguna vez en su vida algún producto transmedia, ya sea película, videojuegos, series, o publicidades; y es que este término probablemente este inmiscuido en nuestro día a día sin embargo desconocemos la relación existente entre el concepto base que tienen estas películas con universos entrelazados y la palabra transmedia.

Esta palabra tiene como definición principal que son historias desplegadas, contando la continuación de una primera historia sin ser repetitiva, puede no tener relación en cuanto a mantener al mismo personaje principal sin dejar de nutrir el tema central de ese mundo narrativo. Jenkins dio pie, originalmente al concepto de Narrativa transmedia cuando dijo que todo acerca de la estructura en un producto

o proyecto relacionado al tema del entretenimiento se basó en un diseño que tiene como finalidad construir y mejorar las franquicias de entretenimiento (Jenkins, 2019).

Y es que el entretenimiento busca construir y generar amplitud en el mundo narrativo y de ficción con la finalidad, que el público se convierta en parte de su público objetivo para después pasar a ser consumidor y probablemente finalice siendo un prosumidor.

Antes de haberse generado un nombre en particular para este fenómeno narrativo, tuvo diferentes menciones de las cuales se han ido desplegando nuevos conceptos. Existía la idea de si una película tenía secuela, pasaba a ser nombrada Cross-media o multiplataforma y es que con el paso de los años y gracias a diferentes investigadores amantes de las nuevas tecnologías y de los procesos audiovisual podemos establecer las diferencias entre cada uno de los términos ya mencionados.

La Cross-media es la unión de las diferentes plataformas para generar una mejor experiencia al público consumidor. En la página Ilusionlabs posteó un video en el que nos presenta un ejemplo clave acerca de este término que nos ayudara a entender mejor, titulado “En que consiste el Cross-media”, nos dice que la segmentación de los distintos tipos de contenido posibilita que los clientes potenciales profundizaran el tema por el que se sienten atraídos.

En este ejemplo nos presenta como un tema puede ser difundido como video, para después evolucionar, mediante otro autor, y ser convertido en un artículo. Esto genera que el tema se vaya desplegando y ocupando nuevas plataformas que causen interés en los usuarios.

Con solo desglosar la palabra “Multiplataforma” podríamos hacernos una idea general sobre que se trata y a que se refiere, de lo cual deduciríamos que este término es usado para proyectos que son difundidos en los diferentes canales de comunicación. Este término podríamos ejemplificarlo con la rama del periodismo, puesto que la noticia que sale en el periódico va a salir en la televisión y será contada en la radio. Basándonos en que las noticias son de actualidad y verídicas

las preguntas ¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo? Y ¿Dónde?, tendrán la misma respuesta en los diferentes medios.

Todo el concepto de una idea tiende a concentrarse en la tecnología digital, la cual usa estrategias para implementar diferentes medios, como plataformas de difusión. Y es que las estrategias no siempre son las más adecuadas, por ello la forma más simple para poder realizar un adecuado proceso de Narrativa Transmedia es no hacer nada, y no bromea cuando habla de esto ya que las películas que surgieron con la finalidad de ser mono mediáticas resultaron buscando guionistas para la secuela debido a la buena aceptación que el público tenía sobre estas. Sin embargo, se trató de integrar las aportaciones de diferentes autores consiguiendo un modelo útil y sistematizado (Scolari, 2019).

La transmedia en el Perú, si bien es cierto no hay películas con un mundo transmedial como los proyectos producidos a nivel internacional. La transmedia en el Perú se basa más en estrategias de marketing para una empresa, Barco, C. (2018) en un artículo para la revista "Mercado Negro", nos dice que el consumidor posee hábitos que se dividen o fragmentan, es decir que los canales por los que un cliente vive la marca pueden ser diferentes, entre la televisión, plataformas sociales, y publicidad en las calles, como también se pueden combinar.

Los estrategias de Marketing suelen persuadir al consumidor, y la transmedia es una de las herramientas demostradas con mayor potencia ya que entretiene y genera vínculo, causando posicionamiento en la mente del consumidor. Las estrategias son un estilo que conecta con las nuevas generaciones, alcanza nuevos públicos y construye una audiencia sostenible alrededor de tu marca (fideliza clientes) (Barco, 2018).

Los contenidos que tienen las empresas en relación para aplicar Transmedia, se necesita actualización constante y que el contenido pueda adaptarse a todos los medios y que pueda mantener una relación de conversación con la audiencia.

La transmedia en el Perú está creciendo progresivamente, tanto que vemos reflejo de casos relacionados a las redes, la publicidad y hasta temas sociales de impacto.

Un caso en redes del que podríamos hablar es sobre el canal de YouTube “No somos TV”, como su nombre lo dice, es un canal en el que ofrecen programas interactivos, de humor, música, competencia, etc. Como lo haría un programa de televisión, sin ser realmente un programa que salga en la televisión. Esta marca ha generado un impacto en las redes sociales, desde tweets hablando sobre esto, hasta videos difundidos en redes sociales como Tik Tok, Instagram o Facebook que hablen y difundan sobre la marca. A su vez, merchandising que potencia la fidelización de su público y la interacción que existe entre personajes representativos de la televisión peruana (actores, cantantes, conductores, etc.), quienes aparecen como invitados en este programa “No somos Tv”.

La marca MiBanco, presenta una estrategia publicitaria con aspectos transmediales la cual ha generado la atención de las audiencias, esta marca difunde a través de diferentes medios como canales de televisión, redes sociales, entre otros. Atarama, T. (2019) expone acerca de la campaña transmedia de Mibanco en la cual explica que el gran protagonista hoy en día es la persona y que las marcas necesitan que las personas se sientan identificadas y tengan un vinculo con la marca. Es por eso que la estrategia de contar una historia con la que su publico se sienta identificado y que sientan que se compromete con la causa, que crean cultura y se preocupan por la vida de los ciudadanos.

Las campañas publicitarias hicieron el efecto de transmedia, ya que la marca MiBanco, pasó de solo aparecer en televisión, a lograr el posicionamiento que una marca desea.

Es por ello que, en esta investigación se buscó relacionar la narrativa presentada en la historieta, la cual es la base de todas las películas de Marvel, actualmente. Y analizar la relación que esta guarda con el largometraje titulado Avengers: Endgame del 2019.

1.2. Antecedentes de estudio.

1.2.1. Internacional

La investigación titulada “SPIDER-MAN: EL HÉROE TRANSMEDIA, in análisis de las variaciones identitarias que producen los medios en la construcción de un personaje transmedia en el marco de una lógica narrativa carácter-centered” es un estudio con enfoque cualitativo. El dueño de esta investigación tuvo como objetivo principal es analizar el personaje de Spiderman en múltiples transcurso de eventos para así poder interpretar sus variaciones. A su vez, identificar el grado de afección tienen los diferentes medios del panorama actual, como se garantiza el reconocimiento y diferenciación de personajes y la oposición entre narrativas transmedia. Se concluyó que la expansión transmedia de un personaje siempre debe ser resultado del personaje originario y los recursos que presenta. Además, las estrategias de construcción del personaje tienen la importancia sobre temas como las características y recursos del medio. (Valverde, 2022).

El proyecto de fin de grado en el cual es denominado “La estrategia transmedia en Harry Potter oficial: Análisis de la plataforma Pottermore”, manifiesta que el producto oficial Pottermore contribuye a la estrategia transmedial de Harry Potter. Así como este hallazgo interesante, también define a la transmedia con un concepto ambiguo en el cual los prosumidores no comprenden la extensión del universo narrativo. Sin embargo, los productos creados por los fans no pueden relacionarse con la parte oficial ni el contenido de la página. A su vez al ir aumentando las actualizaciones en la página, la interactividad ha ido disminuyendo y se ha ido olvidando la importancia del fan como prosumidor. La autora del presente trabajo cuenta con una investigación de modelo cualitativo, porque realizará un análisis interpretativo, teniendo como finalidad analizar el contexto en el que se encontraba la saga cuando surgió Pottermore, detectar el mapa transmedial y los productos oficiales como no oficiales. A su vez, se centra en detectar los niveles de interactividad que tienen los contenidos con el público (Lopez, 2019).

También los personajes juegan un rol importante dentro de la transmedia ya que son piezas que ayudan a unir los elementos dentro de esta, los personajes

serán siempre los mismos, sin embargo, las variaciones que se podrían apreciar en un proyecto transmedia son pequeños cambios entre el comic y la producción audiovisual de esta. A su vez, es posible que algún personaje pase a segundo plano, como también no aparezca dentro de la película, a diferencia de quienes, si aparecen, siguen manteniendo su esencia. La transmedia es una herramienta que puede estar presente en videojuegos, spots, adaptaciones, y contenido del consumidor, logrando así posicionamiento y la supervivencia de este fenómeno. El paseo por el tiempo usando transmedia, no cambia la importancia de estos, ya que Marvel inicio sus largometrajes en 2008 y hasta el día de hoy siguen produciendo películas, saltándose líneas temporales entre el pasado, presente y futuro. Esta investigación analítica, titulada “Un acercamiento a la Narrativa Transmedia. Caso de estudio: Los vengadores de Marvel Studio” pretende conocer el nivel de vinculación entre los personajes y el aporte que tienen a la expansión de la historia (Morillo, 2018).

1.2.2. Nacional

El artículo de la revista SciELO, nos dice que el público se desempeña de manera activa al compartir sus experiencias e información mediante sus redes sociales, generando así contenido y difusión. Gracias a la cantidad de elementos narrativos con los que cuenta, puede llegar a diferentes públicos de los cuales se obtiene retroalimentación hacia el universo Marvel. El análisis que se realizó se centró en evaluar el contenido y explorar el mundo transmedial, con el propósito de describir los aportes de los medios sobre la transmedia. Es así, como en el artículo, “Narrativa Transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War” se llega a la conclusión, que el mundo transmedial de su objeto de estudio es completo por en cuanto a la cantidad y calidad de estos elementos, y es complejo por la extensión del desarrollo narrativo con el que cuenta y la profundidad y vinculación que tienen las historias (Atarón & Menacho, 2018).

Así como tenemos estudios sobre Capitán América Civil War, también hay narrativas fuera del mundo Marvel como, por ejemplo, dentro de la investigación Cualitativa, titulada “Descubriendo las motivaciones para interactuar con una serie

transmedia: un análisis de contenido mixto de la serie SKAM. Lima, 2021.” Tenemos como objeto de estudio los capítulos de la serie “SKAM”, los medios, las publicaciones en redes, comentarios y personajes, de los cuales se buscaba identificar las razones que motivaron a la audiencia a interactuar en mayor medida, analizar el contenido de las publicaciones con mayor interacción, como también los comentarios de dichas publicaciones y los episodios de la serie. La importancia de construir historias bien desarrolladas se ve reflejado en la estructuración de esta serie ya que es contada a través de diversos medios que la audiencia se engancha a la historia, se enfoca muy bien en su público, lo que le gusta, lo que consume, sus problemas y necesidades (Casalino & Villafuerte, 2021).

Otro ejemplo clave es X-Men, aun que posee una de las bases más sólidas en cuanto a construcción de historia se refiere, siendo respaldada por generaciones y permitiéndole expandirse en diversas plataformas y medios. Se identificó que la saga es un producto transmedia debido a la expansión en diferentes plataformas como lo son las redes sociales, cómics, páginas web, videojuegos, coleccionables, etc. Todas las piezas de la saga de la película X-Men, la cual es el objeto de estudio, logran la interacción con su público, generando así la construcción de una construcción de diez entregas. Es por ello que, en la investigación cualitativa de Carrasco & Valdez, “Análisis de los principios de las narrativas transmedia en la saga cinematográfica X-Men, Lima, 2020”, tiene la intención de determinar los principios de las narrativas transmedia en la saga, como también sus principios de expansión versus profundidad y otros principios propuesto por Henry Jenkins (Carrasco & Valdez, 2020).

1.2.3. Local

Idrogo (2018) en su tesis para optar el título de Licenciado en Comunicación titulada “Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa”, tiene como objetivo analizar los elementos de la dirección de arte de la película peruana La teta asustada dirigida por Claudia Llosa y cuenta con objetivos específicos como, identificar cuáles son los elementos artísticos de la película La teta asustada, secuenciar la película para identificar su estructura artística y analizar el aporte narrativo de los elementos de la dirección de

arte. Cuenta con un enfoque cualitativo – descriptivo puesto que profundiza en las realidades del objeto de estudio, también tiene un modelo hermenéutico usando una muestra no probabilística puesto que se centrará en entrevista a personajes con experiencia en el tema; como conclusión la investigación ha tenido como modelo de secuencializan a la tesis “Análisis cinematográfico y temático del largometraje peruano de corte social La teta asustada de Claudia Llosa en el 2008” de Krizia Cosmópolis y David Falen, además, toma como referente de análisis a Francesco Casetti y Federico di Chio en su libro Cómo analizar un film. Las diez secuencias que tiene La teta asustada representan la evolución y la madurez de Fausta, tomada simbólicamente como su “florecer”, pero además se exterioriza por cambios de temperatura en la imagen, que van desde lo cálido a lo frío. Su estructura artística sigue el método de los tres actos: Planteamiento, Nudo y Desenlace. Las dos primeras secuencias introducen al problema de Fausta; desde la secuencia tres hasta la seis, el conflicto; y las secuencias siete hasta la diez la culminación y enfrentamiento del miedo de Fausta. En cada parte de la estructura, se argumenta que la Dirección de arte siempre aporta información al espectador, ya que todo el tiempo se apoya de la narración para comunicar.

Parán (2018) en su tesis titulada “Análisis de la Estética Visual del cine peruano en películas taquilleras del género drama entre los años 2010 al 2014” para optar el título de licenciado de la carrera de Ciencias de la Comunicación en la Universidad Señor de Sipán, cuenta con un objetivo general como analizar la estética visual en base a la dirección de arte y fotografía del cine peruano en películas taquilleras del género drama entre los años 2010 al 2014, y los objetivos específicos, estudiar los conceptos de la estética visual cinematográfica en relación a la dirección de arte y dirección de fotografía, identificar las características estéticas visuales de las películas peruanas más taquilleras del género drama entre los años 2010 al 2014, analizar la dirección de fotografía en base a las películas peruanas más taquilleras del género drama seleccionadas como objetos de estudio y analizar la dirección de arte en base a las películas peruanas más taquilleras del género drama seleccionadas como objetos de estudio. Esta investigación usó una metodología cualitativa a través de la metodología naturalista; como conclusión se observó que los responsables de la creación del universo de un filme se hacen valer

de diversos recursos para lograrlo, ya sean los movimientos de cámara, el tipo de encuadre, la cantidad de elementos y la posición de estos en el espacio, los colores, entre otros. Si bien es cierto que cada uno de los objetos de estudio planteó una propuesta estética diferente, hay ciertos rasgos que se vuelven característicos del cine peruano: El aprovechamiento de las locaciones externas y la luz natural con un contraste bajo es usado con la intención de contextualizar a los personajes en un espacio determinado, diferenciándose un filme del otro por el tratamiento que tenga la locación (La ubicación geográfica, el estado socioeconómico y los elementos de arte)

1.3. Abordaje teórico.

Metz (como se citó en Carrillo, (2019)) quien planteó que la teoría cinematográfica se centra en tres niveles. El objeto original, el cual se definió como eventos secuenciales de manera implícita. Después de esto se obtuvo la "Significación" que en este caso es explícita, basándose en el orden temporal natural de la secuencia de eventos. Por último, el objeto narrativo, desde este punto el objeto fue puramente mental ya que es construido explícitamente a partir de un orden temporal no natural, lo cual conllevó al análisis particular de nuestro objeto, que es la película de Avengers en sí.

Dentro de las teorías del cine se buscó relacionar los conceptos para que pueda ser entendible, como también el aporte que se generó. El cine, desde una perspectiva diferente, es un medio por el cual se van creando signos que en su proceso se hacen perceptibles al espectador, se vuelve concreto y se logra un intercambio básico (feedback), gracias a esto el cine se convierte en la significación y forma parte de una comunicación (Sánchez, 2018).

Esta teoría posee características que hacen que las películas tengan un enorme ventaja como medio y más aún las películas norteamericanas las cuales sobresalen por su trabajo complejo en técnica y lenguaje, a su vez, la manera en que estas se potencian con estrategias narrativas con la finalidad de atraer al espectador de manera inmediata y eficaz (Castellanos & García, 2021).

La estrategia que se ha venido desarrollando a últimamente ha sido la transmedia, esta herramienta no solo se ha centrado en impulsar el avance tecnológico que se percibe en las producciones audiovisuales. La transmedia, que

es la expansión de una historia usando diversos medios y plataformas, ha generado que el consumidor de películas no solo quede como un simple espectador, sino que consume y produce sus propias opiniones a base de lo que percibe y a la experiencia vivida (Pastrana, 2023).

La transmedia cuenta con elementos que ayudan a complementar la historia en una película como también la profundidad que tiene cada personaje, y es que no solo busca que la historia salte de la narrativa de un comic a un largometraje, sino que esta también se vea presente en los videojuegos. Por ello, es que estos elementos también incluyen a la audiencia y el rol importante que juegan dentro de esta estrategia.

1.3.1. Narrativa

En este punto el interesado en el proceso de la narrativa se debe hacer la pregunta ¿A dónde queremos llegar? O replantearse la pregunta desde la perspectiva de un consumidor. Como característica principal, la historia a crear debería ser lo bastante grande para satisfacer los diferentes tipos de consumidores a los que se dirige. Se debe tener en cuenta también, tres aspectos importantes para consumir un mundo narrativo.

Geografía, es importante saber en qué espacio mis personajes se van a desenvolver y que factores externos los van a afectar. Es imposible imaginarse a Batman, caballero de la noche, en una ciudad diferente que no fuera gótica. Así como se nos es difícil imaginarnos personajes como Harry, Germainie y Ron en otra escuela que no sea Hogwarts.

Historia, el tiempo en el que se narra la historia y los sucesos que ocurren en el contexto, es un punto importante, porque como Narrativa Transmedia debe contar con saltos estratégicos en la historia que serán complementados en las secuelas del producto Transmedial, dándole al prosumidor un lienzo en blanco de nuevas posibilidades para nuevos futuros alternos en los que su imaginación podría volar.

Personajes, lo básico sería buscar una relación sujeto – objeto. A lo largo de las tramas los personajes pasan por una montaña rusa de emociones y a su vez están sujetos al deseo, ya se amor, venganza, lucha, alianzas, etc.

Es aquí donde nos centramos en preguntas clásicas como el ¿Qué? ¿Cómo? ¿Quién? ¿Dónde? Y más.

1.3.2. Experiencia

La transmedia no se trata de solo producir un producto para un consumidor, sino que se busca generar experiencias a través del producto transmedia. Estos productos deben caracterizarse en el trabajo de medios y la realización de contenido, puesto que cada medio genera diferentes emociones en el público. No podemos esperar que se tome la muerte de un personaje querido en un comic igual a como se siente la experiencia del fallecimiento de este personaje a través de una película.

Las experiencias que se generan mediante las plataformas de comunicación pueden ser cognitivas, emotivas y físicas, por ello cada autor al realizar un proceso audiovisual debe tomarle suma importancia a la complicidad que se pueda generar con el consumidor. Estas historias deberían ser flexibles y abiertas para que el público se involucre y se sienta parte de una enriquecedora experiencia transmedia.

Hoy en día las experiencias van más allá de colocar un poster sobre los personajes favoritos en la pared de una habitación. Los espectadores cada día aumentan el sentimiento de sentirse parte del desarrollo de la historia. En YouTube, encontraremos un claro ejemplo de cómo los aumentes de las películas generan sus propias reseñas, como también sus propios finales alternos. Se cuestionan y participan en el posible desenvolvimiento del universo transmedial que tiene la película.

En el caso de Avengers: Endgame, se encuentra a una youtuber llamada Victoria, que cuenta con un canal llamado "The geek spot" en el cual habla acerca de datos curiosos, secretos y referencias del Universo Cinematográfico Marvel (UCM). Victoria Pond, como se encuentra en sus redes sociales, es una consumidora activa, la cual no se queda solo como espectador, sino que se desenvuelve y genera contenido que facilita al público en general conocer más acerca de este gran mundo transmedial, como lo es Marvel.

1.3.3. Audiencia

Cuando se habla de audiencias se refiere a la cantidad de rating que tiene un programa, sino también a los consumidores que están presentes en la secuencia de una película, en un posteo de redes sociales, etc. Y es que para las cadenas de cines las audiencias son importantes, sin audiencia (ya sea minoría o mayoría) no valdría la pena producir una película.

Las audiencias pueden ser segmentadas, dependiendo del productor, conllevando a que los grupos sean rápidamente identificables. Estos pueden dividirse en usuarios corrientes o potenciales, decisivos o influenciadores, individuales o grupales, y locales, nacionales o internacionales.

Es necesario recompensar los esfuerzos que hace el público por descubrir y generar unas nuevas hipótesis para la historia. Un ejemplo clave sería Andrés Navy, un youtuber que ha publicado un video acerca de las expectativas que tiene para la Fase 4 del Universo Cinematográfico Marvel (UCM) y nos genera hipótesis basándose en los comics y las precuelas de Marvel. El video titulado "Teorías sobre el futuro de Marvel fase 4" fue subido en septiembre del año 2019. El cual ya cuenta con miles de reproducciones, las mismas que siguen incentivando a la creación de más contenido referente a Marvel.

Generalmente, las audiencias pueden llegar a ser clasificadas como espectadores, comprometidos y prosumidores. Los espectadores, son los que perciben la producción audiovisual y asimilan lo que vivieron. Los comprometidos, los que se convierten en guardianes del mundo narrativo y buscan defender el hilo de la historia. Y, por último, los prosumidores, no sólo ven la película y la defienden, sino que generan contenido basado en ello, se convierten en productores y consumidores. Generan sus propias teorías y especulan sobre los finales de otras. (Anexo 1)

1.3.4. Medios y Plataformas

Las extensiones mediáticas son una extensión importante de las experiencias del proceso de narrativa transmedia, ya que todas las plataformas son herramientas indispensables para la difusión del contenido. El producto empieza en un solo medio, pero fluye y desemboca en muchos más, por ello es necesario que este planificado.

Como las narrativas transmedias se caracterizan por dejar elipsis entre sus historias con la finalidad de ser resueltas en otras películas; las extensiones mediáticas que se obtienen no solo se dan a ver en el cine, sino que las novelas nos presentan parte de la historia de manera gratuita logrando engancharte con la historia y que hasta un cierto punto sean visible para después continuar leyéndose en plataformas de pago.

Las características específicas de cada medio deben ser claras y que generen experiencias. Los medios se pueden dividir en individuales, aquellos que generen impacto personal. Los comics, por ejemplo, pues generan experiencias individuales y también están las grupales, como la interacción que se genera a través de un post en una red social.

1.3.5. Modelos de Negocio

El financiamiento de un proyecto transmedia, se basa en una serie de estrategias que se adaptan a los acuerdos de producción y de distribución de los productos audiovisuales. Los modelos de negocios que se apliquen pueden variar en cuanto al costo, puesto que también es posible realizar Narrativas Transmedias a bajo costo.

Existe una variedad de modelos que se pueden aplicar de forma gratuita. El Freemium, normalmente cuando tienes una cuenta, obtienes pocos beneficios de manera gratuita hasta que te afilias y consigues más. En este caso es al revés, la mayoría se ofrece de manera gratuita y la minoría, unos pocos beneficios. Aquí podemos dar a notar a Spotify como un claro ejemplo. Gifty – Economy, es un modelo de prosumidor por así decirlo, ya que todos pueden obtener contenido gratis, pero este contenido gratis es relativamente generado por todos. Un Clásico de este modelo de negocio, es Wikipedia.

Los negocios en comunicación han adquirido un nuevo rumbo desde la era de digitalización. Hoy en día las formas de financiamiento están en permanente estado de mutación, estas pueden clasificarse en financiamiento de pago, Freemium, patrocinio y crowdfunding.

1.3.6. Ejecución

Cada proyecto con su propio esquema de ejecución, la mezcla de componentes que se les sea más beneficioso. Esto es generalmente aplicado a tu modelo de negocio, el que le sea más conveniente al productor y que lo ayude a generar un extenso mundo narrativo rico en contenido.

La capital, es el primer paso para poder realizar un producto audiovisual, y es que no solo se tratan de grandes empresarios, hoy en día podemos contar con las redes sociales como capital por medio de generar contenidos. Un ejemplo conocido es Justin Bieber, su madre difundió las presentaciones de él en un concurso, tuvo tanta popularidad que un productor como Scotter Brown lo vio y lo contacto, y ahora algunos lo llaman “El príncipe del pop”. En el caso de la narrativa transmedia como un inicio de proyecto, sería la difusión de los comics en los que nos basaremos para producir las películas más adelante.

El personal capacitado es un paso importante en la ejecución del proyecto, puesto que como mínimo se debe contar con una persona para cada área y pueda desempeñar un rol eficaz en cuanto al producto audiovisual. El productor transmedia, juega un rol indispensable ya que es quien se encarga de la historia y a su vez que este coordinada entre las diferentes plataformas publicadas.

1.4. Formulación del Problema.

¿Cómo es la relación narrativa entre la película Avengers: Endgame con los comics y videojuegos?

1.5. Justificación e importancia del estudio.

En la justificación se toman las razones del porqué de esta investigación. Cohen & Gómez (2019) nos dice que se justifica algo basándonos en la necesidad que se tiene, y dirigiendo la respuesta a las preguntas claves como para quienes es necesaria esta investigación y por qué; para quienes es conveniente y por qué.

Aporte práctico para futuras producciones audiovisuales que se interesen en realizar productos con la estrategia transmedia y que consigan llegar al mismo impacto el cual generó el objeto de estudio en esta investigación.

Esta investigación se justifica en el hecho de aportar conocimiento al público en general, acerca del término, poco o nada tocado, en estos últimos años dentro de la ciudad de Chiclayo. Puesto que, al estar dentro del día a día de los ciudadanos, dentro de una publicidad, comic, serie, etc. Deberían conocer el concepto básico de lo que transmedia significa; estudiada por Jenkins (como se citó en Scolari, (2019) quien afirma que “La narrativa transmedia se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, (...) La narración transmedia es el arte de crear mundos”.

También servirá como precedente para futuras investigaciones de aquellos alumnos que estén interesados en profundizar sobre las películas, el manejo y desarrollo de estas, generando que se amplié la cantidad de investigaciones con respecto al tema transmedial, llegando a ser un tema relevante del cual se merezca saber más. Los ayudará a tener un antecedente clave, ya que se hizo a base de entrevistas a expertos en la línea de investigación producción audiovisual, videografía y otras tecnologías comunicacionales.

Es importante para la EAP de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán, ya que contaría con una investigación dirigida a los procesos audiovisuales, la cual estaría basada en principios éticos y que consigue alcanzar los objetivos estudiantiles como el buen desempeño al indagar, la aplicación de los procesos de investigación y el desarrollo de las herramientas de medición.

La actual investigación cuenta con relevancia social, ya que con este trabajo se trata de generar un impacto en la sociedad, puesto que el cine no es solo una herramienta de entretenimiento, sino que el cine también es un método de aprendizaje, desde la pre-producción, hasta la post-producción y lo que se estudia después de ella, basándonos en los fenómenos que existen y que existirán. En este caso, es importante porque no es solo un trabajo más acerca de analizar una película, sino que es una investigación basada en teorías comunicacionales aplicadas a un fenómeno transmedial como lo es Marvel.

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo General

- Analizar la relación narrativa transmedia entre la película Avengers: Endgame con los comics y videojuegos.

1.6.2. Objetivos Específicos

- Describir la relación narrativa entre la película Avengers: Endgame y el comic.
- Identificar la relación narrativa entre la película Avengers: Endgame y el videojuego.

1.7. Limitaciones

La investigación contó con limitaciones basadas en los trabajos previos locales, puesto que en la región Lambayeque, el término transmedia, es poco o nada tocado. Y tomándolo desde el objeto de estudio, ninguna tesis está basada en Marvel.

2. MATERIAL Y MÉTODO

2.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación

2.1.1. Tipo de estudio

La presente investigación contó con un enfoque cualitativo puesto que se basó en la recolección de datos y el análisis de estos, con la finalidad de dirigir las preguntas de una investigación o descubrir nuevos cuestionamientos en el proceso de interpretar (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

El estudio cualitativo realizado se centre en el análisis, término que tiene como definición, descomponer en partes o partir de un todo, lo cual conlleva a estudiar cada uno de los elementos de manera individual (Baena, 2017).

2.1.2. Diseño de Investigación

Los diseños basados en los enfoques cualitativos se mantienen en realidad, ya que se generan a raíz del contexto del sujeto. Esta investigación contó con un diseño fenomenológico, el cual busca comprender la esencia de la experiencia humana a través de la exploración de significados subjetivos y vivencias personales (Giorgi, 2009).

Y a su vez un diseño hermenéutico, ya que este tipo de diseño se basa en la interpretación de textos, además de comprenderlos. No es limitada en cuanto a instrumentos ya que este tipo de diseño, puedo englobar fichas de observación, entrevistas, análisis de documentos. La hermenéutica establece la relación entre un todo y sus partes, tal como lo hace un análisis, buscando crear la comprensión del objeto de estudio (Hermida, 2020).

En este caso, tomamos la experiencia de diferentes individuos relaciones al tema audiovisual, y se relacionó su experiencia en base al término transmedia, como también los documentos que sirvieron de información complementaria para la investigación. Además, se buscó identificar los procesos y elementos a base del análisis realizado, empezando por el desglose narrativo del objeto de estudio, después de prosiguió a la descripción de las experiencias por los expertos,

generando un contraste entre los individuos ya que cada uno tuvo una perspectiva distinta.

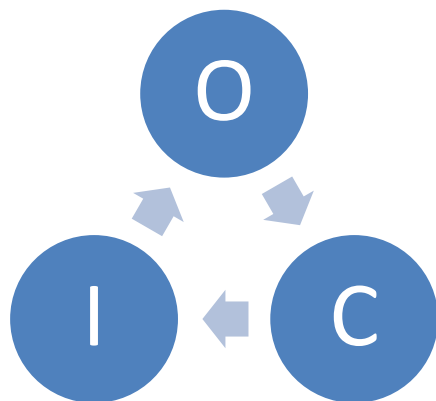


Ilustración 1 Diseño Hermenéutico

O: Observación

C: Comprensión

I: Interpretación

2.2. Escenario de estudio.

El escenario de esta investigación es la ciudad de Chiclayo, donde se estudió los términos relacionados a la transmedia como también, se realizó el análisis de la película Avengers: Endgame. Ciudad que tiene al alcance recursos necesarios para la investigación, como la información, la internet y los objetos transmediales presentados en la web.

El objeto de estudio, Avengers: Endgame, no es considerado el escenario puesto que esta película es del año 2019 y un escenario debe ser actual. Sin embargo, el contenido utilizado para analizar la película se considera como espacio actualizado, ya que se encuentra en internet y todos los días se actualiza información sobre el mundo cinematográfico de Marvel

2.3. Caracterización de sujetos

Los sujetos de esta investigación, fueron hombres y mujeres con experiencia en producción audiovisual, ya sea práctica o teórica, lo cual significa que son personas con basta capacidad de conocimientos acerca del tema y los cuales están

al día de la vanguardia y los nuevos términos audiovisuales. Otra de las cualidad que poseen algunos de los entrevistados, es que son consumidores y prosumidores activos del contenido de Marvel, ya sea generando contenido en plataformas sociales como Instagram, YouTube o Facebook. Entre los entrevistados contamos con Manuel Eyzaguirre, Carlos Guerrero y Victoria Pond.

Algunos de estos son docentes de las Universidades Privadas de la región Lambayeque, los cuales se desenvuelven o tienen productos basados en contenido audiovisual y con gran experiencia en multimedia.

Tabla 1 Caracterización del Sujeto

Técnica e instrumento	Cantidad	Sujetos	Sexo	Requisitos
T: Entrevista I: Guía de Entrevista	1	3	Femenino y Masculino	Conocedores del tema

2.3.1. Cuadro de Operacionalización

Este trabajo fenomenológico pretende analizar la narrativa transmedia de la película Avengers: Endgame desde un punto de vista subjetivo, con la finalidad de generar una definición clara para el término transmedia y a su vez analizar el desarrollo de la película Avengers: Endgame dentro del mundo transmedial. La producción de esta investigación se centra en una variable en específica, la cual es la Narrativa Transmedia.

Esta variable cuenta con una dimensión clave para la investigación, de la cual tomamos como guía a (Scolari, 2019) quien toma a Henry Jenkins como máximo exponente, nos dice que:

Son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación y medios. Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que

cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la micro-superficie del dispositivo móvil (p.17).

Esta se basa en las plataformas de comunicación con las que cuenta cada producción ya sean Largometrajes, televisión, música, publicidades, etc. En el caso de Avengers: Endgame, dentro de sus plataformas, se describirán herramientas como las películas, los Spin-off, Videojuegos, comics, fandom, convenciones, etc. Llegando así a obtener un análisis completo de lo que fue el desarrollo de la última entrega de la tercera fase del Universo Cinematográfico de Marvel (en inglés, Marvel Cinematographic Universe).

VARIABLE	DEFINICIONES	DIMENSIONES	INDICADORES
Narrativa Transmedia	<p>Scolari (2019), en el libro “Narrativas Transmedia cuando todos los medios cuentan” nos dice que:</p> <p>Cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo; evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí. Tal como explica Jenkins, en las NT cada medio «hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego. Cada franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O</p>	Plataformas de comunicación	<p>Largometrajes</p> <p>Televisión</p> <p>Comics</p> <p>Video juegos</p>

sea, no debes ver la película para entender el videojuego, y viceversa»

Tabla 2 Cuadro de Operacionalización

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

2.4.1. Técnicas

Las técnicas de recolección de datos que se emplearon fueron fundamentales para concluir esta investigación, puesto que son complementos de la metodología aplicada. Esta técnica desde el enfoque cualitativo no es lineal, ya que más bien se efectúan acciones para cumplir con los objetivos ya planteados y responder a las preguntas del estudio (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Se enfocó principalmente, en la observación debido a que contamos con la película, como objeto de la investigación.

Los documentos es otra de las técnicas que se tomaron en cuenta ya que la investigación en las que nos centramos son en las publicidades que realizo Marvel para la reproducción de la película, también se usaron las fichas técnicas que tiene la película como información sustancial para la interpretación que se llevó a cabo.

La presente investigación conto también con una guía de observación, con la finalidad de registrar las escenas y las relaciones transmedia que se pudieron percibir durante la reproducción del objeto de estudio, en este caso es, la película Avengers: Endgame

Se aplicó la entrevista como técnica puesto que se define como una conversación entre el entrevistador y el entrevistado, proporcionando información sin que esta se vea alterada por el investigador. El tipo de entrevista en el que se pretendió realizar la investigación, fueron las Entrevistas Abiertas, puesto que se basan en una guía, pero la conversación entre los sujetos fluye y se pueden hacer preguntas a profundidad como también se le permite explayarse al entrevistado. Básicamente aplicamos esta técnica ya que la problemática de esta investigación no se puede observar y se quiso generar un estudio basado en la ética.

2.4.2. Instrumentos

Los instrumentos de la observación sería la película en sí que se toma como ejemplo de estudio, del cual se va a interpretar su composición, sus personajes, su contexto en tiempo y espacio, etc. A partir de esto es posible decir que se obtuvieron conclusiones parciales para después ser generales (Cohen & Gomez, 2019). Es decir, estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones, puesto que no es solo contemplar. En cuanto a la técnica de documentos, se estudiarán los artículos de prensa, elementos en internet, imágenes y videos.

Esta investigación contó con el instrumento de “Guía de Entrevista sobre Narrativa Transmedia” que se usaron en cada uno de los sujetos como ejemplo de experto en producciones audiovisuales, a su vez las preguntas se clasificaron en preguntas de opinión, conocimientos, antecedentes y simulación. La cual fue validada por expertos (Anexo 2)

Hernández, Fernández y Baptista (2014) nos dice que: “En la entrevista cualitativa se pueden hacer preguntas sobre experiencias, opiniones, valores y creencias, emociones, sentimientos, hechos, historias de vida, percepciones, atribuciones, etc.” (p.407). El propósito de este instrumento es generar un clima de confianza con cada uno de los entrevistados y también obtener respuestas desde la perspectiva de cada uno.

2.5. Procedimientos para la recolección de datos.

Para la observación, se requiere de una técnica utilizada como instrumento basado en una guía de observación, con la participación de los propios investigadores tomando el rol de informantes (Cohen & Gomez, 2019). Es decir que siendo el autor quien realizo el proceso de observación, este obtiene el contacto directo con la realidad.

Lo importante de todo este proceso es obtener datos de personas, comunidades, situaciones y experiencias desde las palabras de cada sujeto en cuestión (Hernández et al., 2014); según este autor, la entrevista se divide en cinco partes:

- i) Planeación

- (1) Contactar al entrevistado, ya sea de manera presencial o vía telefónica.
 - (2) Preparar una entrevista, aquí se generará la guía de entrevista abierta que se aplicó el día citado.
 - (3) Practicar con algún compañero la guía creada.
 - (4) Confirmar la cita un día antes.
 - (5) Acudir con puntualidad a la cita.
 - (6) Llevar material preparado para usar de herramientas auxiliares.
 - (7) Vestirse apropiadamente a la ocasión.
 - (8) Llevar un formato de consentimiento para la entrevista, el cual otorgue consentimiento.
- ii) Inicio de la entrevista
- (1) Apagar el teléfono móvil, con la finalidad de no generar distracciones o interrupciones durante la entrevista.
 - (2) Platicar sobre un tema de interés y repetirle el propósito de la entrevista, pausar la confidencialidad, etc.
 - (3) Pedir permiso para grabar o tomar notas con respecto a la conversación posterior.
- iii) Durante la entrevista:
- (1) Escuchar de manera activa, mantenerse en la conversación y no transmitir tensión.
 - (2) Sé paciente, respeta los silencios y mantenga el interés.
 - (3) Asegurarse de quien está hablando, ha finalizado su idea antes de pasar a la siguiente.
 - (4) Captar aspectos verbales y no verbales.
 - (5) Tomar notas y grabar, siendo lo más precisos posibles.
 - (6) Demostrar aprecio por cada respuesta presentada.
- (7) Final de la entrevista:
- (8) Preguntar si tiene algo que agregar.
 - (9) Compartir alguna de nuestras percepciones o conclusiones de la conversación.
- iv) Después de la entrevista:

- (1) Hacer un resumen, esto implica revisar las notas y volver a oír las grabaciones efectuadas.
- (2) Analizar lo que se dijo, porque se dijo y en qué contexto se conversó.
- (3) Enviar una nota de agradecimiento vía redes sociales o un medio más formal.
- (4) Analizar la entrevista y la guía con el fin de ser mejorada
- (5) Repetir el proceso, hasta obtener una guía adecuada y similar a la de los otros entrevistados.

2.6. Procedimiento de análisis de datos

Por un lado, tenemos a (Cohen & Gomez, 2019) quien nos habla sobre los cuadros, gráficos o cualquier objeto visual que se puede tomar, se deben considerar formular conclusiones objetivas. Mientras que aquellas que son informaciones determinantes a partir de las variables debe tomarse como ideas para contrarrestar la hipótesis, en caso la tuviese.

Es por ello que, en el proceso del análisis de la película, se plasmó de manera objetiva tal cual se puede observar en el largometraje. Ya sean, nombres, escenas o secuencias cinematográficas, todo es presentado de manera que quién lea esta investigación, cree su punto de vista a partir del análisis presentado.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) nos dice que el proceso de recolección de datos, a diferencia del enfoque cuantitativo, ocurre en paralelo junto al análisis de datos. En este proceso se recibe información no estructurada, basada en la observación del investigador y las narraciones de los participantes generando datos muy variado; concluyendo que cada estudio requiere un esquema en particular y a su vez generando un esquema genérico como propuesta, del cual tomaremos en cuenta.

Proporcionar estructura, es decir clasificar los datos en visuales, ya sean fotografías, videos, etc. Auditivas, en este caso serían las grabaciones hechas por cada entrevistado. Textos escritos, los apuntes tomados durante la sesión sobre lo que se dijo, como también los documentos que se necesitaron para el momento de

la investigación. Expresiones verbales y no verbales, las anotaciones que se hicieron durante el uso del instrumento desde la percepción del investigador.

Transcripción de datos, se refiere a plasmar en papel todo lo que el entrevistado dijo, palabras, sonidos, muecas, interjecciones, etc. Indicar pausas y silencios que se hayan suscitado a lo largo de las entrevistas con el finalidad de lo plasmado sea de total veracidad.

Bitácora de análisis, documenta en sí, el proceso de análisis que se está llevando a cabo puesto que también incluye la percepción del investigador como las anotaciones sobre el método usado, anotaciones de ideas, conceptos o nuevos significados y anotaciones en relación con la credibilidad y verificación de la investigación ya que los lectores puedan evaluar el trabajo.

Resultados, en este punto se explican las similitudes, las diferencias de los datos y los posibles patrones. De los cuales se empiezan a generar conceptos claves que responde a la problemática de la investigación y a alcanzar los objetivos propuestos en un inicio, cumpliendo con el propósito del análisis.

2.7. Criterios éticos

En esta investigación, “Análisis de la Narrativa Transmedia de la película Avengers: Endgame, 2019” se trabajó con expertos en el área audiovisual, dando validación a los términos y conceptos que se emplearon en la parte introductoria.

Se analizó la película de Marvel de manera objetiva, dándose a notar en la propia corroboración del lector presente con la película original. Todos los datos referentes a la película pueden encontrarse en internet, en las páginas principales del universo cinematográfico Marvel (UCM) y en las diferentes plataformas de reproducción audiovisual aprobadas por la Ley de Copyright.

A su vez las entrevistas contaron con credibilidad y transparencia, puesto que las preguntas no se hicieron de manera tendenciosa y mucho menos se indujo de manera indirecta a una respuesta. Esto se prueba en los anexos, puesto que las entrevistas fueron redactadas tal y como los entrevistados lo dijeron, captando la percepción que tiene cada individuo con respecto al tema.

Los datos plasmados en los resultados fueron comprobados por el asesor de tesis de esta investigación, aprobando la veracidad y la ética en cada uno de los pasos efectuados en el proceso de análisis.

La investigación también contó con autenticidad puesto que todas las interpretaciones que tuvieron los entrevistados fueron plasmadas en este documento sin alteraciones, dando paso al respeto de ideologías, razonamientos, prejuicios y expresiones culturales.

2.8. Criterios de Rigor científico.

La investigación titulada “Análisis de la Narrativa Transmedia de la película Avengers: Endgame, 2019” contó con el instrumento de la entrevista el cual, Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) nos dice que las investigaciones de carácter cualitativo que cuenta con el cumplimiento de rigor de la metodología de la investigación se deben considerar criterios básicos como lo son la confiabilidad, validez y objetividad cuantitativa.

Este trabajo usó como guía estos criterios básicos desde la introducción del proyecto hasta las referencias de este. Estas también fueron aplicadas al momento de selección de participantes, puesto que se definió bajo los criterios de exclusión e inclusión como se presenta anteriormente (Caracterización de sujetos).

Los resultados que se presentaron fueron producto de la recolección de información y de la veracidad plasmada en el desarrollo de la investigación desde las percepciones de los entrevistados. Como método de estructura se mantuvo el criterio de autoría, respetando los lineamientos y normas propuestas en la sexta edición de la Normativa APA, para después ser plasmadas en este trabajo.

3. REPORTE DE RESULTADOS

3.1. Análisis y discusión de resultados

3.1.1. Análisis de datos

Pregunta 1

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>Conociendo acerca del tema, ¿Qué significado tiene para usted el término transmedia?</p>	<p>ME: El término transmedia nos habla de una narrativa o Storytelling que está constituida por diferentes partes que se agrupan en plataformas, dispositivos, espacios virtuales distintos, incluso con presencialidad como, audio, vídeo, fotografía, infografía, gráficos. Esta narrativa debe contar con la interacción y participación del público para construir la gran pieza audiovisual o la gran pieza de relato que uno quiera contar.</p> <p>CG: En una narración pero que aborda distintas plataformas, esta narración no se trata de contar la misma historia, sino extenderlo, y hablo de una historia cuando se utiliza también el término historia del Storytelling.</p> <p>VP: Es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y canales de comunicación donde el consumidor asume el rol activo de este proceso de expansión de contenido.</p>

Los expertos afirman que el término transmedia significa contar una historia, la cual pueda ser extendida en diferentes medios y canales, como también plataformas y dispositivos. Esta transmedia debe contar con la interacción del público, asumiendo un rol importante dentro del proceso transmedial.

Pregunta 2

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>A lo largo de tu carrera profesional, ¿Cuándo fue la primera vez que oíste este término?</p>	<p>ME: El término transmedia lo escuche aproximadamente en el año 2008 y era una novedad, evidentemente ahora ha evolucionado muchísimo y lo escuché a raíz de dos proyectos que hicimos, uno que se llamaba “sueño interno” y el otro que se llamaba “corto amor”, eran dos películas cortas y queríamos que tuviera mucho material que forme parte del gran relato.</p> <p>CG: En sí escuché ese término a estos últimos años mejor dicho a partir del 2015 más o menos no cuando todavía estaba ejerciendo mi carrera, pero ya se habla un poco el transmedia y si ahora es un poco más popular.</p> <p>VP: Había conocido el término de Storytelling que en parte es algo similar, pero hasta ahora me familiarizo con el término de transmedia.</p>

Es probable que la primera vez que oyeran sobre el término transmedia, sea cuando hayan empezado a relacionarse con el cine y la publicidad. Dos de los expertos trabajan directamente con la producción de cine, es por ello que, ambos se relacionan con el término transmedia cuando se encuentran en el proceso de realizar una producción audiovisual. Sin embargo, el tercer experto guardaba relación con el término Storytelling y hasta ahora es cuando conoció el término transmedia.

Pregunta 3

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>Sabemos que lo transmedial, es una herramienta clave, con la cual los productores están explotando la creatividad y las líneas de historia. Habiendo variedad en esta área ¿Cuál de las producciones audiovisuales consideras que es un ejemplo claro y conciso de la transmedia?</p>	<p>ME: Un ejemplo de transmedia que me gusta mucho es el de la película “Los Helechos”, dirigida por Antonio Prieto. Utiliza a los cómics, las historietas, para conocer un poco más de los personajes que aparecen en la película, es una comedia de personajes maduros, casados, que son muy divertidos, muy entretenidos, extravagantes, y la historieta prolonga un poco la ficción.</p> <p>CG: El caso Harry Potter que empieza con un libro, luego se toma como película, luego videojuegos, merchandising, webs y sigues. También cómo es el ejemplo de la candidatura de Barack Obama en redes sociales, hablando de las redes sociales y con su campaña “Yes We Can”.</p> <p>VP: Creo que una de las producciones más claras sería The Witcher, que comenzó siendo una saga literaria que luego escaló a la plataforma de videojuegos y ahora es la producción cinematográfica más prometedora y popular de la plataforma de Netflix, siendo este un clarísimo ejemplo de un éxito de franquicia de transmedia.</p>

Existen muchos ejemplos transmediales, y los expertos coinciden en que son diferentes y la trama entre estas es variada. Consideran que ejemplos claros y concisos son, Harry Potter, el cual proviene de un libro, para luego convertirse en un juego, etc. The Witcher, el cual se presentó como una serie de libros, para después transmediar a los videojuegos y ahora se encuentra en una plataforma social masiva como lo es Netflix. Otro ejemplo presentado por los expertos es Los Helechos, película que se desglosa en comic, con la finalidad de explicar puntos vacíos y personajes complicados.

Pregunta 4

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cómo se presenta la narrativa transmedia de Avengers: Endgame en los comics?</p>	<p>ME: Yo no tengo mucho conocimiento, me he quedado en la película solamente, pero imagino que los comics nos permiten conocer aspectos mucho más desarrollados o cuestiones que quedaron vacías durante la narrativa del largometraje, pero no soy un conocedor de los cómics de The Avengers.</p> <p>CG: Los Comics son el nacimiento y este nacimiento no vienen las películas de estas últimas décadas, bueno se transmedió hace mucho tiempo. Empezaron con los cómics después de la Segunda Guerra mundial, con una intención de fortalecer el espíritu patriótico de los soldados con cómo es el Capitán América.</p> <p>VP: Avengers Endgame no es basada en un cómic como tal; su historia es la continuación de la película antecesora “Infinity War” cuya idea central es basada en el arco del cómic el Guantelete del Infinito (1991). Se podría decir que Endgame incluye varias subtramas y referencia a algunos cómics de Marvel.</p>

Si bien es cierto, en lo que coinciden los expertos es que Avengers: Endgame tiene como antecedente a la cantidad de comics producidos desde los 70’s. Sin embargo, no existe un comic que hable específicamente de la trama completa sucedida en Avengers: Endgame, es decir que la trama, es la continuación de lo ocurrido en la precuela (Avengers: Infinity War). Se puede afirmar que escenas icónicas presentadas en la película son parte del comic, pero no de solo uno de ellos, es decir que escenas presentadas dentro de la película Avengers: Endgame, con fragmentos de diversos comics comprendidos entre los 80’y 90’s.

Pregunta 5

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿La idea que se presenta en los comics es la misma trama que presenta el largometraje?</p>	<p>ME: Deduzco que las historietas nos permiten desarrollar la historia de cada personaje porque el universo de “Los Vengadores” es un universo demasiado amplio, con muchos personajes.</p> <p>CG: No representa necesariamente la misma lectura, la misma forma el respeto al canon que te menciono, que son propios del cómic. Lo que es el tema de Avengers: Endgame están moldeados un poco hacia lo más actual a la sociedad occidental estos últimos tiempos.</p> <p>VP: Totalmente diferente, ya que la película no está basada en un arco del cómic, solo toma prestado sus personajes ficticios, algunas referencias y guiños de las historietas.</p>

Los expertos niegan que la trama en la película sea la misma que en los comics, empezando por el hecho de la película Endgame, no se centra en un solo comic, sino que suelta escenas con carga emocional pertenecientes a otras ediciones de comic. Por otro lado, los personajes y la historia en sí son contextualizados y presentados en una época actual. Cabe resaltar que personajes históricos como lo es Capitán América, puedes verlo diciendo groserías y bebiendo, cosa que escala otro nivel de la personalidad de este vengador sin dejar el Canon que este personaje tiene en las historietas.

Pregunta 6

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cómo se explota el potencial de los videojuegos con la trama de Avengers: Endgame?</p>	<p>ME: Me incomoda que no haya mucho parecido con respecto a los rostros de los personajes en la película, pero lo interesante del potencial de un videojuego, es que tú asumes ser un personaje, tú eliges al personaje favorito, tú tienes el control de ese personaje, le das un desarrollo mucho más amplio, te sientes parte de la historia.</p> <p>CG: Los videojuegos se ha pensado para el público más joven accesible, no soy fanático de los videojuegos, pero se trata con transmedia, llegar a todos los públicos posibles y generar una un amor por la marca, pues en si hablamos de que Avengers es una marca.</p> <p>VP: Tengo entendido no hicieron un juego de Endgame, pero si sacaron uno de Avengers, con una trama totalmente desviada del canon del UCM, teniendo como un personaje principal a Ms. Marvel y no fueron muy bien recibidos por la audiencia, ni la crítica.</p>

Endgame como película individual no cuenta con su propio videojuego, pero Avengers, como grupo de vengadores si cuenta con uno, estos videojuegos hacen que el público interactúe con un rol dentro de las misiones y tienen la finalidad de llegar más público. Sin embargo, los expertos coinciden en que este videojuego titulado “Ms. Marvel”, no tuvo muy buena acogida por la desviación de la trama como también que los personajes no poseían las caras de los actores en escena. Es probable que se deba a los derechos de autor.

Pregunta 7

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Qué opinión le merece la difusión que tuvieron los Trailers en televisión y en redes?</p>	<p>ME: Creo que los tráiler en televisión eran distintos a los tráiler de redes sociales o de la web, si cada tráiler se adaptaba a los dispositivos y cada tráiler se adapta al lenguaje los códigos estéticos narrativos que puede tener cada plataforma y eso lo puede hacer un monstruo como Marvel.</p> <p>CG: Cómo se proyecta en televisión y en las redes es muy distinta, pues los formatos, por ejemplo, en redes, son un poco más corto por el consumidor que obviamente está con el celular y tiene que consume menos de un minuto, máximo dos minutos de tráiler a diferencia el televisor.</p> <p>VP: La difusión fue masiva, los tráilers de Endgame obtuvieron rompieron récords de audiencia por día, al ser vistos por millones de personas en menos de 24 horas en YouTube. El spot publicitario que fue emitido en el Super Bowl del 2019 fue uno de los más vistos, generando una gran expectativa por parte de los seguidores, así como también generó una gran cantidad de teorías formuladas por los fans.</p>

Los tráilers son diferentes en cuanto a televisión y redes, en televisión tu pagas por el tiempo en pantalla y la cantidad de veces que este se reproduce. En cuanto a redes sociales, los tráilers tienen una cierta cantidad de minutos, es decir, que en un feed de Instagram tiene como límite un minuto de duración, y en cuanto a historias de Facebook, Instagram, etc., cuentan con 15 a 30 segundos de duración. Los expertos pueden asegurar que la difusión en estas dos plataformas es completamente diferente, puesto que también se modifica el tipo de lenguaje. Endgame, tenía a su favor la intriga que dejó Infinity War, por ello los consumidores estaban a la expectativa del lanzamiento de esta secuela, logrando así millones de vistas en el primer teaser.

Pregunta 8

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Qué significa para ti Narrativa dentro del término transmedia?</p>	<p>ME: Para mí la narrativa en el relato lo es todo dentro del transmedia no o sea para que un transmedia funcione debe haber una narrativa que se pueda prolongar, ramificar en distintas plataformas dispositivos aplicaciones programas.</p> <p>CG: Narrativa en sí es una forma de contar a través de dentro de transmedia una forma de contar narrativa es una estructura que debe seguir pues no es esa estructura no se debe perder o sea se establece, pero no necesariamente debe ser lineal.</p> <p>VP: Es el relato que logra ser transmediado en diferentes canales con la finalidad de expandir la historia de enriquecer a los personajes</p>

Los expertos coinciden en que la narrativa dentro de la transmedia es un relato. Es una forma de contar un historia sin la necesidad de convertirse en un desenlace lineal, sino que esta historia se pueda prolongar en varias partes como también pueden ser narrados en diferentes épocas y a su vez, pueden ser ramificados, generando extensiones de cada personaje, interviniendo en su tiempo y espacio, dándonos perspectiva de la historia desde un punto distinto como también añadirles personalidad y complejidad a los personajes.

Pregunta 9

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cómo se mide la Experiencia en una narrativa Transmedia?</p>	<p>ME: Es un tema complejo pero las herramientas virtuales digitales de hoy si nos permiten, desde encuestas, historias de Instagram o de Facebook y desde las cifras en data.</p> <p>CG: La forma de interactuar con las personas, se contabiliza, no sobre todo porque transmedia es interacción, o sea, es respuesta del público hacia algo una participación, compartir sus afiches, responder, comentar, ver la aceptación, pues mientras eso sea contable, es una manera de ir midiendo.</p> <p>VP: Se mide a través de las emociones que los consumidores presentan en sus redes como también, las salas llenas en las noches de estreno de las películas o el agotamiento de stock en cuanto a productos recién lanzados.</p>

Los expertos relacionan la experiencia con la interacción que la audiencia genere con el contenido, y es que es cierto. Las herramientas virtuales de hoy en día, como redes sociales, se podría hablar y discutir mediante comentarios sobre el final presentado en la película, como también que les parece un producto X, generando interacciones y una data nueva de posibles consumidores.

La experiencia que la audiencia sienta importa mucho, ya que en esto se basa si un proyecto ha alcanzado el logro que se fijó, como también si el producto tendrá gran acogida en adelante.

Pregunta 10

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cuán importante es la Audiencia en una Narrativa Transmedia?</p>	<p>ME: Es fundamental, creo que antes de proponer herramientas transmedia o antes de sacar adelante un proyecto transmedial, hay que hacer un estudio de los públicos, un estudio de mercado, hay que entender a cada público, en cuestión de género, características particulares, socioeconómicas, culturales; la audiencia lo es todo.</p> <p>CG: La audiencia es a quien va destinado o sea no tendría sentido, si no tiene una campaña entre medidas. Si no hay audiencia, como así quién va dirigido, entonces cómo lo mides. Creo que, en sí, es fundamental como primer término, tanto para desarrollar la estrategia, como moldear el lenguaje hacia la plataforma.</p> <p>VP: Importa demasiado, la audiencia es quien decide los ingresos de la película y si estas merecen el reconocimiento que merecen, como también el apoyo en redes sociales hace que más gente sepa del producto transmedial.</p>

La audiencia es a quien va dirigido, es decir es el receptor de las propuestas que se presentan y de ellos dependen el éxito en el alcance, como que también fracase. Y es que la audiencia no solo se queda como un simple observador, la audiencia también produce, es decir, la audiencia es quien comparte las publicaciones que tu hiciste en primero lugar, logrando alcanzar a un nuevo círculo social o un nuevo grupo de posibles consumidores. La audiencia también define cuánto vale tu producto, si el producto es consumido ni bien sale al mercado y este se agota quiere decir que hay una mayor demanda y tu producto es bueno.

Pregunta 11

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cuáles son los Medios y plataformas que se usan para difundir una Narrativa Transmedia?</p>	<p>ME: Hay algunas fundamentales, las plataformas web, las aplicaciones, las redes sociales y por ahí podríamos hablar de la fotografía, el vídeo, el audio, el diseño gráfico, los videojuegos, las historietas, los libros.</p> <p>CG: Los medios y plataformas, desde los tradicionales hasta los digitales. Ya sean libros, ahora tenemos videojuegos. Antes era los blogs de opinión, ahora tenemos el Facebook, Instagram, Twitter, entre otras plataformas digitales, pues no se trata solamente de disparar por todos lados, sino según la estrategia sobre el producto que se va a lanzar.</p> <p>VP: Básicamente son las redes sociales, hoy en día son el medio masivo con mayor alcance, como también lo es la publicidad en banners y los flyers.</p>

Los medios que se usan pueden ir desde los tradicionales hasta los actuales, dentro de los tradicionales, los expertos aseguran que los blogs de opinión era la red donde buscabas una opinión acerca de un producto y este blog te sugería si valía la pena consumirlo o no.

Hoy en día tenemos redes sociales, fotografías de actores en el set, videos en YouTube sobre aquellos que reaccionan a los tráilers y te dicen que esperar, hilos en Twitter de perspectivas de lo que vieron.

Pregunta 12

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cómo es el Modelo de Negocio de una Narrativa Transmedia?</p>	<p>ME: Cada elemento que nace o se transmedia o se prolonga o aparece a partir de un producto paraguas entre comillas tiene un modelo de negocio particular no la película de una u otra forma tienen los derechos sobre los personajes sobre la historia.</p> <p>CG: Son productores los que manejan este tipo de cuentas, no es cuestión de producción, es cuestión de también sobre marca derechos y los derechos de la película o sea sin verla, es un ganar-ganar porque ganan los editores.</p> <p>VP: Los modelos de negocio, varían en cuanto al objeto o producto, todo se basa en estrategias.</p>

Los modelos de negocio son variados, es decir cada elemento puede nacer individualmente como también puede nacer a raíz de otro que ya haya concluido. Los expertos sugieren que esto está en manos de los productores, de aquellos que son dueños de la marca, son ellos los que definen como van a explotar una historia, hasta qué punto van a llegar y como esta se puede fragmentar en diferentes productos como también, como puede esto convertirse en una estrategia a largo plazo sin violar los derechos de autor.

Pregunta 13

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cómo se da el proceso de Ejecución en una Narrativa Transmedia?</p>	<p>ME: Tiene que ver con la estrategia escrita qué parte con la descripción de una idea, con los objetivos comerciales, narrativos, de recordación y que luego tiene que ver con la estrategia de acercamiento al público.</p> <p>CG: Se relaciona a que sus productos o sea audiovisuales y se adaptan a la plataforma, pues también a la lectura de los públicos que se mueven en ella. Como Todos los procesos se parte de una idea, la cual pasa a expandirse en estrategias.</p> <p>VP: El proceso de ejecución es pensado por la compañía, para poder tener un público objetivo, un alcance y el método que se va a usar para difundir el nuevo material.</p>

El proceso de ejecución es el proceso de desarrollo de las estrategias plasmadas, si es un largometraje, seguir la línea de la Pre-Producción, producción y Post-Producción. Si es una publicidad, se hará un estudio de mercado, el desarrollo de la idea y su publicación. El proceso de ejecución en una Narrativa Transmedia no es diferente, esta lleva siendo pensada desde el primero producto, puesto que para transmediar se necesita considerar una serie de elementos.

Pregunta 14

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cómo es la Narrativa dentro de la Película Avengers: Endgame?</p>	<p>ME: Está hecha evidentemente para quienes han visto la saga completa, sin embargo, como película independiente también funciona. Conozco personas que han visto la película, la última, sin haber visto los demás y han disfrutado la película por varias razones. Porque los héroes forman parte de su infancia y no importa no entender la narrativa, siempre y cuando te diviertas viendo los personajes en acción.</p> <p>CG: Expandimos el universo de Avengers, apuntamos un poco a generar conversación en el público. Lo han vendido en un punto un poco hacia los cómics y a una precuela, pues podemos apreciar como en las películas vemos a cada uno de los vengadores, sacamos una extensión de cinco números, podemos sacar un libro incluso sobre como cada personaje llegó a formar parte de la iniciativa Avengers.</p> <p>VP: El guion y la historia base en la que se desarrolla toda la película de Avengers: Infinity War y Avengers: Endgame, se centran en una historia genuina de escritores, productores y directores.</p>

Se puede afirmar que la narrativa de la película guarda relación con el comic, más no se produjo tal cual se plasma la trama. La narrativa de Avengers: Endgame presenta diferentes historias, desde el guante de Thanos, que es la idea principal, hasta Tony usando el guante y Steve siendo digno de usar el Mjolnir. Y es que la narrativa de Avengers: Endgame, es la continuación de la idea de Infinity War.

La narrativa dentro de la película es escrita y producida por integrantes del equipo Marvel, tomando personajes de otras historias, como también tramas de otras historietas, para desarrollarlas con éxito dentro de esta última entrega de la fase tres.

Pregunta 15

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cómo se mide la Experiencia de los consumidores después de la reproducción de Avengers: Endgame?</p>	<p>ME: Tiene que ver con la conectividad que tenga una audiencia, una audiencia en Twitter, en Instagram, en Facebook, que estás suscrito a un canal de YouTube donde se habla la película, que de una u otra forma puede dejar su comentario.</p> <p>CG: Hay un evento, como el Super Bowl creo, y en el intermedio lanzan tráiler de la próxima película, con la finalidad de poder medir la reacción, incluso de cuánta gente asistió a ese evento en presencialidad y se contabilizó cuánta capacidad de gente ha habido presente y dice un aproximado en cuanto a la aceptación que se tuvo, etc.</p> <p>VP: Es una experiencia mixta; algunos consumidores se sintieron satisfechos con el producto final, y otros no, ya que esperaban algo más. Sin embargo, la euforia y emoción que se vivió en los cinemas fue impresionante porque la película como tal entrega una gran cantidad de fan service, pero como historia deja mucho que desear.</p>

La experiencia en los consumidores se empezó a desarrollar a partir del final de Infinity War, logrando que los consumidores hicieran spoilers en redes sociales, como también se bombardeaban de preguntas e interacciones con las redes de Marvel y los actores de la película, no se podían creer el final y querían más.

Los expertos afirman que usar el Super Bowl, como plataforma para lanzar el tráiler de Endgame, obtuvo una acogida enorme, ya que se pudo visualizar las emociones que los espectadores sintieron al ver el primer tráiler de Endgame. La experiencia también se midió después de la entrega, ya que genero interacción mediante redes sociales, sobre el gran final que tanto esperaban.

Pregunta 16

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cuál es el rol que juega la audiencia dentro de la reproducción de Avengers: Endgame?</p>	<p>ME: Es clave, porque cada persona que va a ver la película, que reproduce la película, que la ha visto en un cine, que la reproduce en su computadora, que la ve en cable o que lave en un canal o lo que sea, tiene una experiencia distinta.</p> <p>CG: Supongamos, vamos a expandir el universo, el cual gira en torno a los personajes de Avengers, también pedimos colaboración de la audiencia para que interactúe. Desde que comparte una publicación en redes sociales, comenta, etc.</p> <p>VP: Es muy importante, ya que la audiencia es la que hace que la producción cinematográfica genere ingresos para costearse tanto sus gastos operativos y generar un margen significativo de ganancia. Además de que la audiencia hizo que Endgame se posicionará como la película más taquillera de todos los tiempos.</p>

Los expertos sostienen que la audiencia es clave para cualquier producción transmedial, consideran que Endgame tuvo el alcance que tuvo, aparte de las estrategias que se emplearon en su difusión y las estrategias de intriga, mediante la interacción que la audiencia generó en sus redes sociales.

Toda la especulación que hubo sobre la aparición de Capitana Marvel, si volvía a aparecer Spiderman o iba a desvanecerse definitivamente. Si las muertes de algunos si iban a suceder o solo era para generar intriga. Las redes sociales de los actores se llenaron de preguntas y es que el fandom de Marvel y la audiencia que consume las películas de Marvel, son insaciables. Fuera del hecho que ayuden a generar ingresos, Marvel a alcanzado renombre por su amplia riqueza en historias transmediales.

Pregunta 17

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cómo se difundió la película Avengers: Endgame en Medios y plataformas?</p>	<p>ME: Se difundió desde paneles y publicidad pop, a esa que tú no buscas pero que parece a través de falsos spam, a través de falsos tráilers, a través de muchos Tv shows.</p> <p>CG: Se tiene que tomar en cuenta que el método de difusión se va planteando, es decir en qué canales se utilizaría, la plataforma. No se trata de realizar un plan a ciegas y bueno abordar todo, sino poco a poco irá expandiendo.</p> <p>VP: Fue masivo, tanto en YouTube, como en la televisión con pequeños spots publicitarios, tráilers en cortes comerciales, y en openers de las películas de estreno en los cines. Sin embargo, en mi opinión lo que generó mayor impacto fue el final de Infinity War que dejó picada a toda la audiencia por más.</p>

Avengers: Endgame como tal, no necesito mucho marketing, Marvel como marca ya se impone y está en la mente del consumidor. Sin embargo, Endgame fue esperada durante un año puesto que el final de Infinity War, dejó con muchos tramas abiertas y con un final inconcluso que despertó la intriga entre el público. Es una buena estrategia aplicada desde antes que se terminara de grabar Endgame.

Los medios básicamente son los anuncios que vemos en las calles, la televisión, entrevistas a los actores, los concursos de Trivia hechos por los hermanos Russo. Endgame, sacó flyers de los personajes individualmente, grises para aquellos que se desvanecieron en Infinity War y a color para aquellos que aún quedaron en la tierra.

Pregunta 18

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cuáles fueron los Modelos de negocio aplicados para la película Avengers: Endgame?</p>	<p>ME: A través de páginas web, a través de convenciones que se transmitían en vivo en YouTube, que mostraban lo último de lo del merchandising que tenía Endgame y luego las tiendas por departamento que mostraba el material y por ahí algunas tiendas especializadas en la web.</p> <p>CG: Marvel, productor de Endgame o sea Marvel en sí, empieza como cómics y ahora es parte de una marca o sea de que ya realizan película en su propio set, los directores son quienes trabajan para ellos y equipo de producción también.</p> <p>VP: Avengers: Endgame, conto con flyers de cada uno de los personajes dándonos la idea de aquellos que desaparecieron como los que siguen presentes, también están los Funkopop, estos muñecos coleccionables de la saga de Avengers, camisetas, etc.</p>

Endgame tuvo un proceso que se esparció en diferentes negocios. Los entrevistados mantienen que los modelos de negocio aplicados son los propios productores de Marvel que plantean la idea y los expertos en el tema la desarrollan, Marvel tiene infinidad, desde comics, camisetas, series, dibujos animados, películas, cortos, videojuegos, juguetes, merchandising.

Y es que los modelos de negocio que Avengers: Endgame y que sean específicamente solo de Endgame, son limitados, y es que no solo basta con los productos sino, también las entrevistas, ruedas de prensa, cómic-com, también cuenta como parte de un modelo de negocio, ya que buscan llegar a mas gente y que se sientan atraídos al mundo transmedial de Marvel.

Pregunta 19

PREGUNTA	ENTREVISTADOS
<p>¿Cuál fue el proceso de Ejecución que se usó para la película de Avengers: Endgame?</p>	<p>ME: Dudo que solamente para Endgame haya habido un proceso de ejecución. Yo creo que el proceso de ejecución empezó con el gran proyecto de una saga hace más de 10 años, entonces ahí están los objetivos iniciales, estrategias de narrativa, estrategias comerciales de marketing.</p> <p>CG: Marvel empezó, desde los 70's, con los comics, como digo, Marvel empezó vendiendo comics, para ser lo que hoy en día es, una marca que produce sus propias películas.</p> <p>VP: Como toda película empieza en un guion literario, guión técnico y luego se procede a elaborar una estructura y organización.</p>

Los entrevistados manifiestan que el proceso de ejecución no proviene de la idea de difundir Avengers: Endgame, sino que es un proceso que lleva años, y es que habilidad que tienen para aplicar estrategias es algo que Marvel puede hacer.

Desde 2008, cuando se lanzó la primera película a manos de Marvel, se sabía que, si se tenía el apoyo que los fanáticos de los superhéroes de los comics les iban a dar, entonces las secuelas de películas estarían listas para ser producidas.

Marvel tiene tales estrategias preparadas que no deja puntos sueltos por error, sino, que son puntos que serán tomados en otra película con otro personaje en otra línea de tiempo, enriqueciendo las historias transmedia y añadiéndole complejidad a los personajes que ya Marvel tiene en su reparto.

3.1.2. Discusión de resultados

Al finalizar de aplicar la guía de entrevista, basadas en la Narrativa Transmedia de la película Avengers: Endgame, se describe las plataformas de comunicación como largometrajes y videojuegos, identifica los elementos de la narrativa transmedia como también describe el proceso de las mismas.

En Endgame, la audiencia fue la que difundió masivamente, la reproducción del largometraje, aportando de manera positiva a que llegue a más público, como también a la recaudación de ingresos. La audiencia tenía expectativas altas, basándose en el final de la precuela (Infinity War).

Como también existe público que es muy participe, el cual es denominado “prosumidor”, término usado en otras investigaciones el cual quiere decir que este público no solo es un consumidor, sino que también produce, y es el caso de aquellos que generan su propio merchandising basados en la historia, como también los video reacción que hay en YouTube, como también los crossover que se generan a partir del gusto por la historia.

El público participa activamente al compartir sus experiencias en sus redes sociales, generando así contenido y difusión (Atarón & Menacho, 2018)

La experiencia que la audiencia viva con la película o con cualquier elemento transmedial, es lo que las empresas miden. La experiencia del público regula la aceptación de tu producto, si se puede mantener en el mercado y desarrollarse o solo queda como una idea.

Y es que la audiencia como elemento transmedial, no es lo único importante. Los personajes de las historias son piezas indispensables que ayudan a unir elementos y tener roles importantes como también, pasar desapercibidos (Morillo, 2018).

Los personajes dentro de la película de Avengers: Endgame, tienen una amplia línea de historias entrelazadas. Tomando como ejemplo al antagonista de la historia, Thanos, este personaje viene apareciendo en escenas Post-créditos, desde antes que se lanzara el tráiler de Endgame, inclusive, de Infinity War, y es que no solo ha aparecido, ha sido mencionado en Guardianes de la Galaxia, los secuaces de Thanos se mencionaron en la primera entrega de la película de Thor.

Ejemplos como este hay varios, como Bucky, el mejor amigo de Steve Rogers (Capitán América), quien aparece por primera vez en la primera película del Capitán América y luego no posee un rol relevante hasta la aparición de Capitán América 2: Civil War. Sin embargo, en la película se cuenta que Bucky, siendo controlado por Hydra, asesina a los padres Tony (Iron Man).

Y es así como se tejen las historias, nutriendo una narrativa, dejando puntos vacíos a propósito para explotarlos en una secuela y dejando preguntas sueltas sobre futuras producciones que hablaran sobre el pasado de algunos personajes.

En la narrativa se apreciaron pequeñas variaciones en cuanto al comic y a las producciones de Marvel, dejando en segundo plano personajes, como también prestando personajes de una historieta diferente (Morillo, 2018).

Estas variaciones pequeñas no se refieren a que en el comic se diga una frase en un lugar diferente al que aparece en el comic, en Endgame, la variación es notable. Ya que la idea central se basa en el comic de “El guante de Thanos”, cuando junta las gemas del infinito y su propósito es hacer de las suyas, sin embargo, una porción de estas dos entregas (Infinity War y Endgame) es basada en este comic, y el resto de la historia es una idea original escrita y dirigida por Marvel.

El traje que usó Pepper (Personaje de Iron Man), se encuentra en un comic distinto al del guante de Thanos, como también el hecho de, el Capitán América siendo digno para poder levantar el Mjolnir (Thor), se presentó en un comic diferente. Los productores también agregaron escenas propias y originales, como sacar a relucir el empoderamiento femenino en algunos minutos finales de la entrega.

Las plataformas en las que un fenómeno transmedial puede estar presente para garantizar su difusión y posicionamiento son los videojuegos, adaptaciones, spots y el contenido generado por los consumidores (Prosumidores) (Morillo, 2018).

Endgame contó con plataformas de difusión tradicionales, como lo son los flyers en paredes, spots en la televisión, como estrategias actuales que incentivarán al público a ver la película. Una de las estrategias fue presentar el tráiler de Avengers: Endgame, en el Super Bowl, uno de los eventos más grandes y conocidos en Estados Unidos, logrando millones de reproducciones en menos de 24 horas. También usaron la estrategia de “La Trivia”, y es que los hermanos Russo,

soltaban preguntas sobre “Quién es más probable que” y soltaban situaciones embarazosas o nostálgicas que hacían querer saber más de cada actor, incentivándote a ver la película para comprar lo que dicen o cómo actúan.

Después de la película, al aplicarse herramientas transmediales, juegan un rol importante ya que consiguen fidelizar a la audiencia como también, generar interacciones con esta (Casalino & Villafuerte, 2021).

Y es que modelo de negocio que se aplica, se usa como estrategia para que la audiencia llegue a fidelizarse con la marca Marvel. Desde la producción de las figuras de acción o los Funkopop coleccionables, hasta las actualizaciones que hay en los videojuegos con disfraces característicos de los personajes de la película.

Otro modelo de negocio que aplica Marvel es usar a la Comic-com, como estrategia. A este evento asisten todos los fanáticos relacionado a la fantasía, historietas de oriente y occidente, entre otros. Este evento se usa para dar entrevistas y responder preguntas del público, causando aceptación entre estos y fidelización de la audiencia.

A este evento también asisten fanáticos de Dc Comics, Harry Potter, Star Wars, los cuales también son considerados transmediales. En Star Wars, presenta ciertas fallas en cuanto a continuidad se refiere, ya que muchas veces consigue confundir al consumidor y se complica muchas veces la comprensión individual del largometraje (Carrasco & Valdez, 2020).

A diferencia de Avengers: Endgame, como dicen los expertos, Las películas de Marvel, funciona bien solas, puesto que te presentan una nueva historia, una nueva trama, y es tu decisión si quieres saber que paso antes o si solo prefieres disfrutar de un largometraje.

3.1.3. Antecedentes de Avengers: Endgame

Como bien se sabe, Marvel tiene una línea de películas producidas desde hace más de diez años, lo que nos dice, que la preparación para el final de Avengers: Endgame es el efecto que tuvieron las anteriores películas a esta. Marvel, por el momento cuenta con tres fases terminadas.

3.1.3.1. Fases

El mundo cinematográfico de Marvel cuenta con cuatro fases actualmente basándonos solo en las películas, ya que el orden cronológico de los comics es variado y se desglosan uno dentro de otro. Volviendo a las películas el Universo Cinematográfico Marvel (UCM) se ha centrado en mostrarnos a sus personajes principales dentro del grupo de los Vengadores.

La iniciativa Vengadores surge al final de la película Capitana Marvel (2019) cuando Nick Fury (Samuel L. Jackson) le comenta a su compañero Phil Coulson (Clark Gregg) que tener a S.H.I.E.L.D (Entidad secreta que busca proteger al mundo) no los salvará de fuerzas intergalácticas que deberían buscar más, iniciando la inspección general de héroes que habitan sobre la tierra y fuera de ella.

3.1.3.1.1. Fase I

La Fase I inicia con Iron Man (2008), esta se centra en el magnate Tony Stark (interpretado por Robert Downey Jr.) quien es heredero de Industrias Stark, empresa que se encargaba de diseñar armas para el ejército americano, con la finalidad de mantener la paz y el orden en el mundo.

Sin embargo, Tony estaba segado por la creación e innovación de nuevas armas, que descuido la integridad de los negocios, llegando a ser atacado por su propio tío quien estaba sumergido en la corrupción. Tony es secuestrado por un grupo terrorista, cliente de la industria Stark.

Es ahí donde decide crear el primero prototipo de Iron Man, engañando a sus secuestradores, fingiendo que está creando un arma nuclear, cuando solo busca hacer una herramienta para escapar de ahí. Cuando lo consigue, ya en la ciudad tiene que lidiar con restos de ametralladora dirigiéndose a su corazón como pequeñas esquirlas que no pueden ser extraídas, por ello es que arma un pequeño dispositivo para mantener estas piezas lejos de su corazón y así mantenerlo con vida, además serviría de generador para darle energía a Iron Man.

La finalidad del traje es proteger a la ciudad y sus alrededores de amenazas, cuando se entera, que la persona en quien confiaba, su tío, había sido quien lo había mandado a secuestrar y posteriormente a matar, inician una lucha de poder, ambos con prototipos de un Iron Man, hasta conseguir la victoria y ser dueño total de la idea de un "Iron Man". Era un secreto a voces, que Iron Man fuera Tony Stark,

pero este con el carácter elocuente y extrovertido que lo caracteriza, revela que él es Iron Man.

Continúa con el increíble Hulk (2008), la película trata de Bruce Banner (Edward Norton) un doctor que pretende trabajar con los rayos gamma tratando de proteger a la humanidad, en este proceso de experimentos, algo sale mal y Banner queda expuesto a este fallo causando así que se convierta en verde, grande y fuerte cuando se enoja. La primera vez que sucedió esto mató y lastimó a muchas personas lo cual hizo que huyera. Hulk quería aprender a manejar su ira, pero en realidad tenía que aprender a vivir con ella.

IronMan2 (2010), nos muestra la continuación del revuelo que causó Tony Stark al revelar la identidad del Iron Man. A consecuencia de esto, el estado demanda a Industrias Stark por considerar al arma "Iron Man" como una amenaza para el país, por lo cual consideran pertinente que dicha arma este bajo la posesión del estado. En el juicio, ellos presentan a más científicos creando la misma arma, pero esto solo hace que el elocuente Tony Stark, haga burla de esto y los deje en ridículo. Concluyendo que esa arma es de su propiedad y no caerá en manos equivocadas.

Al otro lado del mundo, un científico ruso con un pasado marcado por Industrias Stark decide crear un arma con elementos similares al arma de Tony Stark basados en unos planos robados tiempo atrás. El ruso Vanko, guiado por su venganza decide enfrentar a Tony y este se defiende, sin embargo, el dispositivo que tienen como función alejar las esquirlas de su corazón, esta envenenando su sangre, por lo tanto, tiene que lidiar con ambos problemas y se convierte en un ser imprudente.

Finalmente, cuando gana su lucha contra Vanko. Tony siente que debería darse por vencido, en cuanto a buscar una solución a su problema en el corazón, por ellos es que nombra a Pepper, como Directora Ejecutiva y se contrata a una asistente, Natassha Romanoff (Personaje de las películas Marvel, con gran impacto, e interpretado por Scarlett Johanson) y Fury (Personaje de las películas Marvel, perteneciente a S.H.I.E.L.D) le da la solución al problema, a cambio de considerar la iniciativa de "Los Vengadores".

La cuarta película de la Fase I de Marvel es Thor (2011), quien nos abre un nuevo panorama de los mundos existentes en Universo Cinematográfico Marvel

(UCM). Thor, príncipe heredero de Asgard, egocéntrico y arrogante, busca una pelea en el mundo de los “Gigantes de Hielo”, pelea que su padre, Odín, había prohibido como también ya le había dado solución.

Esta batalla es intervenida por Odín, quien evita una masacre, pero no consigue reanudar la tregua que existía entre mundos. Odín, cansado de la actitud prepotente de Thor, decide exiliarlo al planeta tierra de manera que se quede sin sus poderes y actuando como un mortal. Thor es encontrado por unos científicos, los cuales estaban un poco confundidos pero deciden ayudarlo. A su vez, S.H.I.E.L.D. encuentra el martillo de Thor, “Mjolnir” y quieren estudiar su fuerza y resistencia.

En Asgard, Loki se entera que no es hijo biológico y revela la ubicación de un mortal Thor, consiguiendo que sus enemigos sepan dónde están y vayan por él. Este exilio consigue enseñarle la importancia de las decisiones a Thor y la prioridad que tienen la vida de los inocentes. Thor se libra de ser asesinado por “El destructor” y vuelve a ser digno del martillo “Mjolnir”.

Sigue Capitán América: El primer vengador (2011) la cual está ambientada en 1942 durante la época nazi, es donde nos presentarán al legendario Steve Rogers como un chico delgado y menudo, además de luchador. Pues fue en su quinto intento que logró enlistarse al ejército, luego de ser reconocido por el científico alemán Abraham Erskine. Al mismo tiempo en Noruega Johann Schmidt intentan robar el tesseracto.

Rogers es elegido para un experimento de la Reserva Científica Estratégica llamado “super soldado”, en donde le inyectarían un suero especial y lo expondrían a vita-rayos convirtiéndolo en un espécimen alto y musculoso. Sin embargo, al final del experimento, un fiel servidor de Schmidt mata a Erskine, y para no ser interrogado se suicida con una cápsula de cianuro, teniendo por últimas palabras “Hail Hydra”. Con todos los avances científicos perdidos, el senador hace que Rogers vaya por todo el país con un colorido disfraz haciendo de Capitán América para promover los bonos de guerra. En uno de esos actos él se entera sobre unos prisioneros de guerra, entre los cuales está Barnes su amigo de la infancia; por lo que convence al ingeniero Howard Stark y a la Agente Carter para que lo lleven tras las líneas enemigas, en donde se infiltra y ve la verdadera cara de Schmidt, “Red Skull”.

Steve regresa a la base junto con los soldados liberados, a quienes recluta para atacar otras bases de Hydra. Luego de varias operaciones exitosas, a Barnes se le declara muerto en acción cuando cae del tren en movimiento, que acaban de capturar. Poco tiempo después Rogers intentaría evitar un ataque con armas de destrucción masiva, ocasionando una pelea entre él y Schmidt, en donde saldría victorioso. Aunque no serviría de mucho pues al no encontrar un modo de aterrizar el avión sin el riesgo de detonar las armas, decide estrellar el avión en el ártico.

Rogers se despierta en un hospital, pero cuando escucha la transmisión de un partido de béisbol en el que estuvo, sabe que algo anda mal. Rápidamente huye de las instalaciones y aparece en el Times Square de la actualidad, muy confundido pide una explicación. Nick Fury, director de S.H.I.E.L.D., le explica que estuvo en el hielo y que ha estado “dormido” por más de 70 años.

Los Vengadores (2012) inicia cuando se ve a Loki llegar a un trato con el líder de una raza extraterrestre conocida como los chitauri. Pues a cambio de recuperar el Tesseracto, le daría a Loki un ejército con el que pueda dominar a la tierra. Al mismo tiempo Fury llega a un centro de investigaciones, en donde el físico Erik Selvig está liderando un equipo de investigación, para averiguar el poder del Tesseracto. Misteriosamente el Tesseracto se activa, permitiendo al dios asgardiano Loki cruzar y llegar a la tierra; así robando el Tesseracto y utilizando su cetro para esclavizar a Selvig y a algunos agentes, entre ellos Clint Barton, también conocido como ojo de halcón.

En un intento de respuesta, se activa la “iniciativa Vengadores”. En donde se deben reclutar a Hulk, Iron Man y Capitán América; siendo así Natasha Romanoff o La Viuda Negra debe hablar con Banner, Coulson con Stark y Fury con Rogers. Por otra parte, en Alemania Loki hace una distracción para que Barton pueda escapar con el recientemente robado iridio, siendo que termina confrontando a Stark, Rogers y Romanoff; terminando en la rendición de Loki. Sin embargo, mientras era trasladado a la base de S.H.I.E.L.D. aparece inesperadamente Thor, quien se lleva a Loki; Stark y Rogers al no saber quién es o si está de su lado, deciden seguirlo y detenerlo. Thor intenta convencer a Loki de abandonar su plan y regrese a Asgard. Después de un enfrentamiento entre los héroes, Thor se compromete a ayudar y lleva a Loki a la base; donde es encarcelado.

Stark y Banner descubren la fase 2, que consistía en aprovechar la energía del Tesseract para desarrollar armas de destrucción masiva como elemento de disuasión contra extraterrestres hostiles. Mientras ellos discuten, los agentes poseídos por Loki atacan la base, ocasionando que Banner pierda el control y se convierta en Hulk. Stark y Rogers quieren salvar el motor dañado, al mismo tiempo que Thor quiere detener la destrucción de Hulk; Romanoff pelea con Barton y lo deja inconsciente, rompiendo el control mental de Loki. Además, Loki escapa dejando a Thor atrapado en la celda, así mismo, Loki asesina a Coulson.

En una reunión luego de toda la batalla, Fury admite que la fase 2 era cierto pero que era demasiado peligroso, así que optó por la iniciativa vengadores.

3.1.3.1.2. Fase II

La fase II cuenta con la última entrega de Iron Man 3 (2013), empieza con el flashback de Tony Stark en 1999, en una fiesta de año nuevo conociendo a un científico interesado en presentarle nuevas ideas de investigación. Tony, caracterizado por ser un mujeriego empedernido prefiere ir a una cita con una de las científicas de Suiza, en lugar de ir a la cita que este científico, Killian, le había comentado.

Killian, convirtiéndose en el antagonista de la historia, se convierte en uno de los demonios del pasado de Tony, trayendo consigo una serie de actos terroristas por un personaje llamado "El mandarín". Causando temor entre los ciudadanos y generando una expectativa grande para Iron Man.

Stark, quien a su vez está lidiando con traumas causados en la anterior entrega, Los vengadores (2012). Se encuentra en medio de un ataque por "El mandarín" a su mansión, trayendo consigo el temor de perder a una de las personas más importantes en su vida, Pepper. Por ello es que desaparece y lo dan por muerto.

Luego Iron Man, aparece en Tennessee e invade un garaje con la finalidad de abrigarse de la nevada, es encontrado por un niño prodigio llamado Harley quien es dueño de dicho garaje, y quien ayuda a Tony a reparar a Iron Man y así ir detrás del mandarín.

Killian, quien es la mente detrás de "El mandarín" revela haber inyectado el suero que sirve para incrementar las habilidades sobrehumanas en Pepper y así

usarla en contra de Tony. Este se enfrenta a Killian, quien termina siendo asesinado por Pepper. Tony decide destruir todos sus prototipos de Iron Man, quedándose con el original.

La segunda película del Dios del trueno, Thor: El lado oscuro (2013) se centra en la batalla de Asgard y los elfos oscuros quienes quieren devolverle la oscuridad al universo. El padre de Odín gana dicha batalla y consigue ocultar el Éter en lo más profundo de Asgard.

Odín encarcela por la eternidad a Loki, y proclama convertir en rey a Thor, esto se retrasa puesto que está sucediendo el fenómeno de la alineación de universos y pasan cosas sobre naturales, logrando así que Jane se teletransporte al lugar donde guardaban el Éter y este invada su cuerpo.

Los elfos oscuros regresan por lo que es suyo y en esa invasión matan a la mamá de Thor, este quiere venganza, pero su padre dice que no. Thor busca ayuda en su hermano Loki y ambos llevan a Jane con los elfos oscuros para que le extraiga el Éter, sin embargo, los elfos oscuros se salen con la suya y consiguen tener ese poder inmenso.

La película concluye con Thor enfrentándose al líder de los elfos oscuros en la tierra, y vencéndolo finalmente. Loki desaparece y Thor decide rechazar el puesto de rey porque no se siente listo para lidiar con esa responsabilidad.

Capitán América; El soldado del invierno (2014) nos muestra a Steve Rogers en una conversación con un jefe de estado quien le pide escoger un lado, puesto que se debe de hacer de un modo con la finalidad de proteger el mundo.

En esta entrega se están construyendo armas de destrucción masiva para prevenir cualquier amenaza en un futuro, esta arma sería controlada por S.H.I.E.L.D. A su vez Fury sufre un atentado por "El soldado del invierno" y consigue escapar y refugiarse en la casa de Steve Rogers, pero es perseguido hasta ahí y termina asesinado.

Steve Rogers habla con el director de S.H.I.E.L.D y este le comenta que Fury era un traidor y un espía, sin embargo, el capitán no lo cree y decide averiguar por su propia cuenta, convirtiéndose en enemigo del estado y teniendo una alianza con Natassha Rummanoff (Black Widow). En esta investigación, descubren que hay espías dentro de S.H.I.E.L.D, relacionadas con Hydra y la finalidad del espionaje es obtener el control de las armas masivas que se están por crear.

Black Widow y Capitán América se unen a Falcon, para buscar más pistas y así descubrir la verdad detrás de Hydra y detenerla, pero “El soldado del invierno” vuelve a aparecer y se enfrenta ellos, es ahí donde Steve Rogers, consigue ver el rostro del enemigo y resulta ser su mejor amigo de toda la vida, Bucky.

El capitán América ya no tiene la misión de sólo salvar al mundo del arma a manos de Hydra, sino que también quiere hacer que su mejor amigo recupere la memoria. Fury, resulta haber fingido su muerte para despistar a Hydra y así conseguir infiltrarse en S.H.I.E.L.D y llevar consigo a Black Widow para ejecutar el plan, quienes con ayuda del equipo logran jaquear el sistema y evitar una masacre. Steve, por otro lado, decide dejar de pelear contra Bucky, para demostrarle que es su amigo y que lo deje de considerar solo una misión. Bucky huye e intenta descubrir su identidad.

Guardianes de la galaxia Vol.1 (2014), Inicia con Peter siendo secuestrado por Yondu y su pandilla extraterrestre, quienes deciden adoptarlo y vagar por la galaxia. Años después Peter, convertido en hombre es un ladrón profesional, poco o nada conocido a quien se le encarga la misión de robar el orbe.

No es el único que quiere robar este artilugio, también está Gamora quien se enfrenta a Peter para obtenerlo sin contar con que Rocket y Groot, también estarían dispuestos a pelear por obtener el orbe y entregar a Peter para cobrar la recompensa, sin embargo, la policía los encuentra y los mete a la prisión, donde conocen a Drax.

Al inicio nadie se lleva bien, pero deciden escapar juntos. Ronan, el némesis de esta historia y secuas de Thanos, es quien busca el orbe para dárselo a su líder. Lo que no sabía el nuevo grupo es que, dentro del orbe, está la gema del poder la cual debe estar en protección puesto que es un arma muy poderosa. El nuevo grupo salva al mundo de Ronan y entrega la gema a la policía intergaláctica.

Los Vengadores: La era de Ultrón (2015), es la película en la que los vengadores se vuelven a reunir, pero esta vez en busca del cetro de Loki, es aquí donde aparecen nuevos personajes como Pietro y Wanda, quienes fueron parte de un experimento obteniendo poderes mutantes. Pietro, tiene el poder de correr veloz y Wanda tiene el poder de controlar cosas, situaciones con su mente.

Tony y Bruce deciden indagar en las posibilidades en las que el cetro puede ejecutar generando así que se desate una especie de inteligencia artificial llamado

Ultrón, quien dice ser una creación de Tony Stark, y los ataca. Ellos se libran, pero Ultrón se ha filtrado en la red y consigue estar al otro lado del mundo creando robots para atacar. Los hermanos, Prieto y Wanda, deciden ayudar a Ultrón en venganza a Tony Stark.

Ultrón decide crear un cuerpo mediante la inteligencia artificial, para hacerse más fuerte y pelear contra los vengadores. Wanda, quien puede ver en los pensamientos de las personas, al tocar la máquina que procesaba el futuro cuerpo de Ultrón se da cuenta de lo equivocados que estaban y deciden unirse a “Los Vengadores” para ayudar.

Tony, siendo imprudente decide darle vida a este cuerpo artificial con la gema de la mente, convirtiéndose en Visión, un personaje parte de los vengadores, quien es digno, ya que consigue levantar el Mjolner sin problema. Es ahí donde empieza la pelea contra Ultrón en Socovia, dándole la victoria al bien.

Es aquí donde Thanos, tiene una aparición pequeña en la escena post crédito, generando intriga en las futuras películas que se verían.

Antman (2015) Inicia con Scott, un exconvicto que acaba de salir de la cárcel buscando una mejor vida y preocupado por no tener que ofrecerle a su hija, busca trabajo en una heladería. Sin embargo, Luis le mete la idea de un último robo, lo convence de un resultado perfecto, sin cárcel y este accede. Estos no sabían que riqueza, en esa casa no abría y solo llegarían a encontrar un traje, al cual no le dan mucha importancia.

Esto en realidad solo era una prueba puesta por Hank quien decide cederle el traje y que él sería el siguiente Antman. Scott no está muy convencido, pero accede. Por otra parte, esta Darren quien admira mucho a Hank y cree que el será el siguiente en heredar el traje, pero por el rechazo frecuente que obtenía de su mentor decide crear su propio prototipo del traje Antman llamado “Yellow Jacket”.

La misión de Scott era eliminar la “Yellow Jacket” sin embargo termina cayendo en la trampa que Darren había planeado. Scott consigue escapar y va tras Darren, en unas de estas peleas él consigue volverse cuántico, lo cual estaba prohibido. Pero no se da por vencido y puede regresar a la normalidad. Salvando el día y a su hija Cassie.

3.1.3.1.3. Fase III

En la fase III encontramos a Capitán América: Guerra Civil (2016), la tercera entrega de las películas referentes a Capitán América nos da una referencia de un ejemplo transmedia ya que incluyen personajes de diferentes películas, pero no es nuestro objeto de estudio por ahora.

Esta película inicia con la misión fallida de parte de los vengadores, donde Wanda por querer salvar al Capitán, termina haciendo explotar parte del edificio donde se encontraban Wakandeanos (Ciudadanos de Wakanda, referenciados a la película de “La pantera negra”

Tony, conoce a la madre de uno de los adolescentes asesinados en Socovia (Película “La era de Ultrón”) y consigue hacer que entre en reflexión, sintiéndose culpable por el fallecimiento decide apoyar al Secretario de Estado, quien quiere que se firmen “Los acuerdos de Socovia” para regular la intervención de Los Vengadores en situaciones futuras. Aquí se empieza con los bandos.

Zemo, otra de las víctimas de lo sucedido en Socovia, decide tomar el asunto en sus manos y vengarse de los vengadores. Por ello es que inicia un plan poniendo una bomba en la reunión de la ONU, matando al rey T´Chaka. Las cámaras creen que fue Bucky, por eso Capitán América va en su búsqueda para ayudarlo y T´Challa, hijo del fallecido Rey de Wakanda, va para hacer justicia. En plena persecución terminan siendo custodiados por la policía.

Bucky es sometido a un examen psicológico, pero el doctor termina siendo Zemo, quien le lava el cerebro otra vez y le borra la memoria. Pelean y Capitán América lo salva de ahogarse, ahí es donde le cuenta que Zemo sabe la ubicación de los otros soldados del invierno y posiblemente pueda usarlos para su causa. Es por ello que piensa armar un equipo e ir por Zemo. Como también, Tony, quien es presionado por el estado y tiene que detener al grupo del Capitán y Bucky.

Wanda, Hawkeye (Ojo de Halcón), Falcon, Antman (El Hombre Hormiga), Bucky y Capitán América, van en búsqueda de Zemo, Sin embargo, en pleno aeropuerto, son interceptados por el grupo de Iron Man, War Machine (Máquina de guerra), Black Widow (Viuda negra), Black Panther (Pantera Negra), Spiderman (El Hombre Araña) y Visión.

Capitán América y Bucky consiguen ir tras Zemo, y también va Iron Man, donde descubren el pasado de Bucky quien es el asesino de los padres de Tony,

es ahí donde se pelean los tres y la amistad de Steve y Tony, peligra. Por otro lado, Zemo es detenido por T'Challa y lo lleva ante la justicia del estado. Cómo también terminan presos los del equipo de Capitán América.

La película termina con una historia post crédito donde Capitán América ayuda a escapar a su equipo y Bucky está en Wakanda recuperándose del brazo roto que le dejó la pelea con Ironman.

Luego tenemos Doctor Strange (2016), un médico arrogante, el cual su carrera se paraliza por un accidente de auto donde sus manos no tienen la misma movilidad que necesita para seguir siendo doctor, Strange, busca de todas formas posibles el mejoramiento y se encuentra con una posible solución en Nepal.

Es ahí donde conoce a La Ancestral, quien le muestra las dimensiones posibles a un escéptico Strange, le enseña todo lo que necesita saber para alinear su lado espiritual y poder tener el control de sus manos. A Strange se le encarga proteger el ojo de Agamoto, por la amenaza que esta por ocurrir ya que están invocando a Dormammu, el succionador de planetas y necesitan controlarlo.

Kaecillius, quien había robado páginas de un libro ancestral para despertar a Dormammu, ataca los santuarios que protegen la tierra y es ahí donde Strange, Wong y La Ancestral deciden pelear contra él. La Ancestral fallece y en su forma espiritual le pide a Strange que proteja los santuarios. Strange usa la gema del tiempo, que estaba dentro del ojo de Agamoto, para enfrentar a Dormammu consiguiendo hartarlo puesto que regresa una y otra vez con el poder de la gema. Dándole así, la victoria a Doctor Strange.

Guardianes de la Galaxia Vol.2 (2017), inicia cuando los guardianes son contratados por los Soberanos para ser defendidos de un monstruo gigante y al derrotarlo se les entrega como recompensa a Nébiula.

Es cuando Rocket (mapache genéticamente modificado) al robarse las baterías que fueron a resguardar ocasiona que los guardianes sean atacados por las naves con las que cuenta el planeta, cuando todo parecía en contra un hombre misterioso llega y elimina toda la flota dejándolos escapar; logrando de esta manera aterrizar su dañada nave.

Siendo Ego, el misterioso personaje que salvó a los héroes del filme, quien los alcanza y confiesa de manera directa que es el padre biológico de Quill. Sin embargo, este al no creerlo es invitado por Ego a su planeta, a dónde solo irían

Peter, Gamora, Drax, Ego y su asistente Mantis. Por otro lado, se ve como Rocket se queda con el fin de reparar su nave, cuidar de Nébiula y un aún joven Groot.

Al mismo tiempo en un planeta de nombre Contraxia, Yondu discute con Stakar Ogord, por su manera de romper constantemente las leyes de los piratas espaciales dando como resultado que deje de ser considerado como uno. A pesar de esto los Soberanos buscan, para atrapar a los guardianes, a Yondu. El cual rastrea y acorrala a Rocket.

Groot como una forma de ayudar libera a Nébiula, quien lastima a Yondu ocasionando una revolución interna. Luego ella toma una de las naves y se va en busca de una venganza contra Gamora. Mientras que los Ravagers tienen como prisioneros a Rocket, Yondu y a quien piensan una mascota, Groot. Él y con ayuda de los presos a quienes libera, acaban con los traidores y escapan con la intención de reencontrarse con los guardianes.

En el planeta de Ego, es donde se revela que es un ancestral celestial, el cual a viajado por distintos planetas dejando herencias y plantas mágicas que servirían para su futuro plan del que solo Quill podría ser parte pues es el único que no solo cuenta con el control del poder celestial, sino también con los requisitos que este conlleva.

Gamora y Nébiula, después de una intensa batalla en la cual logran hablar y exponer sus pensamientos encuentran una clase de paz entre su lazo familiar. Por otra parte, Mantis intentaba advertirle a Drax que las intenciones del que sería su jefe no eran nada positivas.

Peter se entera que Ego es el causante de la muerte de su madre, cuando este estaría intentando enseñarle sobre el poder celestial. Por eso sin pensarlo mucho le dispara numerosas veces para notar cómo el cuerpo de Ego se regenera por el poder que contiene y destruye el Walkman de Quill como "lección", justo cuando Rocket y Yondu llegan a rescatar a los guardianes.

Es donde la intensa batalla da lugar, los soberanos y Ego contra los guardianes. Nébiula y Yondu se encargan de los soberanos, Groot coloca una bomba en el núcleo del planeta y Quill, con la ayuda del nuevo poder descubierto se enfrenta a su padre biológico. A pesar de al concluir la batalla, logran derrotar a Ego y cuando parece que Quill tampoco sobrevivirá, llega Yondu a rescatarlo, mas

solo cuenta con un traje espacial por lo que se lo da a Peter pues siempre lo ha considerado como su propio hijo, esto aun significando que él moriría.

Finalmente, antes del funeral de Yondu en donde ya se le considera reivindicado, su asistente le da un reproductor de música como un regalo y recuerdo a Quill.

Spiderman: Homecoming (2017), da inicio en lo que sería la secuela de la batalla entre los vengadores y Loki junto con el ejército Chitauri, ahí se ve a Adrián Toomes, el dueño de la compañía contratada para limpiar la ciudad; quien luego sería despedido por el D.C.C. (Departamento de control de daños). Esto sería un detonador para lo que sería un contrabando de armas Inter espaciales ilegales y del nuevo antagonista, Buitre.

Cuatro años después, Peter Parker es reclutado por Stark para ayudar en la disputa entre él y Capitán América. Luego de su pequeña pero significativa aparición en esta lucha, Peter, nunca olvidando mandarle mensajes al asistente de Stark, Happy, sobre lo que hizo en el día y haciéndole recordar su disponibilidad en todo momento, regresa a su vida escolar regular, sin dejar de lado su pasión por ayudar a las personas en Queens.

Durante el tiempo en que espera una respuesta de Happy, intenta sobrellevar una vida normal junto con su amigo Ned, quien luego descubriría su doble identidad. Peter durante una fiesta de Liz, su amor platónico, en donde se presentaría como el Hombre Araña, pero sin revelar ser Peter solo para evitar burlas de sus compañeros, tiene un debate interno mientras escucha disparos y ve rayos de luz.

Parker quien anteriormente había intentado detener el robo con armas alienígenas de unos cajeros automáticos, descubre un poco del caso y de la venta ilegal de estas. Sin embargo, al ir a investigar y encontrarse en una persecución con ellos, es atrapado por el Buitre quien lo tira a un lago, del cual Tony lo rescata, diciéndole que se aleje de ello y que él se haría cargo.

Peter en su regreso a casa encuentra un pedazo de una de las armas, que se lleva a analizar. Cuando los antagonistas siguiendo el rastro de radiación llegan a su escuela, él les pone un rastreador para averiguar su base de operaciones. Por lo que cuando nota que dejaron de moverse cerca de Washington, decide regresar

al equipo del decatlón académico que había dejado con anterioridad, puesto que ellos viajarían a Washington ese fin de semana.

En Washington y habiendo desbloqueado todas las funciones del traje, va tras los contrabandistas en donde intenta atrapar a Buitre, mas no sale como se esperaba y queda dentro de un camión que lo lleva a una base del D.C.C. Donde no solo aprende del traje, sino también que la parte recuperada del arma es un núcleo de energía que al ser expuesta a radiación podría explotar. Por lo que al Ned pasar por el detector de metales del Monumento a Washington en donde se encuentra con el equipo luego del decatlón, sin quererlo en realidad sobrecarga el núcleo ocasionando que explote cuando estaban en el elevador.

Parker saliendo rápidamente al enterarse de lo que verdaderamente era y luego de notar que Ned no escucho sus precauciones se apresura a llegar a salvar al equipo del Decatlón Académico. Quienes para suerte de ellos sobreviven al ser rescatados por el Hombre Araña. Ya en Nueva York, Spiderman aun intentando detener a los contrabandistas se sube al ferry en donde estaban negociando, ahí no solo tiene que luchar contra ellos, también aparece el buitre y sorpresivamente se encuentra el FBI. Aunque hizo todo lo posible una de las armas que dejo inmóvil con sus telarañas se sobrecarga y explota partiendo el ferry a la mitad. Problema que finalmente tuvo que ser arreglado por Stark, el cual sintiendo que Peter no solo había hecho algo irresponsable, sino también sintiendo una poca preparación y madurez, decide quitarle el traje.

Peter Parker habiendo perdido lo que él sentía como su poder, regresa a una vida rutinaria de estudiante de secundaria en donde se siente como algo importante un baile escolar. Por ello invita a Liz y ella habiendo aceptado es recogida por Peter, quien se lleva una sorpresa, pues el Buitre no solo es un contrabandista, también es el padre de Liz.

Parker camino a la escuela, y junto con Liz son llevados por el padre de ella; quien en el camino y por la conversación de su hija nota que Peter Parker no es otro que el Hombre Araña. Esto le hace darle una advertencia antes de retirarse del automóvil, diciéndole que se quede en el baile y que no interfiera, o si no mataría a las personas que ama. Aquello solo hizo que Peter notará lo que debía hacer, por lo que pidiéndole disculpas a Liz salió corriendo y utilizando su traje anterior fue en busca del Buitre.

Spiderman al salir de la escuela es interceptado por uno de los secuaces del Buitre, a quien logra detener, pero no sin la ayuda de Ned. Quién lo ayuda a llegar a la guarida de Buitre indicando las direcciones y la manera de conducir, al mismo tiempo que intenta llamar a Happy para entregarle el mensaje de Peter. En la guarida, teniendo una riña con Buitre le cae el techo encima ocasionando que piense en rendirse después de un tiempo. Pero en ese momento recuerda las duras palabras de Stark haciendo que madure y tenga un crecimiento espiritual a la vez.

Buitre en un intento de seguir con su negocio, lleva a cabo el plan de robar el avión de Stark. Mientras que Peter después de lograr subir, para poder detenerlo tenía que aterrizar, pero por la dificultad del momento logró derribarlo. Ocasionando así una lucha incansable entre él y buitre, que termina con las alas mecánicas dañadas de Buitre, mas es por su avaricia de llevarse las cosas y por el exceso de peso que sus alas terminan fallando y explotan. Peter logra salvarlo, pero lo entrega a la policía terminando así el contrabando de armas ilegales. Por su parte Liz se tiene que mudar junto con su madre.

Happy busca a Peter y lo lleva a las instalaciones de los Vengadores en donde rechaza la oferta de Stark de convertirse en uno. De regreso a su casa se encuentra con el traje que Tony le hizo sobre su cama por lo que se lo pone teniendo como consecuencia que su tía May lo descubra.

Thor: Ragnarok (2017), se puede apreciar a Thor investigando sobre las alucinaciones que tuvo en las precuelas en donde se ve lo que es considerado como el apocalipsis de Asgard. Esto lo lleva hasta Surtur, el demonio que según la profecía se encargará de destruir Asgard si sus cuernos y la flama eterna se juntan.

Thor regresa a Asgard, en donde Loki finge ser su padre. Por lo que lo obliga a ir con él en su búsqueda de Odín en la tierra. Ahí Doctor Strange les dice donde se encuentra realmente y los deja atravesar uno de los portales para llegar directamente. Cuando Thor y Loki lo encuentran, Odín confiesa justo antes de morir que tuvo otra hija de nombre Hela.

Hela, la diosa de la muerte llega en ese momento destruyendo por completo el martillo de Thor y no solo entrando en el portal hacia Asgard, también sacando de este a Thor y Loki. Ella en su llegada a Asgard asesina al ejército y resucita el suyo de zombies, junto con un lobo gigante.

Thor por su parte cae en un planeta desconocido en donde se encuentra con Loki y Valquiria, quien usando su debilidad en su contra lo toma como prisionero y lo lleva con el Gran Maestro que le pide enfrentarse a su “campeón” por su libertad. Este campeón resulta ser Hulk quien también se encuentra en ese planeta. Thor le pide ayuda para su escape a Hulk, quien se niega. Sin embargo, Bruce Banner acepta. A ellos se les une Loki y Valquiria quien resultó siendo una antigua guerrera Asgardiana.

Este improvisado equipo llega a Asgard para salvar a los ciudadanos. Hulk se enfrenta al Lobo, Thor a Hela y Loki junto con Valquiria se encargan de rescatar al pueblo. Mas no es suficiente por lo que en un intento desesperado de detener a Hela Thor le pide a Loki que active el Ragnarok, por lo que Loki junta los cuernos con la flama eterna y así Surtur despierta para destruir el planeta, por lo que los ciudadanos junto con el equipo de rescate y su nuevo rey, Thor, viajan con rumbo a la tierra para encontrar un nuevo territorio donde asentarse.

Pantera Negra (2018), Esta película se sitúa después del atentado en Capitán América: Civil War, donde fallece el Rey T´Chaka y su hijo T´Challa es el siguiente a ascender. La historia comienza narrando la ubicación de Wakanda, un país ficticio ubicado en el continente de África, donde cayó un meteorito de “Vibranium”, un material más resistente del planeta, aportando al país una tecnología superior a la del resto del planeta.

La monarquía es quien rige quien será el siguiente rey es por ello que T´Challa tiene que enfrentarse a los herederos de otras tribus, para definir como Rey de Wakanda al que predomine. T´Challa es el ganador, es por ello que lo denominan Rey. Como rey, tiene que ir a buscar una pieza que ha sido robada de un museo, pero es interceptado por Kill Monger, quien resulta ser su primo y quien más tarde regresa a Wakanda a pedir el puesto de Rey. Como es tradición, se enfrentan en una pelea y T´Challa, termina cayendo por la cascada.

Kill Monger, ingresa al trono con idea revolucionarias, decidiendo enviar la tecnología de Wakanda a todo el mundo, para que la gente se levante y genere una revolución mundial. T´Challa quien no esta de acuerdo, destruye la nave que iba transportar las armas. T´Challa se enfrenta a Kill Monger, ambos en traje de Panteras y termina ganando el bueno. Enseñándole una lección a la pantera negra, y dándole una oportunidad a los niños.

Los Vengadores: Guerra Infinita (2018). Marvel realizó una serie de películas durante diez años para dejarnos en este punto. Con la aparición de protagonistas de películas anteriores y por supuesto las Gemas del infinito, las protagonistas de la historia.

Esta historia nos muestra varios espacios en un mismo tiempo, es decir, primero empieza con la nave de Asgard siendo atacada por Thanos y su grupo buscando una de las gemas del infinito, de las cuales ya tiene la “Gema del Poder” y está buscando la “Gema del Espacio”. Amenaza a Loki con matar a Thor si no le entrega la gema, pero Thanos es atacado por Hulk para que Loki tenga tiempo de ayudar a Thor. Sin embargo, Hulk se debilita y es enviado a la tierra. Loki es asesinado, y Thor se queda en la nave a punto de explotar, todo hecho, Thanos se retira con dos de las seis gemas del infinito.

Hulk aterriza en uno de los santuarios que Doctor Strange protege y es así como cuenta lo que Thanos está haciendo y que viene por la tercera gema, “La Gema del Tiempo”, estos buscan a Tony y le explican lo sucedido para empezar a armar un plan, pero en ese momento se aparecen dos de los seguidores de Thanos en busca de dicha gema. Strange, Wong, Iron Man y Spiderman se enfrentan a estos, pero Doctor Strange es secuestrado y será llevado ante Thanos. Iron Man y Spiderman invaden la nave con la finalidad de ayudar a Strange y recuperar la gema.

En el espacio, los personajes de Guardianes de la Galaxia Vol.2 hacen su aparición cuando, se encuentran con la nave destruida de Asgard y recatan a un Thor desmayado, este se despierta y les cuenta lo que sucedió. Entonces Gamora, la hija adoptiva de Thanos les cuenta que la finalidad de Thanos al conseguir todas las Gemas del Infinito, cometerá genocidio para evitar la sobrepoblación en los mundos. Por ellos es que Thor, Rocket y Groot se dirigen a Nidavellier para fabricarle un nuevo martillo a Thor y así poder enfrentarse a Thanos. Y los integrantes restantes, Peter, Gamora, Drax y Mantis, se dirigen a detener a Thanos, antes de obtener la cuarta gema.

La quinta gema que se menciona, que es la “Gema de la Mente”, la cual fue usada para darle vida a Visión, se encuentra en Scotland, junto con Wanda. Los otros dos sucesores de Thanos, los atacan de improviso y quieren quitarle la gema a Visión. Wanda (Red Witch), se enfrenta a estos defendiendo a toda costa, a un

Visión herido. Ella es acorralada pero aquí es donde Capitán América hace su aparición, junto a Falcón y Black Widow consiguiendo que los secuaces de Thanos hagan su retirada.

“La gema de la Realidad”, es la cuarta gema por la que el equipo de Peter (Star Lord) iban a detener, todo cambia aquí, puesto que se suponía que estaban deteniendo a Thanos, inclusive habían llegado a asesinarlo, pero solo fue una realidad alterna que Thanos les mostro, pues ya tenía la gema en su poder. Thanos se lleva consigo a Gamora, con la finalidad que le muestre el lugar de donde encontrar la sexta gema. Gamora es amenazada con asesinar a su hermana Nébiula sino lo lleva hacia Vormir, donde estaba la última gema.

La última gema que falta mencionar sería “La gema del Alma”, donde la única forma de conseguir es sacrificando la vida de alguien a quien amas. Es ahí donde Thanos decide asesinar a su propia hija para conseguir dicha gema. Ya en su guante tiene cuatro gemas, “La gema del Poder”, “La gema del Espacio”, “La gema de la Realidad” y “La gema del Alma”.

Paralelo a esto, en la tierra, Capitán América, Black Widow, Falcón, Wanda y Visión se reúnen con War Machine y a Bruce Banner para proteger al planeta. Estos sabiendo el plan de Thanos, deciden que la mejor solución sería extraer la gema de Visión y destruirla. Por ello se dirigen a Wakanda, donde encontramos a Pantera Negra y Bucky. Cuando Shuri está tratando de sacarle la gema a Visión, el ejército de Thanos aparece para pelear. Por ello es que Capitán América, Bucky, Black Widow, Falcon, War Machine, Bruce Banner en un traje llamado “Hulk Búster”, Black Panther y el ejército de Wakanda, deben pelear para hacerle ganar tiempo a Shuri y a Visión.

Al inicio se cree que todo está controlado pero los enemigos los superan en cantidad, es ahí cuando Thor aparece con su nuevo martillo “Storm Breaker”, junto a Rocket y Groot. Se les une Wanda y empieza una pelea a gran dimensión. Mientras tanto, en el espacio, Iron Man y Spiderman liberan a Strange y terminan con los secuaces de Thanos. Iron Man sugiere dejar que la nave siga su curso, así poder sorprender a Thanos y acabar con él. Star Lord, Drax y Mantis, se les unen en el plan y se dirigen a Titan. Strange usa la “Gema del Tiempo” para visualizar el futuro y visita más de 14 millones de posibilidades, donde termina encontrando una única forma de acabar con Thanos. Cuando el villano de la película llega a Titan,

es cuando se pone el plan en marcha. Esto no sale como querían puesto que Star Lord se distrae al enterarse de la muerte de Gamora, Thanos se libera y pelea con todos, cuando esta por asesinar a Tony, Strange le pide que lo deje vivir y a cambio le entrega la gema.

Thanos, con ya cinco de las seis gemas, se transporta a la tierra, directamente a Wakanda para conseguir la última gema. Shuri, no termina de extraer la gema entonces Visión decide unirse a la pelea, es ahí donde Visión le pide a Wanda, como última alternativa, que sea ella quien la destruya. Los vengadores atacan a Thanos, consiguiéndole tiempo a Wanda. Cuando ella logra su cometido, Thanos usa el poder de “La Gema del Tiempo” para regresar segundos atrás y le quita la gema a visión, Haciéndose acreedor de todas las “Gemas del Infinito”.

La misión de Thanos, está por completarse cuando aparece Thor, quien le lanza su “Storm Breaker” al pecho y cree que está por ganar. Sin embargo, Thanos le sugiere que debió haber apuntado a la cabeza, porque con facilidad logra chasquear los dedos y desaparece. Hace desaparecer a la mitad de la humanidad, entre ellos, Black Panther, Bucky, Groot, Wanda, Falcón, Mantis, Drax, Star Lord, Spiderman, Fury, y más.

Quedando en la tierra, Capitán América, Black Widow, Bruce, Thor, War Machine y Rocket. Mientras que en el espacio quedan Nébiula y un agonizante Iron Man. Y es así como termina la primera parte de esta tercera entrega de Avengers.

Antman and The Wasp (2018) Esta es la secuela de Antman. Cuando Scott logra salir del mundo cuántico, Hope y Hank, creen que hay alguna manera de hacer volver a su esposa y se inmiscuyen en la búsqueda de un portal cuántico.

Cuando Hank está a punto de conseguir dicho portal, un poco inestable, pero es hurtado por Eva, una chica que sufrió lesiones debido a una explosión cuántica años atrás y ella cree que, al conseguir este portal, ella puede volver a ser normal y reparar las fisuras que tiene. Scott consigue rescatar a la madre de Hope y juntos siguen buscando la solución a Eva.

Al final, en la escena post crédito podemos notar la influencia de Avengers: Infinity War, cuando Hope, su madre y Hank, quedan hechos cenizas y nadie puede rescatar a Scott del mundo cuántico en el que estaba sumergido.

Capitana Marvel (2019) Carol Danvers, una guerrera intergaláctica despierta en su habitación en una nave del espacio. Ella tiene pesadillas frecuentes acerca de una vida en paralelo el cual se ve muy real y vivido. En una misión que consistía en extraer a un kree infiltrado en la base de los Skrulls, es secuestrada y tomada como experimento para ver sus recuerdos y memoria. En su intento al escapar la nave en la que iba se estrella en la tierra, en la ciudad de Los Ángeles.

Danvers persiguiendo a uno de los Skrulls en la tierra, su camino se cruza con el de Fury, logrando su primera presentación entre S.H.I.E.L.D y los superhéroes. Carol recupera el cristal de sus memorias y consigue información confidencial con la autorización de seguridad de Fury, enterándose que es una piloto de la Fuerza Aérea que supuestamente ha fallecido.

Después de tantas peleas entre Skrulls y Danvers, se da cuenta que ha vivido una mentira y que los Skrulls, no son más que un pueblo oprimido que busca ser salvado. Carol se convierte en Capitana Marvel, jurando así proteger al planeta tierra y a las galaxias consiguientes a esta.

Los Vengadores: Juego final (2019) Es la última película de la tercera fase del Universo Cinematográfico Marvel (UCM), de la cual se hablará a continuación y se buscará analizar a profundidad su narrativa transmedia.

3.1.3.2. Historia y Género

En la página oficial de Marvel, se encuentra en la sección de películas la visión general de lo que la película "Los Vengadores: Juego Final" es. El curso grave de los acontecimientos puestos en marcha por Thanos que aniquiló la mitad del universo y fracturó las filas de los Vengadores obliga a los Vengadores restantes a tomar una posición final en la gran conclusión de Marvel Estudios a veintidós películas, "Vengadores: Fin del juego". Este es la sinopsis con el que la página principal del Universo Cinematográfico Marvel (UCM) cuenta hasta ahora.

Dentro de su género encontramos que es una película de superhéroes, esta también puede entrar en las diferentes categorías como la de "Cine de acción", "Cine de aventuras", "Fantasía" definida como una idea, historia a base de una percepción falsa de la realidad que solo existe en la mente de quien lo imagina y "Cine de ciencia ficción" definido como contenido cinematográfico hipotético. (RAE)

3.1.3.3. Personajes

Esta película viene a ser la secuela de Avengers: Guerra Infinita, de la cual la mitad de los personajes favoritos se desvanecen con el chasquido de Thanos generando intriga para esta edición y última película de la Fase 3.

Los personajes que desaparecen son, pantera negra, Star-Lord, Gamora, Dr. Strange, Spiderman, Wanda, Visión, Fury, Loki, Shuri, Groot, The Wasp, Falcon, Bucky, Mantis y Drax, Gracias al chasquido de Thanos, estos personajes no aparecen al inicio, sin embargo, aparecen en la pelea final de la cual hablaremos más adelante.

3.1.3.4. Espacio y Tiempo

Los lugares en que la historia se desarrolló varían entre la Ciudad de Nueva York, San Francisco, Wakanda, México, el espacio, etc.

El tiempo mediante el cual se llevó a cabo fue desde el año 1970 hasta la actualidad donde se muestra un presente diferente.

3.1.4. Análisis de la película Avengers: Endgame

Avengers: Endgame, la última película de la tercera fase del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM). Empieza con un vistazo al pasado, es decir, en Avengers: Infinity War, mientras todos estaban peleando. Hawkeye, estaba teniendo un almuerzo familiar cuando empieza a desaparecer toda su familia, es decir el chasquido de Thanos.

En la actualidad, Tony y Nébiula siguen varados en el espacio, y después de intentar muchas maneras de volver a la tierra, las opciones se les agotan al igual que el alimento. Capitana Marvel encuentra la nave de Tony y los trae a la tierra, donde ahí ya estaban reunidos los sobrevivientes. En ese momento se ponen a discutir, formas de hacerlos volver y buscar a Thanos, gracias a Nébiula saben de su ubicación y van por él. Los vengadores llegan a dicho planeta y se dan con la sorpresa, Thanos había destruido las gemas del infinito y ya no había posibilidad de regresar a aquellos que desaparecieron, entonces Thor decide cortarle la cabeza.

Cinco años después, Antman regresa del mundo cuántico y se da cuenta que las cosas cambiaron de cierta forma, confundido va en busca de Los

Vengadores, encontrando a Natassha y Steve. Antman, sugiere la idea de usar el mundo cuántico como portal para regresar y buscar las gemas del infinito del pasado y así restaurar las cosas a la normalidad. Deciden ir en busca de Tony, para que los ayude a realizar el plan y devolver a los que se fueron. Tony rehízo su vida y ahora tiene una familia, él no desea participar y perder su presente con un plan tan arriesgado. Es ahí donde deciden ir por Banner, quien es un Hulk convertido y calmado. Él acepta y empiezan con la secuencia de intentos.

Tony, encuentra la foto que tiene con Peter Parker (Spiderman) y decide buscar una solución al problema que le habían comentado. Termina encontrando el modelo exitoso para el viaje en el tiempo, así que decide llevarlo a la base Avengers. Ya con el plan, deciden reunir a todos empezando por Thor. Rocket y Bruce, deciden ir por él al “Nuevo Asgard” encontrándose con una imagen diferente de lo era Thor, al principio se niega a revivir un fracaso, pero termina accediendo.

El segundo en reclutar es Hawkeye, quien se ha convertido en un asesino a causa de la muerte de su familia, por ello Natassha, su mejor amiga es quien va por él y le dice que hay una mínima posibilidad que su familia regrese, este accede. Todos reunidos en la torre de Los Vengadores, idean el plan y se dividen en equipos para ir por las seis gemas y así poder devolver a la vida a los que perdieron.

Empiezan con la búsqueda de “Las Gemas del infinito. El primer equipo conformado por, Banner, Iron Man, Capitán América y Antman se dirigen a Nueva York en el año 2012, año en el que tres de las gemas se encontraban en esa ciudad. Iron Man y Antman van por la “Gema del Espacio”, Capitán América, va por la “Gema de la Mente” y Banner va en busca de la “Gema del Tiempo”. Ironman y Antman, habían conseguido la gema, pero algo sale mal y Loki del pasado escapa con la gema. Mientras que Capitán América consigue la “Gema de la Mente”, sin embargo, se topa con el Capitán América del pasado y empieza una lucha, pero termina consiguiendo la gema. Banner, por su parte intenta convencer a “La Ancestral” para que le dé la gema, sin embargo, ella le dice que no porque es posible que caiga en manos equivocadas, es entonces de Banner revela que Strange, el encargado de proteger dicha gema es quien termina entregando la gema a Thanos. “La Ancestral” entiende que ha de haber sido por una razón, entonces accede a darle la “Gema del Tiempo”.

Asgard, 2013, Rocket y Thor se encuentran buscando la “Gema de la realidad” Thor se distrae por reencontrarse con su madre y esta le da el ánimo que necesita, mientras que Rocket, si se centra en la misión y consigue extraer la gema del cuerpo de Jane. Thor, antes de volver, llama al Mjolner, su martillo, y con este en mano regresan al presente. Mientras tanto, en otra línea de tiempo. War Machine y Nébiula van a Morag (2014), en busca de la “Gema del Poder”, se encuentran con Star Lord del pasado, pero logran desmayarlo para poder robarle la gema. Todo está bien, hasta que los circuitos de Nébiula empiezan a enredarse con los recuerdos de la Nébiula del pasado, quien se encuentra con Thanos del pasado, haciendo que este se entere del nuevo plan. Deciden secuestrar a Nébiula del futuro e intercambiar lugares con la Nébiula del pasado. Así Thanos del pasado, tendría la ventaja sobre este plan.

Natasha (Black Widow) y Clint (Hawkeye), se encuentran en Vormir (2014) buscando la “Gema del Alma”, ya ahí conocen las reglas para conseguir la gema, es decir que deben sacrificar, algo que aman y es ahí donde empieza la pelea, cada uno ofreciéndose como sacrificio. Pero es Natasha quien se termina sacrificando por el equipo y así Hawkeye, consigue la gema. Steve y Tony, improvisan un plan para conseguir la gema que Loki se había llevado, por ello es que viajan a New Jersey (1970) a las instalaciones de S.H.I.E.L.D, donde el objetivo de Tony era conseguir la gema y el objetivo de Steve es ir por las partículas. Las misiones concluyen bien y todos terminan volviendo al presente, notando que Natasha no está.

Llevar a cabo el plan, Tony diseña un guante para que las gemas puedan funcionar juntas y lo termina usando Banner el cual devuelve a la gente que desapareció hace cinco años. El chasquido de Bruce funciona, pero Nébiula del pasado está infiltrada y abre el portal, para que Thanos del pasado pueda ingresar al futuro con su nave y empiece a bombardear el edificio de Los Vengadores. Nébiula del pasado y los monstruos de Thanos van en busca del guante con las gemas, pero es interceptada por Gamora del pasado y Nébiula del futuro.

Por otro lado, Thanos se enfrenta a Capitán América, Ironman y Thor. Empieza una de las peleas más poderosas habidas en el UCM, Thanos deja inconsciente a Ironman, Thor pelea y Thanos intenta clavarle el “Storm Breaker” en el pecho. Cuando el “Mjolnir” hace su aparición siendo controlado por Capitán

América, significando que es digno. Steve y Thanos se enfrentan y el villano responde con toda su fuerza enviándolo lejos. Pero Capitán América se pone de pie y puede ver como el ejército de Thanos está cerca y él, es sólo un hombre.

Cuando creían que todo estaba perdido, Doctor Strange, abre portales para poder trasladar a los refuerzos, apareciendo así, Pantera Negra y el ejército de los Wakandianos, Star Lord, Drax, Mantis, Groot, Spiderman, Wong, Pepper en traje de Iron, Wanda, el ejército de Asgard, Bucky y más, convirtiéndose en un ejército numeroso para enfrentar a Thanos. En plena pelea, se están pasando el guante al punto de llevarlo lejos de Thanos y tenerlo a salvo. Wanda le hace frente a Thanos y este siente que no puede hacerle frente entonces ordena un ataque de misiles desde la Nave, matando a muchos, incluyendo a los suyos. Es aquí donde Capitana Marvel, hace su entrada y destruye la nave para evitar más daño.

Thanos destruye el punto donde tenían que llevar el guante y se enfrenta a todos, uno por uno. Capitana Marvel, le hace frente, pero Thanos consigue la gema del poder y logra deshacerse de ella. Cuando Thanos esta por chasquear los dedos nuevamente, Tony hace su aparición e intenta quitarle el guante, pero no lo logra. Thanos chasquea los dedos soltando su frase “Soy inevitable” y no pasa nada. Tony no logró quitarle el guante, pero si le quito las gemas. Tony coloca las gemas en el dorso de la mano de su traje de Ironman y consigue chasquear los dedos diciendo “Y yo soy Iron Man”, haciendo desaparecer a los villanos dándole la victoria a Los Vengadores.

Después de usar el poder de las gemas, Tony agoniza y logra despedirse de sus compañeros. La película concluye en el reencuentro entre los personajes desaparecidos y los que se quedaron en el futuro, también con el funeral de Tony Stark con todos los Vengadores asistentes. Thor renuncia a su puesto de rey y se lo cede a Valquiria, él termina uniéndose a los guardianes de la galaxia. Capitán América, decide regresar las gemas del infinito a su lugar, en el tiempo exacto en el que lo tomaron. Cuando se supone que debería volver al futuro, no lo hace y se queda a vivir su vida en el pasado con Peggie. Envejeciendo en el futuro actual, termina otorgándole el escudo del Capitán América a Falcón.

3.1.4.1. Escenas

Escena 1: Campo. Empieza con Clint Barton (Hawkeye) enseñándole a su hija a usar el arco y la flecha, está toda su familia en un picnic disfrutando de un momento ameno, y entre bromas sobre la salsa que debería llevar las salchichas es la última conversación que tiene Clint con su familia. Después que Layla, la hija de Barton, fuera a recoger la flecha que había lanzado es cuando no regresa, y Clint va en busca de ella y cuando voltea a buscar a su esposa y a sus dos hijos, es cuando se percata que todos han desaparecido, dándole inicio a la última entrega de la Fase III de las películas de Marvel.

Escena 2: Nave en el espacio. Después de la aparición del logo de “Marvel Estudios”, nos muestra a un Tony Stark (Ironman) enseñándole a jugar un tiro al arco de gol improvisado con las manos a Nébiula, con una pelota en forma de triángulo. Estos siguen atrapados en la nave que dejaron en el espacio por la destrucción que dejó Thanos tras él. Tony se encuentra cada vez más débil, grabando videos con su casco por si lo encuentran sin vida, en el cual le cuenta a Pepper que su infección de la anterior pelea ya sano, lleva 22 días en el espacio, la carga de la nave esta malograda y consiguieron 48 horas de energía para mantenerse en el espacio y solo le queda menos tiempo con oxígeno, dice que está bien y se despide diciendo que soñara con ella. Tony se recuesta y con ayuda de Nébiula lo moviliza sentándolo en las sillas que dirigen la nave, en señal de respeto. Parece que todo está por terminar para Tony, pero poco a poco una luz se va haciendo más tenue en el rostro de Tony, parece que algo se está acercando. Tony lucha para abrir los ojos y es ahí cuando observa a Carol Danvers (Capitana Marvel).

Escena 3: La Sede Principal de Los Vengadores. En una siguiente escena, nos muestra a Steve Rogers (Capitán América) en los servicios, viéndose en el espejo mientras termina de afeitarse y es ahí cuando nota que los espejos empiezan a vibrar, y se puede ver en una toma diferente como la nave es traída a la tierra por Carol, mientras que Steve, Natasha (Black Widow), James (Warmachine) y Bruce (Hulk) corren hacia Pepper que ya se encuentra en el jardín. Cuando Tony empieza a descender de la nave ayudado por Nébiula, y Steve se acerca a ayudar, un agitado Tony le dice que ha perdido al niño, haciendo referencia a Peter Parker (Spiderman) y Steve le dice que perdieron, Pepper ingresa a la

escena llorando, alegrándose que esté vivo. Una escena adicional y corta a este inicio, es la de Nébiula siento reconfortada por Rocket.

Escena 4: Habitación de reuniones de La Sede Principal de Los Vengadores. En una reunión con los Vengadores que quedan, se dan cuenta que han pasado 23 días desde lo ocurrido y el 50% de las criaturas que existen se desintegraron, como Thanos dijo que haría. Algunos están tristes, molestos porque sienten que fallaron o que pudieron hacer algo más. Llevan 3 semanas buscando a Thanos y no dan con su paradero. Steve trata de dar ánimos, pero Tony con su característico carácter, usa el sarcasmo y la ironía para decir que Strange, le entrego la gema sin pelear. Es cuando Tony empieza a delirar sobre la falta de confianza en Steve y las ideas que él tenía desde un comienzo para prevenir que esto pasara. Tony termina en el hospital, para recuperarse ya que aún sigue débil. Carol, se dirige a la salida dando indicaciones que cuiden a Tony ya que ella se dirige a matar a Thanos, y lo averiguará por su cuenta. Sin embargo, Nébiula sabe dónde está y después un breve relato les da la ubicación exacta. Todos se alistan, y Thor mide con la mirada a Carol mientras hace aparecer Stormbreaker.

Escena 5: Cabaña de Thanos. Aquí es cuando da inicio al gran logo de "Avengers" y aparece el título de Endgame. Lo que queda de "Los Vengadores", sin Tony, irrumpen en la cabaña de Thanos y mientras que Carol lo tiene por el cuello, Bruce tiene el brazo donde está el guante, Warmachine toma el otro brazo, y Thor le corta el brazo para que no pueda usar el guante, pero es cuando notan que el guante ya no tiene las gemas. Le cuestionan donde están y afirma que después de usarlas para un fin, estas ya no tenían otro propósito que ser destruidas. Thor, con la impotencia que tenía le corta la cabeza y es así como todos regresan sin buenas noticias

Escena 6: Auditorio en Nueva York. Cinco años después, hacen tomas generales de la ciudad de Nueva York, y se puede apreciar como todo está desolado. La primera escena después de este tiempo nos muestra un auditorio oscuro donde Steve, lidera un grupo de apoyo para motivar a que la gente avance, que sigan con su vida y no se estanquen.

Escena 7: Almacén en San Francisco. Paralelo a esto, en San Francisco, dentro de un almacén lleno de cosas abandonadas, se enfoca como un roedor está husmeando entre las cosas y presiona un botón que activa el mecanismo de un

dispositivo cuántico trayendo a Scott (Ant-man) a la actualidad; Ya que en las escenas post-crédito de Avengers: Infinity War, se puede apreciar como la familia de Hank y Scott están experimentando con el mundo cuántico y es cuando Scott queda atrapado ya que nadie presiona el botón para regresarlo porque todos desaparecieron con el chasquido de Thanos.

Escena 8: Scott en las calles de San Francisco. La cámara sigue a Scott en su descubrimiento sobre que ha pasado con el mundo y se encuentra con los murales enormes de aquellos que desaparecieron, Scott empieza la búsqueda del nombre de su hija, Cassey, en los murales y se da cuenta que solo encontró el suyo. Confundido aún más, se dirige a casa de su hija y se sorprende al no ver a una niña, sino a una adolescente.

Escena 9: La Sede Principal de Los Vengadores. La siguiente escena nos muestra el edificio principal de los vengadores donde Natasha se encuentra en una conferencia virtual con Nébiula y Rocket en el espacio, Okoye en Wakanda, Carol recorriendo la galaxia, y Warmachine en México. Terminada la conferencia, Natasha y Warmachine siguen en conferencia virtual sobre los asesinatos en masa que están ocurriendo y ambos saben que es Barton, asesina carteles desde los últimos años. Natasha, llorando quiere que consiga donde estará Barton. Finalizada la llamada, Steve entra a la oficina donde se encuentra Natasha y comenta de manera sutil el lado positivo de la situación, ambos conversan sobre la difícil situación que están pasando, como pasaron de tener una familia, a reducirse a lo que son ahora. Sin embargo, una chispa de esperanza se les hace presente cuando aparece un video de Scott en la puerta principal del edificio. Scott hace la explicación sobre el reino cuántico y les sugiere entrar al mundo cuántico para volver en el tiempo.

Escena 10: La cabaña familiar de Tony. Tony sale en búsqueda de su hija Morgan, ya que la comida está lista. Cuando va de regreso a su cabaña se encuentra con el auto de Steve, bajando junto a Natasha y Scott. Tony sugiere que es casi imposible realizar esto, mientras que los demás aún muestran algo de optimismo. Tony sigue sin querer intentarlo y se retira a comer.

Escena 11: En una cafetería. Natasha, Steve y Scott están hablando con Bruce, un Bruce calmado en el cuerpo de un enorme Hulk. Banner afirma que no es la rama en la que se especializa, pero lo intentará.

Escena 12: La cocina de Tony. Tony se encuentra lavando el servicio, cuando se percata de la foto que está en una repisa donde ve a Peter y él.

Escena 13: La sala de Tony. Entonces empieza a usar las simulaciones de la inteligencia artificial para probar mecanismos que puedan funcionar en la dichosa máquina del tiempo que en un inicio se rehusó a crear. Sorprendido de conseguirlo, celebra y su hija lo escucho decir una lisura y termina chantajeándolo con una paleta.

Escena 14: Habitación de Morgan. Tony arropa a Morgan y le cuenta un cuento improvisado y corta para mandarla a dormir es ahí, cuando Morgan suelta la icónica frase que marca los corazones de los fanáticos de Iron man, “Te amo tres millones”.

Escena 15: La sala de Tony. Tony entra a la sala a presumirle a Pepper que Morgan le dijo que lo amaba, y también le dice que consiguió descifrar como viajar en el tiempo, pero no está seguro si debería continuar ya que el presente que ellos tienen es tal cual él lo desea, sin embargo, Pepper le hace ver que hay familias que no tienen lo que ellos tienen y lo convence de seguir adelante.

Escena 16: La Sede Principal de Los Vengadores. Bruce está haciendo las pruebas del viaje en el tiempo, enviando a Scott, pero no funciona muy bien, regresa como adolescente, anciano y bebé, hasta que lo traen tal cual. Nadie está satisfecho con los resultados.

Escena 17: Frontis de la Sede Principal de Los Vengadores. Steve sale a tomar un poco de aire y Tony se estaciona frente a él. Tony le dice que lo consiguió, y trata de hacer las paces con su particular ironía y le devuelve su escudo de Vibranium.

Escena 18: Parte Trasera de la Sede Principal de Los Vengadores. Scott disfruta su almuerzo, mientras se está reuniendo todos los vengadores y Iragan, Rocket y Nébiula en la nave. También llega James (Warmachine), mientras que Hulk y Rocket se dirigen a buscar a Thor.

Escena 19: La Nueva Asgard. Hulk y Rocket, se encuentran en la Nueva ciudad de Asgard, Thor está con sobrepeso y deprimido en su casa, bebiendo cerveza y comiendo chatarra. Tratan de convencerlo sobre el nuevo plan y lo llevan con la condición de encontrar cerveza en la nave.

Escena 20: Las calles de Tokyo. Clint está acabando con una de las mafias japonesas, cuando Natasha lo observa desde lejos y espera a que termine. Natasha le dice la posibilidad que existe y él no tiene esperanza, sin embargo, accede a ir.

Escena 21: La Sede Principal de Los Vengadores. Thor con su cerveza en mano, Tony con material para construir la maquina se dirigen hacia el centro donde Rocket se encuentra trabajando.

Escena 22: Ala Lateral de la Sede Principal de Los Vengadores. Están probando los trajes para viajar en el tiempo en Scott, mientras Bruce, James y Nébiula terminan de ayudarlo. Y Clint, decide darse de voluntario para probar el traje.

Escena 23: La Sede Principal de Los Vengadores. Están listos para probar la maquina y el traje en Clint, es cuando lo envía en un viaje de prueba al pasado.

Escena 24: La Cabaña de Clint. Clint regresa al pasado con el traje y sorprendido por que funcionara, se detiene a observar su casa y recoge uno de los guantes de beisbol. Cuando está por acabarse el tiempo, decide llamar a su hija para verla por última vez.

Escena 25: La Sede Principal de Los Vengadores. Clint regresa, con el guante en mano y todos notan que la máquina si funciona.

Escena 26: Sala de Reuniones de La Sede Principal de Los Vengadores. Todos reunidos empiezan a definir los objetivos y tiempos específicos en los que tienen que buscar las gemas ya que solo tienen una sola oportunidad para viajar en el tiempo y volver. Tres gemas estarán en Nueva York al mismo tiempo, la del espacio, la mente y el tiempo. Mientras que en Asgard estará la gema de la realidad, en Morag, la gema del poder y en Vormir, la gema del alma.

Escena 27: La Sede Principal de Los Vengadores. Una toma en movimiento de todos los Vengadores caminando en cámara lenta hacía el centro de la máquina para poder llevar a cabo el plan. El capitán América de un discurso de aliento, cosa que lo caracteriza y les pide estar alerta.

Escena 28: Viaje Cuántico. Todos viajan a través del mundo cuántico, al lugar y tiempo en el que se les requiere.

Escena 29: Nueva York, 2012. Se remota a la primera película "The Avengers", llegan Hulk, Antman, Capitán América e Ironman a la ciudad de Nueva York, cada grupo debe ir por su gema.

Escena 30: Hulk aparece sobre el santuario del templo de “La ancestral” (Película Doctor Strange), y le pide la gema del tiempo, sin embargo, La Ancestral hace la separación de cuerpo y alma en Hulk, dejando el alma de Hulk, Bruce Banner, despierta, mientras que la otra parte duerme.

Escena 31: Asgard, 2013. Hulk y Rocket necesitan extraer la gema de la realidad de Jane para poder volver. Thor ve a su madre y le da un ataque de pánico, y se escapa.

Escena 32: Morag, 2014. Natasha y Clint, dejan a Nébiula y James en ese mundo para ellos dirigirse a Vormir.

Escena 33: Natasha y Clint. Estando en la nave, emocionados por su primera vez a cargo de una nave espacial.

Escena 34: Morag, 2014. Nébiula y James esperan que aparezca Will, para seguirlo por la gema del poder. Nébiula le pide que sean sigilosos, porque Thanos también está buscando la gema en ese año.

Escena 35: La nave de Thanos. Se ve a Nébiula del pasado peleando y Gamora la ayuda a pelear, y le dice que Thanos las quiere ver porque encontró una gema. Es cuando Nébiula, su mecanismo empieza a hacer cortocircuito y les empieza a mostrar parte conversación que tiene la Nébiula del presente con Warmachine.

Escena 36: Fuera de la Torre Stark. Tony Stark y Capitán América, observan desde la parte externa de la torre para ver el momento exacto en el que entrarán.

Escena 37: Dentro de la Torre Stark. Tony y Antman, esperan para poder tomar una de las gemas, mientras el Capitán América se toma el tiempo para que el elevador este en el objetivo.

Escena 38: El elevador de la Torre Stark. Los agentes de S.H.I.E.L.D. transportan el arma que contiene una de las gemas, entonces el Capitán América es quien interviene el ascensor para mezclarse, cosa que sorprende a los agentes, estos están listos para atacar, cuando Capitán América les comunica que también le sirve a Hydra (Organización secreta en contra del estado y Avengers), entonces seden a darle el cetro.

Escena 39: Escaleras. Escena de Hulk bajando las escaleras y quejándose de la cantidad excesiva de estas.

Escena 40: Lobby de Torre Stark. Antman le causa una arritmia al Tony del pasado, causando que suelte el maletín y el Tony del futuro lo toma, sin embargo, Hulk, sale de la puerta de las escaleras y golpea al Tony del futuro, causando que el maletín se abra y Loki escape con la gema. Antman y Tony se dan cuenta que fracasaron.

Escena 41: Pasadizo de la Torre Stark. Capitán América del pasado y del presente, se enfrentan por el cetro, sin embargo, el Capitán América del futuro, logra confundir al del pasado y termina ganando el cetro.

Escena 42: Edificio de La Ancestral. Banner, sigue insistiendo, pero La Ancestral no cede, entonces Banner le confiesa que Strange, le entregó la gema. Es ahí donde accede a entregarle la gema. Dándole a Los Vengadores, una segunda gema.

Escena 43: La Nave de Thanos. Le están haciendo un análisis de memoria a Nébiula y notan a Nébiula del futuro, es ahí donde conocen los recuerdos y ven lo que va a pasar en su realidad.

Escena 44: Asgard, 2013. La madre de Thor lo encuentra, y se percata lo cambiado que está. Sabe que es el Thor del futuro.

Escena 45: Habitación de Jane, en Asgard. Rocket está por quitarle la gema a Jane.

Escena 46: Asgard, 2013. La madre de Thor aconseja a Thor y le pide que siga adelante, que siga luchando porque tiene que luchar.

Escena 47: Palacio de Asgard. Rocket es perseguido por los oficiales del castillo.

Escena 48: Asgard, 2013. Thor trata de decirle a su mamá, sobre el día de su muerte. Ella no lo deja. Rocket los interrumpe y le dice que es momento de irse, que se al hombre que debe ser. Y llama al Mjolnir, el martillo de la primera secuela de Thor.

Escena 49: Morag, 2014. Will, está bailando camino a conseguir la gema, mientras es observado por Warmachine y Nébiula. Dejan inconsciente a Will, y se roban la gema. Están sincronizando sus relojes para regresar, cuando Nébiula sufre un cortocircuito y no puede presionar el botón, sin embargo. Warmachine, ya se fue.

Escena 50: La nave de Thanos. Siguen husmeando en la memoria de la Nébiula futuro. Y descubren los nuevos planes, por eso quieren ejecutar un plan.

Escena 51: Morag, 2014. La Nébiula del futuro, sabe lo que está pasando y corre hacía la nave para alertar a todos, sin embargo, nadie la oye y la nave de Thanos la abduce con toda y nave.

Escena 52. Nueva York, 2012. Capitán América aparece en el punto de encuentro y Tony le dice que no pudo conseguir la gema. Tony suelta la idea de viajar a Nueva Jersey, en 1970. Tony le pide confiar y Capitán América, accede.

Escena 53. New Jersey, 1970. Tony y Steve se infiltran en la ARMY, para buscar una de las gemas que faltan y tienen que separarse, puesto que uno buscara la gema y el otro buscara energías cuánticas para poder regresar.

Escena 54: Ascensor de ARMY. Tony y Steve se encuentran en el ascensor, con una de las directoras de la unidad, quien mira con sospecha.

Escena 55: Laboratorio de Howard. Tony va en búsqueda de la gema y se encuentra con su padre. Un encuentro que lo pone nervioso, pero consigue sacar la gema del laboratorio.

Escena 56: Laboratorio de Pym. Steve está ahí en búsqueda de las partículas cuánticas y engaña mediante una llamada al Doctor Pym para que salga del laboratorio y así poder tomar las partículas.

Escena 57: Ascensor. Tony está en el Ascensor con Howard, su padre. Y hablan acerca de lo difícil que es lidiar con las esposas embarazadas e hijos.

Escena 58: Pasillos. Steve está buscando la salida, la directora de la unidad que sospechaba, está con la policía buscándolos. Steve para ocultarse entra a una oficina que resulta ser de Carter, Steve la admira desde el cristal y añora aquellos años.

Escena 59: Salida ARMY. Tony y Howard ya se encuentran en la salida y se despiden emotivamente, Tony agradece por lo que ha hecho por el país y el agradecimiento de trasfondo, es por criarlo. Steve le hace señas sobre que todo está listo.

Escena 60: Nave de Thanos. Nébiula del pasado golpea y esposa a Nébiula del futuro. Nébiula del futuro, le pide ayuda a Gamora, le dice lo que su padre hará si consigue seguir con el plan.

Escena 61: Trono de Thanos. Nébiula del pasado se pone la armadura de Nébiula del futuro, para poder volver y llevar a cabo el plan de Thanos.

Escena 62: Vormir, 2014. Natasha y Clint, llegan a Vormir y se encuentran con el Guía de la Gema del Alma. Este los guía hacia el risco, y les explica cómo pueden conseguir dicha gema. Uno de ellos tiene morir para obtener la gema.

Escena 63: Risco de Vormir, 2014. Ambos discuten sobre quien debe sacrificarse para poder conseguir la gema. Ambos ofrecen su vida como sacrificio y pelean por suicidarse. Natasha es quien pide que la deje ir, y termina falleciendo para que Clint pueda regresar con su familia y con la gema.

Escena 64: Lago de Vormir. Clint despierta con la gema del alma en el río, esto dice que el sacrificio si funcionó. Triste, regresa con la gema.

Escena 65: Viaje Cuántico. Los vengadores regresan a su presente a través de sus relojes y las partículas cuánticas.

Escena 66: La Sede Principal de Los Vengadores. Todos regresando, sorprendidos y felices porque funcionó. Hasta que se dan cuenta que Natasha no regreso. Los invade un silencio.

Escena 67: Lago frente a La Sede Principal de Los Vengadores. Están en silencio, como si estuvieran en un velorio improvisado para Natasha. Y Clint, trata de aceptar que Natasha no está. Hulk, triste y molesto, decide que debemos seguir con el plan, por Natasha.

Escena 68: Laboratorio de La Sede Principal de Los Vengadores. Tony, Hulk y Rocket, observan como las gemas se adaptan al nuevo guante y se preguntan quién chasqueara los dedos para hacer volver al otro 50% de los que desaparecieron. Thor se ofrece, porque se considera el más fuerte y quiere enmendar su error del pasado, sin embargo, los demás no están de acuerdo. Hulk se ofrece, porque los rayos gamma no le harán mucho daño.

Escena 69: La Sede Principal de Los Vengadores. Nébiula del pasado, infiltrada se escabulle en búsqueda de la máquina cuántica y está por activarla.

Escena 70: Laboratorio de La Sede Principal de Los Vengadores. Hulk está por ponerse el guante y hará que regrese todos los que desaparecieron por Thanos. El laboratorio se cierra como si fuera una caja fuerte, en prevención. Hulk siente un gran dolor por el peso del poder de las gemas.

Escena 71: La Sede Principal de Los Vengadores. Nébiula logra activar la maquina cuántica para que Thanos ingrese al mundo actual.

Escena 72: Laboratorio de La Sede Principal de Los Vengadores. Hulk consigue chasquear los dedos y se desvanece. Consiguieron regresar a los que Thanos desapareció, quiere decir que es una victoria. Hulk está por celebrar cuando ve un misil que va directo hacia donde están y todo explota.

Escena 73: La Sede Principal de Los Vengadores. Está destruida la Sede. Rocket, James y Hulk se están por ahogar ya que están en la parte subterránea del edificio. Mientras que Antman está despertando. Por otro lado, Clint, se levanta adolorido, sin embargo, encuentra el guante y se lo lleva con él. Clint se da cuenta que no está solo, sino que hay unos monstruos de cuatro patas que van tras él.

Escena 74: Afueras de La Sede Principal de Los Vengadores. Se encuentra Thanos con su hija Nébiula del pasado. Y le pide que vaya por las gemas mientras él espera por Los Vengadores.

Escena 75: Nave de Thanos. Gamora observa lo que pasa y va a visitar a la prisión a la Nébiula del futuro-presente y la escucha, entonces la ayuda escapar.

Escena 76: La Sede Principal de Los Vengadores destruida. Ironman encuentra a Steve y le pide que se ponga de pie para luchar, le entrega su escudo.

Escena 77: La Sede Principal de Los Vengadores destruida. Ironman, Thor y Capitán América observan desde lejos como Thanos está quieto y deciden acercarse para enfrentarlos.

Escena 78: La Sede Principal de Los Vengadores destruida - exterior. Thanos les dice que ahora no matará solo a la mitad, sino que lo hará completamente. Es ahí donde empieza la pelea entre Thanos contra Capitán América, Ironman y Thor.

Escena 79: La Sede Principal de Los Vengadores destruida - interior. Los que están en lo subterráneos, casi por ahogarse mientras Antman va a en camino.

Escena 80: La Sede Principal de Los Vengadores destruida - interior. Clint sigue huyendo mientras pone bombas para poder librarse de los monstruos. Clint se encuentra a Nébiula y le entrega el guante creyendo que es la buen. Hasta que aparece Gamora con la Nébiula del presente. Nébiula del presente termina disparándole a la otra Nébiula y Clint recupera el guante.

Escena 81: La Sede Principal de Los Vengadores destruida - exterior. Ironman es noqueado por Thanos, y luego golpe a Capitán América, convirtiéndose en un mano a mano entre Thanos y Thor. Thanos está por clavarle el Stormbreaker en el pecho a Thor.

Escena 82: Escena detalle. Se enfoca como el Mjolner se empieza a levantar lentamente, y es que solo los que son dignos pueden llamarlo, hasta ahora solo podía Thor.

Escena 83: La Sede Principal de Los Vengadores destruida – exterior. El Mjolner golpea por la espalda a Thanos y regresa apareciendo en las manos de Capitán América. Thanos sueña a Thor y el único que queda de pie es Steve, listo para el uno a uno y en un arduo enfrentamiento lo envía lejos. Steve, adolorido intenta ponerse de pie hasta que lo logro. Thanos hace aparecer a todo su ejército y al parecer solo tiene que enfrentarse al Capitán América. Steve está asimilando su destino cuando Falcon le hablan por el audífono.

Escena 84: La Sede Principal de Los Vengadores destruida – exterior. Se enfoca directamente al Capitán América y como los círculos de tiempo empiezan a aparecer detrás de él.

Escena 85: Circulo de tiempo. Los círculos hechos por Doctor Strange empiezan a abrirse permitiendo que los que habían sido desaparecidos por Thanos, empiecen a aparecer. Comenzando por Tashala (Black Panter) y los Wakandianos.

Escena 86: La Sede Principal de Los Vengadores destruida – exterior. Se hace una toma más cerrada de Capitán América emocionándose por volver a ver a los que en un momento perdió.

Escena 87: Circulo de tiempo. Falcón hace su entrada volando y permitiendo hacer una toma más general, mostrando la cantidad de círculos de tiempo, abierto. Aparece Doctor Strange y los Guardianes de la Galaxia. Spiderman hace su entrada, y le sonríe a Capitán América.

Escena 88: La Sede Principal de Los Vengadores destruida – exterior. Capitán América le sonríe devuelta.

Escena 89: Circulo de tiempo. Aparece Bucky, junto al resto de Wakandianos. Valkiria con los Asgardianos, Wanda, los Hechiceros defensores de los templos. Paige, Pepper.

Escena 90: La Sede Principal de Los Vengadores destruida – interior. Antman se hace enorme y en su mano está Hulk, Rocket y Warmachine.

Escena 91: Toma en primer plano. Una toma en Primer Plano a Capitán América diciendo otra de las frases icónicas de esta película “Vengadores, unidos”.

Escena 92: Guerra. Empieza el enorme enfrentamiento entre el ejército de Los Vengadores y el ejército de Thanos.

Escena 93: Guerra. Realizan un plano en movimiento horizontal de izquierda a derecha, grabando el movimiento de Valkiria en el aire con todos aquellos que pueden volar.

Escena 94: Guerra. Thanos da la señal de atacar, entonces su ejército empieza a correr.

Escena 95: Guerra. El enfrentamiento empieza y es una misma toma avanzando, los personajes son los que se desplazan de un lado a otro.

Escena 96: Guerra. Pepper vuela sobre la pelea y empieza a disparar a las naves en el aire mientras Tony pega su espalda a la de ella y empiezan a disparar en simultáneo.

Escena 97: Guerra. Steve y Thor están peleando, uno al lado del otro. Se dan cuenta que tienen las armas equivocadas e intercambian. Thor vuelve a obtener su Stormbreaker y Steve, obtiene el Mjolnir. Bucky y Rocket están disparando uno al lado del otro.

Escena 98: Guerra. Ironman pasa por ese lado y al disparar lo atacan por la espalda y cae, sin embargo, Spiderman evita que lo ataque y Antman está ahí para pisar al enemigo. Peter se acerca a ayudar a Tony a ponerse de pie, y le cuenta que piensa que desmayó, entonces empieza a divagar sobre lo que pasó cuando volvieron a aparecer y Tony lo interrumpe abrazándolo, feliz que haya vuelto.

Escena 99: Guerra. Will, empieza a disparar sobre los enemigos y mientras se libera de uno, otro lo ataca. Pero Gamora del pasado aparece para salvarlo, Will sorprendido y confundido por la presencia de Gamora, intenta tocarle el rostro, pero esta lo golpea, confundida porque su Yo del presente se haya enamorado de él.

Escena 100: Guerra. Falcón aparece atacando a un monstruo, abriéndole camino a Clint, quien sigue con el guante y se pregunta a donde debe llevarlo. Steve le dice que, lo más lejos posible. Hulk dice que no, que la regresen a su tiempo. Tony, interrumpe diciendo que Thanos destruye el túnel cuántico y Scott, dice que

no era la única máquina del tiempo, puesto que queda la Van, el auto de Scott. Steve pregunta en general si alguien la vio y Valkiria le dice que está en medio de todo el enfrentamiento.

Escena 101: Plan en marcha. El plan es que Scott y Paige, enciendan la Van, mientras que los demás, intentan llevar el guante hacia ella.

Escena 102: Doctor Strange. Tony va hacia Strange, para preguntarle si en este futuro, ellos ganaban, sin embargo, Strange no puede revelar nada ya que eso cambiaría el futuro.

Escena 103: Plan en marcha. Thanos se pregunta dónde está su hija con el guante que le pidió, pero ven a Clint correr con él. Clint logra pasar un obstáculo, pero hay una grupo delante. Hasta que aparece Tashala y los golpea, entonces le pide a Clint que le entregue el guante, el continuará el recorrido.

Escena 104: Plan en marcha. Tashala va bien hasta que Thanos lo golpea y hace que pierda el guante, terminando en medio de estos dos. Thanos está dispuesto a ir por él, pero Wanda (Red Witch), se le interpone y no lo deja avanzar. Thanos empieza a pelear con Wanda, mientras que Tashala va por el guante, lo consigue, pero uno de los secuaces lo sostiene entre piedras. Spiderman aparece y Tashala se lo lanza, para que Spiderman siga.

Escena 105: Plan en Marcha. Spiderman activa “Muerte instantánea” en su traje, el cual lo ayuda a protegerse de los múltiples ataques que quieren quitarle el guante.

Escena 106: Wanda. Thanos sigue peleando contra Wanda, cuando cree que está ganando ella lo golpea y lo eleva en el aire, haciéndolo sufrir y desarmándolo. Es ahí donde Thanos, pide que se active los disparos, no le importaron sus tropas, solo pedía que las naves empezaran a disparar.

Escena 107: Naves atacando. Las Naves empiezan a disparar por órdenes de Thanos, logrando que Wanda se desconcentre y que los hechiceros se centren en poner escudos para defenderse. Uno de los disparos destruye la barrera de agua y Strange se detiene a contener el agua,

Escena 108: Plan en Marcha. Spiderman está siendo atacado por un enorme grupo, es cuando pide ayuda, Steve le lanza el martillo y le pide que se sujete, lanzándolo por el aire lejos de la multitud enemiga. Pepper lo atrapa y lo lanza a Valkiria, quien lo carga en su Pegaso, pero uno de los disparos los desequilibra y

hace que se caigan. Peter aun con el guante cae e intenta seguir corriendo sin embargo uno de los disparos lo golpea.

Escena 109: Carol Danvers. Los disparos cesan de un momento a otro y es porque ya no le disparan a los de abajo sino empieza a dispararle a algo que se acerca desde el cielo y es Capitana Marvel, quien perfora la nave. Steve le pide ayuda y ella va en busca de Peter. Y lo encuentra encogido protegiendo el guante.

Escena 110: Primera línea feminista. Peter le entrega el guante a Carol, y se preguntan cómo van a pasar el gran grupo de enemigos reagrupados. Es ahí donde se agrupan las mujeres de Los Vengadores, Wanda, Valkiria, Okoye, Pepper, Mantis, Shuri, Paige, Gamora y Nébiula. Y le hacen frente al enemigo, para conseguir que Carol llegue con el guante hacia la Van.

Escena 111: Plan en Marcha. Cuando Carol está llevando el guante y la pelea ha empezado, Thanos al querer evitar esto intenta acercarse, pero Pepper, Paige y Shuri le disparan evitando que ataque a Carol. Sin embargo, después de ponerse de pie, lanza su arma a la Van, haciendo que este explote y se pierda el mundo cuántico. Haciendo explotar todo alrededor.

Escena 112: Plan en Marcha. El guante termina cayendo lejos y Thanos va por él, Ironman se le interpone, pero no es suficiente. Thor va hacia él y lo golpea, Capitán América lo refuerza, sin embargo, se libera de ambos y va por el guante.

Escena 113: El guante. Thanos toma el guante, pero Capitana Marvel se lo arrebató, él la lanza lejos y se coloca el guante. Esta por chasquear los dedos, pero Carol vuelve a aparecer y no deja que su mano se cierre. Thanos se quita la gema del poder. Se coloca en la otra y la golpea, mandándola lejos.

Escena 114: El guante. Tony se sorprende y piensa que eso es todo, pero mira a Strange y este levanta la mano con un dedo arriba, en señal debido a que este es el único futuro en el que ganarían.

Escena 115: El guante. Thanos coloca la gema en su lugar y cuando esta por chasquear los dedos, Tony se le adelanta y empieza a quitarle el guante. Thanos lo golpea y lo aleja. Thanos suelta "Yo soy inevitable", es ahí donde este chasquea los dedos, pero no pasa nada. Thanos se sorprende.

Escena 116: El guante. Tony había robado las gemas del guante de Thanos y las colocó en el guante de su traje, dándole el poder que necesita. Iron Man chasquea los dedos, "Yo soy Iron Man" y es cuando el cambio empieza a aparecer.

Escena 117: Desvanece. Todo el ejército de Thanos empieza a desvanecerse, uno a uno, dejando a Thanos para el final.

Escena 118: Iron Man. Tony, después de haber chasqueado los dedos la gama que se usó genera un gran daño en su sistema. Warmachine solo lo mira y le sonríe. Luego aparece Peter y le dice que Tony lo logró, que ganaron. Pepper llega y Tony la mira, ella le dice que estarán bien, que puede descansar. Tony Stark fallece y Pepper empieza a llorar.

Escena 119: Iron Man. Capitán América empieza a llorar, Thor refleja tristeza y Pepper se recuesta sobre el hombro de Tony.

Escena 120: Actualidad. Se muestra como todo volvió a la normalidad. Clint regresa a su casa y sus hijos salen a recibirlo. Voz en off de Tony.

Escena 121: Actualidad. Peter en la escuela abraza a Ned después de mucho. Voz en off de Tony.

Escena 122: Actualidad. Scott con Paige y Casey mirando el cielo. Voz en off de Tony.

Escena 123: Actualidad. T'Challa junto a su madre y hermana en Wakanda. Voz en off de Tony.

Escena 124: Actualidad. Scott abrazando a Paige y Casey con la Voz en off de Tony.

Escena 124: Actualidad. Clint abrazado a su esposa, mientras esta llora. Voz en off de Tony.

Escena 125: Funeral de Tony. Los vengadores principales reunidos en la sala de Tony escuchando el mensaje que Tony grabó por si algo le llegara a pasar.

Escena 126: Funeral de Tony. Pepper Camina hacia el muelle del lago para dejar un arreglo floral junto a Morgan, en honor a Tony.

Escena 127: Funeral de Tony. La cámara se mueve entre los presentes. Happy, James, Steve, Peter, La tía Mary Anne, Thor, Hulk, Strange, Wong, Scott, Paige, los padres de Paige, Los guardianes de la Galaxia, Tashala, Shuri y Okoye, Clint y su familia. Wanda, Bucky, Falcón, Harley, agentes de Shield, Carol y Nick Fury.

Escena 128: Funeral de Tony. Wanda y Clint se encuentran viendo el río y recuerdan a Natasha y a Visión.

Escena 129: Funeral de Tony. Morgan y Happy discuten sobre que desea comer, y ella pide Hamburguesas, lo que Tony siempre pedía.

Escena 130: Thor en el Nuevo Asgard. Thor está observando desde una montaña al nuevo Asgard y le sede el reino a Valkiria.

Escena 131: Nave de Guardianes de la Galaxia. Thor se une al grupo de Will y va a viajar con ellos.

Escena 132: Devolución de las gemas. Hulk le da indicaciones a Steve sobre devolver las gemas en los tiempos y lugares exactos. Se despide de Falcón y de Bucky. Entonces deciden mandar a Capitán América.

Escena 133: Devolución de las gemas. Capitán América no regresa y se encuentra sentado en una banca, viejo, puesto que se quedó a vivir su vida en ese tiempo.

Escena 134: Capitán América. Steve está ahí para cederle el escudo a Falcón.

Escena 135: Capitán América. En 1970, Steve bailando junto a Carter en la sala de su casa.

3.1.4.2. Escenografía

La escenografía se remonta a diferentes localidades de Estados Unidos, como también dentro del set de Marvel. Sin embargo, en muchas escenas podemos apreciar que se usa mucho la Sede Principal de Los Vengadores, la cual, si es un local real, pero de la marca Porsche. La empresa dio permiso para que se pudiera grabar en “La Casa Porsche” y esta sea una de las escenografías más redundantes dentro del largometraje.

3.1.4.3. Vestuario

En cuanto al vestuario estuvo a cargo de Judianna Makovsky, quien es una diseñadora de modas estadounidense, conocida por su gran currículum, ya que no solo diseñó las prendas del cast de Avengers: Endgame. Sino que también fue parte del equipo de las películas como “Harry Potter y la piedra filosofal”, “Los juegos del hambre”.

Estudiante de Yale y graduada en el instituto de arte de Chicago, Makovsky, ha conseguido ganar diversos premios de los cuales ha obtenido el reconocimiento merecido como el de, Saturn Awards.

Judianna, no solo ha causado renombre en las películas transmediales del momento sino, también en aquellas de décadas atrás como “El especialista”, “Abogado del diablo”, “Por amor al juego”, etc.

3.1.4.4. Sonido

En la página principal de Marvel, se puede apreciar la descripción sobre el cast de la película como también los créditos que se merecen. Como Dave Jordan, quién fue el supervisor de la música durante la película.

En cuanto a la banda sonora, esta se subdivide en diferentes autores. Desde artistas individuales, hasta compositores centrados en la producción discográfica. Alan Silvestri, es quien compuso la partitura para la primera película de Los Vengadores y también, para las dos últimas de la misma.

Alan Silvestri, de la mano de Jordan, llevarón a cabo todo el repertorio que la película de Avengers: Endgame, requería.

3.1.5. Transmedia de la película Avengers: Endgame

En la presente investigación, tomaremos como ejemplo a Carlos Scolari y a su modelo de proceso narrativa el cual desarrollaremos y tendremos a continuación.

3.1.5.1. Spin Off

El Tráiler de la película de Avengers: Endgame, nos muestra escenas de lo que ya se narró anteriormente, desde la escena donde Tony se encuentra en el espacio. La mitad del primer tráiler es el vídeo que Tony graba mediante su casco cuando aún se mantiene en el espacio, perdiendo la esperanza.

Una voz en off cuenta sobre aquellos que perdieron amigos, familiares, amores y otros se perdieron a sí mismos. Mientras la voz en off habla, las escenas que se muestran son tristes y con un aire melancólico.

Luego el logo de Avengers hace su aparición para luego darnos una escena que nos da a suponer muchas cosas sobre el desarrollo de la trama. Es cuando Scott aparece en la puerta de la Sede de los vengadores a darles esperanza para poder hacer algo por los que se fueron. Este es link: <https://www.marvel.com/watch/trailers-and-extras/marvel-studios-avengers-endgame-offical-trailer-1>

Esta película cuenta con unos posters en general (Anexo 5), los cuales fueron distribuidos a nivel a mayorista, como también hay aquellos que se distribuyeron a los minoristas (Anexos 6, 7 y 8).

3.1.5.2. Películas

Las películas relacionadas a la última entrega de la Fase III

3.1.5.3. Comic

Verdaderos Creyentes: Vengadores - ¡Fin del juego! (2019) #1, es el comic en el cual se basa la película, este comic fue reimpresso el año pasado, para la distribución paralela del producto audiovisual como del comic.

Sin embargo, este comic es del año 1963, el cual fue el #71 en ser impreso y distribuido.

3.1.5.4. Videojuegos

Marvel's Iron Man VR - Tráiler de lanzamiento | PS VR (2020), este videojuego se centra en la vida de Stark, ya que después de retirarse de la industria en la que Stark Industries se centraba, fabricante y venta de armas, Stark debe estar listo para enfrentar a Ghost y Living Laser, quienes han unido fuerzas para intentar derrotarlo a él y a Stark Industries de una vez por todas. El enlace del tráiler es este: <https://www.marvel.com/games/marvel-s-iron-man-vr>

Otro de los videojuegos es FONITE (2020), este juego ya ha estado en el mercado desde hace un tiempo, sin embargo, la actualización Marvel es lo que le va a dar un valor agregado. Este juego por el momento sólo está disponible con la

versión de Wolverine. El enlace del tráiler es este: <https://www.marvel.com/games/fortnite>

Marvel's Avengers: The MODOK Threat (2020), se centra en el futuro, y Camila es el personaje principal. Todo el mundo está en contra de Los vengadores y Camila, que tiene poderes, quieren cazarla. A su vez, es ella quien debe volver a unir a Los Vengadores para poder enfrentarse al nuevo villano, el cual tiene una perspectiva diferente de un futuro mejor. El enlace del tráiler es este: <https://www.marvel.com/games/marvel-s-avengers>

Spiderman de Marvel: Miles Morales (12 de Noviembre del 2020), Este videojuego, se mantiene en el rol de Miles Morales, teniendo que lidiar con la responsabilidad de ser Spiderman y sintiendo que cuando trata de ayudar, lo termina empeorando, tiene que aprender a confiar en sí mismo. El enlace del tráiler es este: <https://www.marvel.com/games/marvel-s-spider-man-miles-morales>

3.1.5.5. Comic-con

La Convención Internacional de Cómics de San Diego, usualmente conocida como Comic-Con, es un evento que se desarrolla durante cuatro días generalmente en temporada veraniega en el norte del continente americano. Se ubica en el Centro de Convenciones de San Diego en California. Aunque su primera edición de 1970 fue poco reconocida, se ha expandido para los cómics, cine, videojuegos, entre otros; llegando de esta manera a ser considerada la convención más grande de su tipo en Estados Unidos y la cuarta más grande del mundo.

Durante la Comic-Con, hay distintos talleres y seminarios que se llevan a cabo por parte de profesionales, también hay sesiones de revisión de portafolios con las más grandes compañías de cómics y videojuegos, eventos como ceremonias de premiación, hasta un concurso de disfraces conocido como la Mascarada. Además, cuentan con el Festival Comic Con Internacional de Películas Independientes y con las presentaciones de películas próximas a presentarse, así como la aparición de escritores, directores y actores para hablar con admiradores de una película ya lanzada, como fue el caso de la Comic-Con de 2019 con la en ese momento recién lanzada Avengers: Endgame.

En el panel de Avengers: Endgame de 2019 de la Comic-Com luego de presentar brevemente a los representantes y de honrar de la memoria de Stan Lee,

el panelista hace unas pocas preguntas sobre la precuela “Avengers: Infinity War”, en donde a una de ellas se respondió con humor que a los admiradores les gusta mucho Spiderman, haciendo referencia a su muerte en la misma. Después de una conversación animada sobre otras películas relacionadas, se comenzó un intercambio de ideas sobre la película presentada en ese momento.

El debate inicia al preguntarles a los escritores cómo se les ocurrió la muerte de Thanos al inicio, pues se sentía como una muerte vacía que en realidad no resolvía ni uno de los problemas; ahí se explica que “se buscaba eliminar todas las expectativas sobre la película, pero en realidad la idea surgió cuando la productora ejecutiva estaba quejándose sobre el hecho de porque simplemente no lo mataban”, esto ayudaría al personaje y su desinteresado propósito de hacerlo por el universo y no por uno mismo.

El panelista, aprovecha luego de un momento a preguntar porque inmediatamente luego de la muerte de Thanos se ve un pequeño texto de “cinco años después”. La respuesta que se dio fue el deseo de mostrar lo que les pasa a los héroes cuando la muerte forma parte de su vida y cómo ellos por cinco años han lidiado con eso, además este lapso de tiempo permitiría cambiar un poco la vida de los personajes, así jugando con posibilidades infinitas como matrimonio, depresión, etc. ; también comentaron que “la primera película fue una de Thanos como si él fuera el héroe evitando la destrucción del universo, sin embargo la segunda era definitivamente una de los vengadores, una de los seis originales”.

Después de varias preguntas, el panelista pide mostrar una imagen en donde se ve la habitación de los escritores, en donde hay una pizarra con fotografías e ideas, por lo que comentan sobre algunas de ellas. Sin embargo, luego de una preguntas más sobre teorías y dudas sin resolver sobre personajes, situaciones o escenas en específico se da por terminada la conferencia de Avengers: Endgame del 2019

3.2. Consideraciones finales

El objetivo de esta investigación fue analizar la relación narrativa entre la película Avengers: Endgame con los comics y los videojuegos. Tomando como objeto las de escenas de la película, personajes, etc. Como también la relación que

estas guardan con el comic del cual se basan para la línea de tiempo en las películas de las anteriores fases y las posteriores.

PRIMERA

Uno de los objetivos con los que se contaba sobre describir la relación narrativa entre el comic y la película. Endgame conto con una narrativa única generada a base de los escritores de Marvel e inspirados en las historietas, sin perder de vista el estilo de cada personaje como la ilación de las películas que se venían desde el 2008. La experiencia y la audiencia son roles que juegan un papel muy importante ya que gracias a ellos es que la película ha roto ventas en la taquilla, como también ha sido trending topic en redes por meses. Los modelos de negocio que aplicaron se desarrollaron en base a figuras de acción, como también las convenciones que se presentan todos los años

SEGUNDA

Endgame contó con plataformas como largometraje, sin embargo, no cuenta como un videojuego propio, que se centre en la trama ocurrida sólo en esta película. A su vez, como ya se mencionó, no cuenta con un comic del cual se haya plasmado la idea a un cortometraje, sino, es la recolección de tramas de diferentes comics que los escritores, consiguieron enlazar las ideas para mostrar el proyecto en sí. En cuanto a la televisión, no se han presentado series basadas en la historia de Endgame, sin embargo, los Shows de Tv y la publicidad en esta, se han desarrollado de manera positiva para Marvel. Considero que el hecho de no estén presentes en estas plataformas se deba al hecho de paralización de proyectos por la emergencia sanitaria del presente año.

TERCERA

Si bien es cierto, decir que la cantidad de personajes de Marvel guardan relación entre ellos y que la idea de la película se basa en el comic es correcto. Sin embargo, la línea transmedial tras esto se ha separado un poco. El comic en el que se basa la precuela, "Avengers: Infinity War" y la secuela, el cual es nuestro objeto de estudio "Avengers: Endgame", no guardan relación por completo con el comic "Guantelete del infinito" este Comic solo se basa en el guante que uso Thanos para

desvanecer la mitad de los seres vivos. Esta última entrega de la fase tres, cuenta con más comics relacionados, desde el traje de Pepper, la esposa de Tony, hasta la escena en que el Capitán América es digno para levantar el Mjolnir. Y es que la película es rica en personajes, escenarios y dejar puntos vacíos por los cuales se espera la siguiente fase, pero ello no quita que la trama que tiene el comic sea la misma que tiene la película.

CUARTA

Por otro lado, la cantidad de personajes abordados dentro de esta entrega deja mucho que desear. Nos muestra personajes de diferentes tiempos y espacios, reunidos en una sola batalla, donde el objetivo es no dejar que Thanos consiga el guante por segunda vez. Los personajes presentados, empieza con los principales aparecidos desde la entrega N°1 de Avengers, Capitán América, Iron Man, Thor, Hulk, Black Widow y Hawkeye, y a su vez, personajes aparecidos dentro de las películas individuales de los ya mencionados; a excepción de Hawkeye y Black Widow (Película que estará presente en la Fase Cuatro). Dentro de esta película, aparecen personajes secundarios que estuvieron en la primera película de Capitán América, como la agente Carter, Fury, etc. En Iron Man, Pepper, Happy. Thor, tenemos a Jane, la madre de Thor y los asgardianos. Y así sucesivamente.

QUINTA

Esta película, fuera de mantener unos elementos transmediales pulidos, personajes complejos y tramas inconclusas, también nos mostró una escena que no se había podido apreciar en ninguna de las otras películas. El empoderamiento femenino, se puede apreciar en la escena de la “Pelea Final”, cuando Peter, ya no puede avanzar más, mientras protege el guante y lo mantiene lejos de Thanos. Es aquí cuando aparece Carol Danvers en su ayuda, seguida de los personajes femeninos de otras películas anteriores, además de los personajes principales, también se contó con personajes femeninos de las películas de “La pantera negra”, “El hombre hormiga”, “Capitana Marvel”, “Guardianes de la Galaxia” y Wanda. Dando así una foto perfecta del rol que juega la mujer dentro de la película, dándole equidad.

4. REFERENCIAS

- Atarama, T. (9 de Julio de 2019). *Universidad del Desarrollo*. Obtenido de <https://www.udd.cl/noticias/2019/07/09/narrativa-transmedia-corporativa-el-caso-de-mibanco-en-peru/>
- Atarama, T., & Menacho, N. (01 de Agosto de 2018). Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodologica para el analisis de un ecosistema mediatico, Caso Civil War. *SciELO*, 5. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-09332018000100003
- Baena, G. (2017). *Metodologa de la Investigacion (3a. Ed)*. San Juan Tlihuaca: Grupo Editorial Patria.
- Barco, C. (2018). Transmedia Storytelling, Quien se atreve en Peru? *Mercado Negro*. Obtenido de <https://www.mercadonegro.pe/digital/transmedia-storytelling-quien-se-atreve-en-peru/>
- Carillo, A. (Marzo de 2019). *La secuencialidad de la experiencia en Christian Metz. Acerca del presupuesto de la Narratividad Cinematogrfica. Parte 1*. Obtenido de A parte Rei: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/carrillo62.pdf>
- Carrasco, M., & Valdez, J. (2020). “Analisis de los principios de las narrativas transmedia en la saga cinematogrfica X-Men, 2020. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Nacional de Piura, Piura, Peru.
- Casalino, I., & Villafuerte, M. (2021). Descubriendo las motivaciones para interactuar con una serie transmedia: un analisis de contenido mixto de la serie SKAM. *Tesis de Licenciatura*. Universidad de Lima, Lima, Peru.
- Caseti, F. (2005). *Teorias del Cine*. Madrid: CATEDRA.
- Castellanos, V., & Garca, R. (2021). Teoras del cine. *PROGRAMA OPERATIVO Trimestre 21-O*. Universidad Autonoma Metropolitana, Ciudad de Mexico.
- Cohen, N., & Gomez, G. (2019). *Metodologa de la invetigacion, para que?: La produccion de los datos y los disenos*. Buenos Aires: Teseo.
- Costa, C., & Pieiro, T. (2012). *Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, cors-media y transmedia el caso de guila roja (rtve)* (Vol. 10). Madrid: Icono 14. doi:10.7195/ri14.v10i2.156
- Costa, L. (2019). El xito del Universo Cinematogrfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias. *Tesis de fin de grado*. Universidad politcnica de Valencia.

- Giorgi, A. (2009). *The Descriptive Phenomenological Method in Psychology: A Modified Husserlian Approach*. Duquesne University Press.
- Hermida, J. (2020). La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica. *Repositorio RPsico*, 75 - 78.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F: Interamericana Editores.
- Idrogo, A. (2018). Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Lambayeque, Perú.
- Infantes, G. (2015). Transmedia: El caso de la campaña de la marca Perú. *Comunidad IEBS*. Obtenido de <https://comunidad.iebschool.com/guisellainfantes/2015/05/26/transmedia-el-caso-de-la-campana-de-la-marca-peru/>
- Jenkins, H. (15 de Enero de 2003). *Transmedia storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Obtenido de Technology Review: <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/>
- Jenkins, H. (05 de Septiembre de 2019). *Especial regreso a la escuela: Entretenimiento Transmedia*. Obtenido de Henry Jenkins Blog: <http://henryjenkins.org/blog/2019/8/28/back-to-school-special-transmedia-entertainment-hcp8s>
- Lopez, M. (2019). La estrategia transmedia en Harry Potter oficial: Análisis de la plataforma Pottermore. *Trabajo final de grado*. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España.
- Molano, D., & Ortiz, D. (2019). *DESARROLLO DE NARRATIVA CROSSMEDIA DESDE UN ANÁLISIS DE NARRATIVAS ANIMADAS PARA UN PRODUCTO PARA ENTORNO WEB DEL CORTOMETRAJE "LA SIXTINA" 2016 - 2019*. Santiago de Cali: Universidad Autónoma de Occidente.
- Morillo, M. (2018). Un acercamiento a la Narrativa Transmedia. Caso de estudio: Los vengadores de Marvel Studio. *Tesis de Maestría*. Universidad de Sevilla.
- Parán, E. (2018). Análisis de la Estética Visual del cine peruano en películas taquilleras del género drama entre los años 2010 al 2014. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Señor de Sipán, Lambayeque, Perú.
- Pastrana, C. (21 de Abril de 2023). *Narrativa Transmedia y Storytelling: el arte de contar*. Obtenido de IEBS: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-narrativa-transmedia-social-media-social-media/>

RAE. (s.f.). Obtenido de <https://www.rae.es/>

Sánchez, J. (2018). *Historia del cine: teorías, estética, géneros*. Madrid: Alianza Editorial.

Scolari, C. (2019). Entrevista a Carlos Scolari: Las narrativas transmedia y la educación. *Boletín de Novedades Educativas* N°102. (G. Latorre, Entrevistador) Barcelona: Centro Libros PAPP.

Valverde, Á. (2022). SPIDER-MAN: EL HÉROE TRANSMEDIA, in análisis de las variaciones identitarias que producen los medios en la construcción de un personaje transmedia en el marco de una lógica narrativa carácter-centered. *Trabajo de Fin de Grado*. Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España.

5. ANEXOS

5.1. Anexo 1: Tipos de Audiencia



5.2. Anexo 2: Validación de Expertos

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Lino Christian Ojeda Díaz

Centro laboral: Universidad César Vallejo – Universidad Señor de Sipán

Título profesional: Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Grado: Magister Mención: Relaciones Públicas e Imagen Corporativa

Institución donde lo obtuvo: Universidad César Vallejo

Otros estudios Diplomado en Docencia Universitaria

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)					x
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)					x
3. El número de indicadores , evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)					x
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)					x

5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)					x
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto(pertinencia y eficacia)					x
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido					x
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)				x	
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)				x	
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)				x	
11. Los ítems no constituyen riesgo para el				x	

encuestado(inocuidad)					
12. Calidad en la redacción de los ítems(visión general)				x	
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					x
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					x
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					x
Puntaje parcial				2	5
			0	0	
Puntaje total					

Nota: Índice de validación del juicio de experto (lvje) = [puntaje obtenido / 75] x 100= 93.33

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado			El instrumento de	El instrumento de

	investigación requiere reajustes para su aplicación	investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez		

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado): El instrumento guarda relación y coherencia con las variables, dimensiones, e indicadores, así mismo los ítems están redactados de una manera clara y entendible.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Lino Christian Ojeda Díaz identificado con DNI. N°41370113 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por la tesista Karol Rojas Suárez, en la investigación denominada “Análisis de la Narrativa Transmedia en la película de Avengers:Endgame”



.....
Firma del experto

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Figueroa Idrogo Jaisia

Centro laboral: Casa productora videa 3.0

Título profesional: Licenciada en Ciencias de la Comunicación

Grado: Maestría en Comunicación Social / Mención: Producción Cinematográfica Universitaria

Institución donde lo obtuvo: Título profesional en la Universidad de Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Grado en la Universidad Complutense de Madrid Cineteleasta, y especialidad en Eictv – Cuba.

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
16. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)					x
17. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)					x

18.El número de indicadores , evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)				x	
19. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)					x
20.Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)					x
21.Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto(pertinencia y eficacia)				x	
22.Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido				x	
23.Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)				x	

24. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)				x	
25. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)				x	
26. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)				x	
27. Calidad en la redacción de los ítems(visión general)					x
28. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					x
29. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					x
30. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					x
Puntaje parcial				2	4
				8	0
Puntaje total	68				

Nota: Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = $[68 / 75] \times 100 = 90.66$

4. Escala de validación

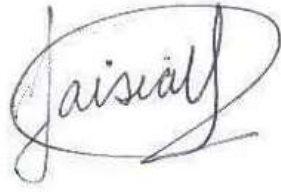
Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación	El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado): Los ítems del instrumento están redactados en forma clara y precisa, además guardan relación con los indicadores de las variables.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Mg. Figueroa Idrogo Jaisia con DNI. N° 45764169

Certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por la tesista Karol Rojas Suárez, en la investigación denominada “Análisis de la Narrativa Transmedia en la película de Avengers:Endgame”



.....

Firma del experto

5.3. Anexo 3: Flyer Internacional N°1



5.4. Anexo 4: Flyer Internacional N°2



5.5. Anexo 5: Flyer Minorista N°1



5.6. Anexo 6: Flyer Minorista N°2



5.7. Anexo 7: Flyer Minorista N°3

