Universidad Abierta Interamericana
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Licenciatura en Diseño Gráfico

Análisis de Secuencia de títulos (“Main-on-End Titles”) en películas de superhéroes. Estudio de caso: Universo Cinematográfico de Marvel.

Camila Alejandra Vega Quiroz

Tutora: Arq. Karen Kuschner

Título a obtener: Licenciada en Diseño Gráfico

Agosto 2018

RESUMEN

La secuencia de títulos se ha convertido en uno de los elementos más indispensables y prominentes dentro de la cinematografía. Estos sirven varias funciones dentro de una película. Se han transformado en una herramienta de narración que utilizan los diseñadores para contribuir a la creación de los universos cinematográficos.

Este estudio de caso tuvo como objetivo analizar las secuencias de títulos, conocidas, también, como Main-on-end Titles por su nombre en inglés, dentro de el universo cinematográfico de Marvel desde el 2008 al 2017.

Comenzando con los antecedentes históricos de las secuencias de títulos, este trabajo final se enfocó en su desarrollo tecnológico y estilístico a través de las décadas. También, se prestó atención a los elementos del diseño que se pueden encontrar dentro de la cinematografía. Basado en esto, se analizó como las secuencias de títulos representan cada película individual, como también, el vínculo que existe entre ellas y como representan al universo cinematográfico de Marvel como un todo.

Se pudo observar como a través del uso de estos elementos del diseño, estas secuencias de títulos son un gran aporte para facilitar el relato y unifican al universo cinematográfico de Marvel. Al mismo tiempo, estas enriquecen la experiencia de la audiencia y los incentivan a adentrarse más a este universo cinematográfico que se ha creado a lo largo de los años.

Palabras clave: Secuencia de títulos, Main-on-end Titles, Universo Cinematográfico, Marvel, Elementos del diseño.

ÍNDICE

Capítulo 1: Introducción 4

Capítulo 2: Historia de la secuencia de títulos

2.1 Era pre créditos - Títulos e intertítulos en el cine mudo 9

2.2 Era pre Saul Bass: 1930s - 1955 11

2.3 Era post Saul Bass: 1955 - 1970s 13

2.4 Era Digital: 1980s al presente 15

Capítulo 3: Elementos del diseño

3.1 Elementos visuales, de relación y prácticos 20

3.2 Tipografía 24

3.3 Animación 26

Capítulo 4: La narrativa audiovisual 30

Capítulo 5: Abordaje Metodológico 33

Capítulo 6: Análisis

6.1 Análisis de películas

6.1.1 Contexto: Tierra 38

6.1.2 Contexto: Espacio / Dimensión alternativa 71

6.2 Análisis general 89

Capítulo 7: Conclusión 91

Bibliografía 94

CAPÍTULO 1

Introducción

Desde la invención del cine en el siglo XIX las películas siempre se han destacado por su implementación de numerosos recursos gráficos, de los cuales cabe destacar los títulos como unos de los más importantes. Durante esos momentos de anticipación dentro la sala de cine, cuando las luces se apagan y la música comienza a sonar lo primero que atrapa nuestra mirada es la secuencia de apertura. Originariamente estos se presentaban como simples rótulos con texto al inicio de una película, con el propósito de introducir el nombre de esta, la productora y el reparto.

En el transcurso de los años el cine ha ido progresivamente evolucionando, de la mano de nuevas innovaciones tecnológicas y gráficas, los títulos se han transformado en secuencias cada vez más elaboradas y significativas dentro del contexto general de la película. A pesar de esto, su objetivo principal sigue siendo siempre el mismo, que es acreditar a todos aquellos que han trabajado en la película. En una entrevista con Herbert Yager (1977), diseñador gráfico y director ganador del Oscar Saul Bass discutió sobre la secuencia de títulos diciendo:

> Hasta entonces, los títulos solían ser listas de créditos aburridos, ignorados, soportados o utilizados como tiempo para comer palomitas de maíz. Parecía haber una oportunidad real de utilizar títulos de una nueva manera — crear un clima para la historia que estaba a punto de desarrollarse… El título podría hacer una contribución más significativa al proceso de narración de historias. (“How did you get involved?”, párr. 4).

Al igual que una tapa de libro, la función de la secuencia de títulos no solo es brindarnos información relevante sobre la película y quienes trabajaron en el proyecto, sino, también, preparar a la audiencia para lo que están a punto de presenciar, sirviendo en muchas ocasiones como un preludio en el cual se establecen el tono y la atmósfera. Así como el icónico diseñador menciona, ahora en día vemos como estos primeros minutos que nos muestra la película ofrecen mucho más que simplemente un listado de nombres; ofrecen una experiencia en sí misma, un incentivo que atraerá a la audiencia, provocando curiosidad e interés hacia lo que será la historia.

Es el deber del diseñador de la secuencia de títulos, capturar la esencia de la película, y solo se considerara su trabajo exitoso cuando logre crear una reacción tanto visual como emocional en la audiencia, dejándolos pegados a sus asientos queriendo ver más. Garson Yu (2009), de la productora yU+co, sostiene que, se deben ver los créditos como actores en un escenario en lugar de solo títulos en primer plano, entonces podemos imaginarlos haciendo cualquier cosa. Pueden moverse y pueden interactuar con los demás personajes. En este caso, son realmente el actor en el escenario.

Ahora bien, no todas las películas utilizan la secuencia de títulos exactamente así. Desde sus inicios en el 2008 Marvel Entertainment se ha convertido en una de las franquicias cinematográficas más exitosas de todos los tiempos, no solo convirtiéndose en líder dentro la taquilla, sino que también, en un estudio innovador en cuanto respete la construcción del mundo cinematográfico de sus historias. A partir, de su primera película "Iron Man" decidió cambiar el juego y hacer las cosas de una manera diferente. La compañía rompió las normas y forjó su propio camino al tratarse del modo de contar sus historias, incluyendo la forma en la que utilizaban la secuencia de títulos. A diferencia de muchas de las películas del momento Marvel tomó la decisión creativa de no incluir los títulos al principio, sino, mostrarlos al final de la película. Estos se conocían como "Main-on-End Titles" en inglés, que se traduce a "secuencia de títulos principales al final".

Después de una década y 19 películas a la fecha, el Universo Cinematográfico de Marvel (MCU por sus siglas en inglés), es conocido por sus elaboradas secuencias de títulos. Al terminar una película, nadie se levanta de sus asientos, la audiencia espera con ansias estas secuencias y las escenas post créditos que le siguen. En una entrevista con la diseñadora gráfica y directora de los Main-on-End Titles para la película de Marvel Captain America: The Winter Soldier, está explicó la decisión creativa del estudio de usar los títulos principales al final. Erin Sarofsky (2014) dice:

> Les encanta lo que hace para una película desde el punto de vista del impacto y cómo suma a la identidad del mundo narrativo de la película. También, son muy consciente de que el público lo está esperando. Lo ven como una parte muy especial de la experiencia cuando ven la película. ("Marvel's recent strategy of using main-on-end titles", párr. 2).

La secuencia de títulos es considerada una de las partes más significativas dentro de una película. En el caso del MCU la película no termina tradicionalmente con la última escena, sino que esta sigue con los Main-on-End Titles. Estos sirven varias funciones en las diferentes películas, en ocasiones proporcionan un resumen de la historia que se acaba de ver y en otras sirven como un prólogo. Consecuentemente, reflejan el mundo cinematográfico de cada película de una manera tanto individual como global, creando un vínculo con otras películas dentro del universo del MCU.

Por este motivo el propósito de este estudio de caso es determinar de qué manera los Main-on-End Titles representan el universo cinematográfico de Marvel. Para cumplir con el propósito de este estudio, como se explicará en mayor detalle en el capítulo Abordaje Metodológico, se hará un análisis sobre cada película del MCU en donde se identificara el mundo cinematográfico, como también, los elementos utilizados para crear las secuencias de títulos para, luego, determinar si estas cumplen con la función.

Surgiendo así el interrogante ¿Cómo el universo cinematográfico de Marvel es representado a través de la secuencia de títulos (“Main-on-end Titles”) del 2008-2017?

El objetivo general de este trabajo final es, analizar la relación que existe entre la secuencia de títulos, Main-on-End Titles, y el universo cinematográfico de las películas de Marvel. Mientras que los objetivos específicos son:

- Conocer los elementos del diseño presente en la cinematografía.
- Examinar el universo cinematográfico de las películas (la identidad del universo cinematográfico de Marvel).
- Identificar los elementos utilizados en la secuencia de títulos de las películas de Marvel.

CAPÍTULO 2

Historia de la secuencia de títulos

Los títulos de las películas se han vuelto gradualmente más y más importantes a lo largo del tiempo. Han evolucionado desde un simple rótulo, a una explosión visual repleta de significado y diseños intrincados.

Este capítulo proporciona una breve historia del diseño de la secuencia de los títulos, comenzando por la era pre créditos y la era del cine mudo hasta el día de hoy, la era digital.

2.1 Era pre créditos - Títulos e intertítulos en el cine mudo.

El cine nació a finales del siglo XIX durante la revolución y el desarrollo de la ciencia y la tecnología. Auguste y Louis Lumière fueron los inventores responsables de la creación del cinematógrafo en 1895, una máquina capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento. En el mismo año estos rodaron la primera película en un entorno comercial, La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon Monplaisir (Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir). En este punto en el tiempo solo los cineastas necesitaban recibir crédito, la falta de un equipo de filmación extenso hacía prácticamente innecesario tener una secuencia de títulos (Naele, 1985).

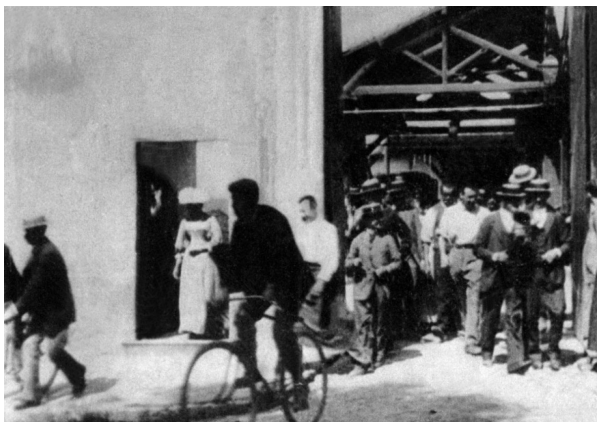


Figura 2.1.1 Captura de pantalla, La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon Monplaisir (Lumière, 1895).

Durante la era del cine mudo los títulos empezaron a ser evaluados y se comenzó a experimentar con ellos. Aun así, los títulos aún no se tomaban en cuenta como algo importante o útil, más bien se pensaban como una pérdida de tiempo y la gran mayoría de veces eran completamente ignorados. Los títulos en este periodo eran una obligación legal para acreditar el nombre de la compañía productora, el elenco y el equipo de filmación. Eran una tarjeta con fondo usualmente negro con el texto impreso sobre ellas en blanco, estas eran fotografiadas e incorporadas en la cinta cinematográfica (ver figura 2.1.2). Ya que tener títulos era un requerimiento contractual, durante mucho tiempo las cortinas se dejaban cerradas mientras aparecían al principio de las películas y solo se abrían las cortinas cuando estaban por terminar para que el público no se aburriera (Boxer, 2000).

Figura 2.1.2 Captura de pantalla de título de, *The Avenging Conscience* (Griffith, 1914).

Aparte de tener los títulos al inicio de la película el cine mudo hacía uso de lo que es conocido como intertítulos. Estas placas aparecían durante la película, siendo necesarias para mantener el flujo de la historia y facilitar la narración de las escenas y diálogos. Eran una parte esencial de la narrativa. Estos rótulos eran el resumen de lo que estaba sucediendo y permitían acelerar la temporalidad, como también, darle un sentido nuevo o diferente a la historia, algo que probablemente le hubiese resultado difícil hacer al espectador con tan solo ver las imágenes (Gaudreault y Jost, 1990).

Aportaban, así mismo, información que la imagen muda no podía comunicar, tal como:

1. Guiar al espectador entre los distintos significados posibles de una acción representada visualmente. En ello consiste su función de anclaje.

2. Dar un sentido ideológico.
3. Nombrar lo que la imagen no puede mostrar: lugares, tiempo, personajes.
4. Añadir a la narración la posibilidad de un discurso directo mediante la transmisión de las réplicas del personaje.

2.2 Era pre Saul Bass: 1930s - 1955.

Con el progresivo éxito de los estudios de cine en los 1930s, grandes presupuestos fueron establecidos para crear producciones a gran escala. Esto y la incorporación del sonido en 1927 establecieron el periodo clásico del cine. La música que se escuchaba durante los títulos en ocasiones reflejaba el ambiente de la película que estaba por iniciar, pero los gráficos por lo general eran las letras clásicas ya conocidas sobre un fondo sólido monótono (Thomson, 1998). Adicionalmente, en los 1930s la cinematografía a color (conocida como Technicolor en EE.UU y Gaspal en Europa) instauró otro paso revolucionario en la historia del cine. Estos adelantos abrieron el camino para más y nuevos desarrollos en la secuencias de títulos.

Durante esta época se empezó a experimentar con diferentes tipografías, estas más elaboradas que las clásicas simples letras con serif. Estas nuevas tipografías se utilizaban para indicar géneros específicos, de esta manera se empezó a crear un tipo de vernáculo cinematógrafo. Letras negras indican horror, cintas y tipografías en script representaban historias románticas y el poster sugestivo de “Se Busca” se utilizaba para las películas de vaqueros conocidas como “Spaghetti Western” (King, 2007).

Asimismo, los cineastas empezaron a cambiar los fondos negros sólidos inicialmente por imágenes estáticas, y luego, imágenes con movimiento, por lo general mostrando algún tipo de paisaje no específico (King, 2007). Como resultado de la introducción de nuevas tipografías, los títulos solían ser apropiados y en su mayoría gracias a la música del inicio, estos lograban comunicar un mensaje. Sin embargo, no se solía tomar en cuenta la relación entre el texto y las imágenes en la pantalla. Como se mencionó anteriormente, por lo general se usaba paisajes genéricos, no necesariamente procedente de la película que estaba por iniciar. Esto se puede notar en la secuencia de títulos de The Wizard of Oz (1939) en la cual los títulos aparecían delante de imágenes de nubes en movimiento, (ver figura 1.2.1) también, es evidente en Modern Times

(1936) de Chaplin, en la cual los títulos mostraban un reloj de fondo con un simple texto que leía “Charlie Chaplin in Modern Times”.

La secuencia de títulos de King Kong (1933) fue considerada excepcional durante esta era. En la cual se vio utilizada la última tecnología disponible con la cual se le presentaría a la audiencia algo más que solo texto simple. Se utilizaron líneas diagonales, formas angulosas y gradientes, reflejando el estilo Art Deco que estaba asociado con la industria moderna y ciudades cosmopolitas (ver figura 2.2.2). Estas secuencias de títulos eran por lo general piezas creadas por los estudios como experimentos, usados primordialmente como efectos especiales (Robbins, Darte & Salavetz, 2006).

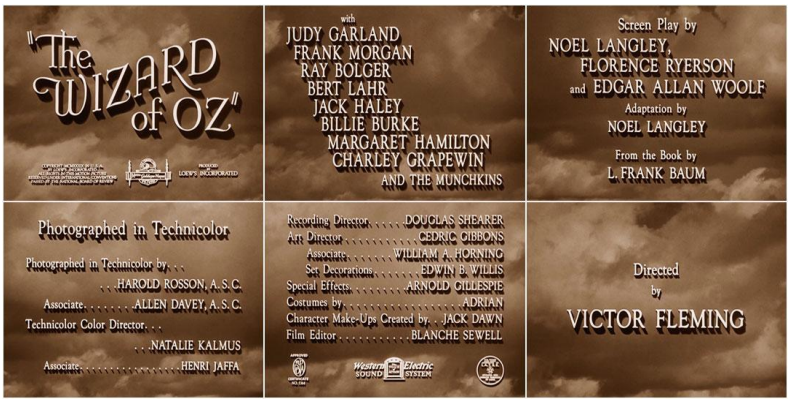


Figura 2.2.1 Captura de pantalla de secuencia de títulos *The Wizard of Oz* (LeRoy y Fleming, 1939).

Figura 2.2.2 Captura de pantalla de secuencia de títulos *King Kong* (Cooper y Schoedsack, 1939).

Las películas animadas tenían títulos más elaborados y complejos a comparación de los títulos de los largometrajes. Esto era principalmente gracias a los avances en la animación de Max Fleischer y Walt Disney.

Recién durante los años 1950s vemos como empiezan a prestar más atención a la relación imagen y texto en la secuencia de títulos, elementos y temáticas de las propias películas eran seleccionadas para crear estos. Este cambio fue inspirado grandemente por la industria publicitaria. Desde entonces se comenzaron a crear identidades para las películas así facilitando su marketing, junto a las nuevas secuencias de títulos los estudios introdujeron posters y otros materiales de promoción (Krasner, 2008).

2.3 Era post Saul Bass: 1955 - 1970s.

A medida que la industria del cine crecía había una mayor demanda para largometrajes cada vez más grandiosos, esto a su vez creaba la necesidad de equipos cada vez más grandes que trabajaran en las películas lo cual significaba la necesidad de más créditos. Fue esta circunstancia que llevó a muchos cineastas a extender sus secuencia de títulos a más que solo unos pocos cuadros, e incluso en ocasiones mover parte de estas secuencias al final de la película.

Las secuencias de títulos de los mediados de los 1950s hasta finales de los1960s estaban "relacionados al estilo de diseño gráfico estático que estaba de moda" (King, 2004, párr. 2). En la economía post guerra se vio el surgimiento de los suburbios y la explosión de las series de televisión, las cuales se convirtieron en una comodidad accesible presentes en todos los hogares suburbanos. Esto a su vez resultó en un declive notable en el cine independiente, como también, en el comercial.

Un grupo de creativos influenciados por el arte y la teoría Europea pre guerra incluyendo Saul Bass, Paul Rand, Maurice Binder y George McGinnis aparecieron inicialmente en el campo de la publicidad y luego, migraron al de cinematografía en donde trajeron sus habilidades y las emplearon en las secuencias de títulos (Radatz, 2013).

Fuera imposible hablar sobre este periodo de tiempo y no mencionar el nombre Saul Bass (1920-1996), quien es considerado por muchos como el padre del diseño moderno de la secuencia de títulos. Es evidente que muchas de las secuencias de títulos

de muchos diseñadores fueron grandemente influenciados e inspirados por el pionero de Saul Bass.

A diferencia del periodo clásico del cine, los títulos durante esta era empezaron a tomar un rol más prominente, moviéndose más allá de únicamente una función de comunicación pragmática, adoptando ahora una función narrativa de nivel superior. Empezaban a establecer el tono de la película, denotando su estado de ánimo y haciendo alusión al carácter visual de la cinta.

Saul Bass está acreditado como creador de la primera identidad animada de una película, esta coincidentemente fue su primera secuencia de títulos. Inicialmente contratado por director Otto Preminger para crear la identidad de su película Carmen Jones (1954), este quedó tan impresionado por el trabajo de Bass que le pidió que también, diseñará la secuencia. El diseño consistía únicamente de dos elementos, simples pero bastante simbólicos; una rosa ilustrada y una llama de fuego animada, superpuesta una arriba de la otra (ver figura 2.3.1), esta estaba presente durante la duración entera de la secuencia. Según Bass estos dos elementos y su interacción una con la otra eran suficientes para captar el tono emocional y el mensaje de la película (Bass & Kirkham, 2011).

Figura 2.3.1 Captura de pantalla de secuencia de títulos *Carmen Jones* (Preminger, 1954).

En el documental, Saul Bass, title champ (2008), el reconocido director Norte Americano, Martin Scorsese, afirma que:

> Cuando Saul Bass comenzó a hacer créditos, los créditos en sí formaban parte de la película y tenían una claridad de sensibilidad moderna que te llevaba a otra década, dos décadas más adelante. Saul Bass realmente fue el primero en infligir eso y destruiría de una vez por todas ese viejo concepto de apertura de créditos. (Martin Scorsese, 2008).

Fue la secuencia de la película The Man with the Golden Arm (1955) que creó un increíble avance en los diseños de títulos. Al igual, que su película anterior

Preminger nuevamente le pidió a Bass que trabajara en la secuencia de títulos después de diseñar el cartel para esta. En el cartel, alejándose completamente de los diseños del momento que siempre incluían la cara de los actores ya que esto ayudaba a vender la película, Bass decidió usar únicamente una ilustración de un brazo irregular e inconexo. El mismo se utilizó para la secuencia de títulos (ver figura 2.3.2). Según Bass esta imagen única condensó efectivamente la historia completa en un solo concepto (Bass, 1977). Saul Bass continuó innovando las maneras en las que se diseñan los títulos, utilizando animación abstracta, gráficos metafóricos y tipografía cinética, esto es evidente en otras películas tales como Vértigo (1958) y North By Northwest (1959).

Figura 2.3.2 Captura de pantalla de secuencia de títulos *The Man with the Golden Arm* (Preminger, 1955).

John Krasner en su libro Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics (2008) cita al director Martin Scorsese diciendo: "Bass convirtió la secuencia del título en un arte, creando en algunos casos, como 'Vértigo' una mini película dentro de una película. Sus composiciones gráficas en movimiento funcionan como un prólogo de la película…" (p.18).

Hacia el final de la década de los 70, más y más directores empezaron a poner la secuencia de títulos al final de la película en vez del principio. Este cambio permitía a los espectadores conectaran con la película inmediatamente.

2.4 Era Digital: 1980s al presente.

Durante los 1980s varios distintos acercamientos, técnicas y estilos empezaron a surgir. Gracias a los avances tecnológicos, la digitalización y los efectos especiales se volvieron más prominentes y accesibles. Las computadoras introdujeron una nueva vida

a la industria del cine y ofrecieron a los cineastas la oportunidad de combinar ambos las técnicas nuevas con las tradicionales.

Diseñadores y hermanos Robert y Richard Greenberg, fundadores de la agencia internacional R/GA responsable de algunos de los comerciales y películas más icónicas de los últimos 35 años tuvieron su comienzo con la ahora icónica secuencia de títulos de Superman (1978), trabajo el cual les llevó a desarrollar tecnologías especializadas para poder realizarlo, tecnologías que, luego, se convirtieron en estándares en la industria del cine (Landekic, 2013).

Trataban las secuencias como metáforas visuales, en varios casos usaban la tipografía como su elemento principal, con el cual lograban comunicar y establecer el tono de la película (Krasner, 2008). Caben destacar las secuencias de títulos de Alien (1979) en la cual crearon una atmósfera inquietante y suspensiva por la manera en que la tipografía iba apareciendo en la pantalla, lentamente en sincronía con la música, pedazo por pedazo y dejando un interletrado exagerado (ver figura 2.4.1), The Dead Zone (1980) y Altered States (1980) secuencias en las cuales la tipografía invadía la pantalla entera y se transformaba en un tipo de lente por el cual se veía la escena y *Flash Gordon* (1980) secuencia de título en la cual combinaron técnicas tradicionales y modernas, haciendo uso de cinematografía, tipografías, gráficos, comics, ilustraciones, técnicas de animación, y efectos especiales (ver figura 2.4.2).

Figura 2.4.1 Captura de pantalla de secuencia de títulos *Alien*
(Carroll, Giler y Hill y Scott, 1979).

Figura 2.4.2 Captura de pantalla de secuencia de títulos *Flash Gordon* (De Laurentiis y Hodges, 1980).

La digitalización que estaba arrasando la industria del cine influyó a muchos diseñadores a empezar a experimentar con nuevas ideas. La audiencia se empezó a acostumbrar a ver estas nuevas secuencias al inicio de las películas y la demanda por títulos cada vez más complejos y llamativos iba creciendo cada día.

El diseñador Cubano, Pablo Ferro, quien por las últimas cuatro décadas creó algunas de las más reconocidas y novedosas secuencias de títulos para clásicos del cine como Dr. Strangelove (1964), The Thomas Crown Affair (1968) y A Clockwork Orange (1971) fue un pionero en la edición de montajes en pantalla dividida, close-ups extremos, imágenes en pantallas múltiples, técnica de corte rápido y animaciones dibujadas a mano. Muchos diseñadores acreditan a la técnica de corte rápido de Ferro como una de las influencias detrás de lo que se llegó a conocer como "MTV style". MTV, la cultura pop y el continuo aumento de publicidades transformó el panorama de los motion graphics (Curran, 2001).

La función que cumplían los títulos se fue transformando al pasar del tiempo, ya no importaba tanto que decían los créditos sino que el enfoque estaba más en el cómo. Los diseñadores y cineastas le daban más y más importancia al efecto que la secuencia de títulos tenía sobre la audiencia y la reacción que está creaba.

No se puede hablar de la era moderna del cine sin mencionar a Kyle Cooper, diseñador que marcó tendencias para los títulos de la era moderna. Inspirando a otros diseñadores a crear títulos más sofisticados y a elevar el diseño del título a una forma de arte en sí misma. Al igual que los hermanos Greenberg, Cooper es conocido por integrar técnicas y métodos tradicionales con las nuevas tecnologías (Braha & Bryne, 2011). Quizá una de sus secuencias de títulos más memorables ha sido Se7en (1995), el cual a menudo es acreditado como el comienzo de un nuevo renacimiento. El cineasta Jean-

Luc Godard (citado por Krasner, 2008) dice que “El título de Cooper para se7en transformó la palabra escrita en un actor. Cooper aportó una nueva sensibilidad al lenguaje del cine; un gusto por los detalles tipográficos sutilmente trastornados sobre los efectos especiales a gran escala.” (p.21).

Figura 2.4.3 Captura de pantalla de secuencia de títulos *Se7en*
(Kopelson y Carlyle y Fincher, 1995).

Muchos cineastas empezaron a eliminar la secuencia de título al principio de la película, prefiriendo comenzar la acción inmediatamente y sin ninguna interrupción, optando mover la secuencia de títulos al final de la película. Uno de los primero ejemplos de esto son The Mummy Returns (2001) y Batman Begins (2005), películas que tienen secuencias de títulos elaboradas al final y no al inicio como estábamos acostumbrados. Asimismo, existen películas que tienen estas secuencias en ambos el inicio y el final de ellas como, Van Helsing (2004) y la trilogía de Spider-Man (2002, 2004, 2005).

Poner la secuencia de títulos al final crea más libertad, ya que, la audiencia ya entro y ha experimentado el mundo creado por la película. De acuerdo a Yu de la productora yU+co los títulos main-on-end son los créditos. La película ha terminado. Ya no necesitamos crear algún tono o estado de ánimo. El único objetivo es lograr que la audiencia permanezca en sus asientos y mire los créditos. Por lo tanto, el título debe ser visualmente atractivo (Lori, 2009).

CAPÍTULO 3

Elementos del diseño

Wucius Wong, teórico del diseño Chino, nos presenta en uno de sus libros más destacados, Fundamentos del Diseño (1993), como punto de partida la siguiente idea:

> El diseño no solo es algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. Debe cumplir una funciona específica. El diseño es un proceso de creación visual con un propósito, cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocado frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto. (p.13)

3.1 Elementos visuales, de relación y prácticos.

Los elementos visuales son todos ellos que son visibles y por ende la parte más importante de un diseño. La forma es todo lo que pueda ser visto, esta aporta a la identificación principal en nuestra percepción. Es la apariencia externa de las cosas. Wong (1993) categoriza las forma como punto, línea y plano; estas últimas pueden ser geométricas, orgánicas, rectilíneas, irregulares, manuscritas o accidentales. Adicionalmente, las formas se pueden clasificar en dos categorías: bidimensionales y tridimensionales.

Todas las formas tienen un tamaño, este se le conoce como la medida. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero asimismo, es físicamente mensurable. Depende de la relación con otras formas.

Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar, llamados colores cromáticos, sino también, de los neutros, colores acromáticos (blanco, negro, grises) y asimismo, sus variaciones tonales y cromáticas. Cada color es un signo que posee su propio significado.

En el libro Diseñar para los ojos, Joan Costa (2007) sostiene que el color se comporta como un elemento parte de un conjunto más amplio, “es una propiedad de las cosas del mundo; un fenómeno luminoso, una sensación óptica que incluye significantes

diversos en el mundo de las imágenes funcionales y el diseño. Y, por supuesto, incluye a su vez resonancias psicológicas." (p.57). Adicionalmente, Costa separa el color en tres categorías:

- Color denotativo: Esta vinculado al mundo de la representación real. "La denotación representa los aspectos relativamente objetivos de un mensaje" (Frascara, 2012, p.73). Sus variaciones van de más icónico o realista a más saturado, y de más sobre saturado a más fantasioso.
- Color connotativo: Evoca el mundo de los valores psicológicos, sus variables son psicología y la simbólica. El color psicológico son las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color. Frascara (2012) define a la connotación como una representación subjetiva la cual intenta generar algún tipo de reacción emocional. "En el proceso connotativo el público participa más activamente en la construcción del significado" (p.73).
- Color esquemático: Pertenece al campo de los códigos de la funcionalidad, y también, de lo arbitrario y lo espontáneo. Este se puede dividir en tres tipos, el color señalético, emblemático y convencional.

La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, y puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista. La textura puede ser clasificada en dos categorías: textura visual y textura táctil. La textura visual es la manera en como se refleja la luz, y esta se puede distinguir en tres clases:

- Textura decorativa: Decora una superficie y queda subordinada a la figura. Es solo un agregado, no afecta mucho a las figuras y as sus interrelaciones. Generalmente mantiene cierto grado de uniformidad.
- Textura espontánea: No decora una superficie, sino que es parte del proceso de creación visual. La figura y la textura no pueden ser separadas.
- Textura mecánica: Se refiere a la textura obtenida por medios mecánicos especiales y, en consecuencia, la textura no está necesariamente subordinada a la figura, por ejemplo, el granulado fotográfico. Puede encontrarse, asimismo, en los diseños creados por la tipografía y en los gráficos de computadoras.

La textura táctil es conocida, también, como tridimensional y esta se puede categorizar en tres tipos:

- Textura natural: Texturas que no son alteradas de ninguna manera.
- Textura natural modificada: Son las texturas naturales que se someten a ciertos cambios ya sea un papel arrugado, madera pintada, etc.
- Textura organizada: Estas son las que se producen cuando un objeto se repite rítmica y ordenadamente sobre una superficie.

El collage es una forma directa de usar la textura visual. Es un proceso para adherir, pegar o fijar trozos de papel, tejido u otros materiales con o sin imágenes.

Los elementos de relación son aquellos que determinan la ubicación de las formas y la interrelación que tienen estas con otras en el diseño. Se pueden pueden clasificar en cuatro tipos, dirección y posición, elementos que pueden ser percibidos y espacio y gravedad, elementos que pueden ser sentidos.

- Dirección: La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.
- Posición: La posición de una forma depende de la relación con respecto al cuadro o la estructura del diseño. Crea sensaciones como, dinamismo o reposo. Un ejemplo es cuando los elementos se encuentran concentrados en la parte inferior evocan una sensación de pesadez, mientras que si se sitúan en el centro sugiere equilibrio.
- Espacio: Las formas de cualquier tamaño, por más pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio puede estar ocupado o vacío, negativo o positivo. Puede asimismo, ser liso en donde todas las formas, también, son lisas o ilusorio en donde como resultado de cambios de textura, tamaño o color se sugiere profundidad.
- Gravedad: La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la Tierra, tenemos tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas o grupos de formas individuales.

Finalmente, se encuentran los elementos practicós, estos subyacen al contenido del diseño y su alcance. Wong (1993) separa a estos en tres categorías:

- Representación: Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.

  Según Charles S. Peirce (1974) el signo es una representación que alude a algo en algún aspecto o carácter. El signo se clasifica en icono, índice y símbolo; esta clasificación no es excluyente, ya que, un signo puede pertenecer a la misma vez a más de una de estas categorías. En el libro La Ciencia de la Semiotica, Peirce define el icono como "un signo que se refiere al objeto al que denota meramente en virtud de caracteres que le son propios" (p.25), estos son por ejemplo, fotografías, dibujos animados, mapas, planos, etc. Índice es definido como, "un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de ser realmente afectado por aquel objeto" (p. 25), este no se basa en las cualidades sensibles de un objeto, sino que es la consecuencia o indicio de algo. Estos pueden ser aquellos que señalan un objeto o la dirección en se encuentran, signos que rotulan objetos (títulos debajo de un cuadro, pie de foto), signos naturales producidos por objetos o seres vivos (el humo que produce un fuego), etc. Finalmente, el símbolo es "un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales" (p.25). El símbolo es arbitrario y convencional y posee un carácter colectivo y social, por ejemplo, una paloma blanca simboliza paz.

- Significado: El significado se hace presente cuando el diseño transmite un mensaje. El diccionario de Oxford (2018) define el significado como, un "valor que evoca cualquier signo o fenómeno interpretable". Frascara (2012) sostiene que "el significado del mensaje debe relacionarse con los intereses del público" (p. 67). Este elemento es fundamental ya que es lo que atraer y mantiene nuestra atención. Lo que la audiencia busca es entender.

- Función: La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito. Según el diccionario de Oxford (2018), función se define como la "actividad particular que realiza una persona o una cosa dentro de un sistema de elementos, personas, relaciones, etc., con un fin determinado".

3.2 Tipografía.

Para entender completamente la tipografía, uno debe echar un vistazo a la historia de esta. Si bien no es tan fácil cubrir todos los desarrollos y movimientos de la tipografía en un espacio corto, tampoco es necesario en para este estudio de caso.

Como fue expresado anteriormente por Wong, los elementos del diseño deben cumplir una función específica, por lo cual se verán puntualmente aquellos elementos tipográficos que cumplen una función dentro de las secuencias de títulos en la cinematografía.

Definiciones

Es importante comenzar por entender que es la tipografía y cuál es su propósito. En la misma línea que Wong, en el libro Typo, forma y función, Jason Tselentis (2012) hace la siguiente declaración sobre la tipografía:

> Los diseñadores que conocen los fundamentos tipográficos pueden resolver adecuadamente problemas de comunicación, incluso hasta el punto de emplear estilo de letra para reforzar el mensaje. La tipografía empleada con intención, aunque solo sea intención estilística, puede ganar una atención inesperada y valiosa del lector. (p.14)

En un mundo plagado de mensajes según Robert Bringhurst (1992), "la tipografía a menudo debe llamar la atención antes de ser leída." (p.17), este también, la compara con música, explicando que esta es tan versátil que puede manipular conductas y emociones. Bringhurst (2004) plantea que como una regla, la tipografía debe cumplir cuatro servicios:

1. Invitar al lector al texto.
2. Revelar el tenor y significado del texto.
3. Aclarar la estructura y orden del texto.
4. Vincular el texto con otros elementos existentes.

Tipografía cinética

En el momento que se introduce cualquier tipo de tipografía en una secuencia de títulos de una película, está adopta nuevas características y variaciones, se debe tomar en cuenta ambos el tiempo y espacio. Esta tipografía se conoce como "Tipografía cinética", ya que como su nombre lo implica, esta se encuentra en movimiento. Es también, conocida como "tipografía dinámica" o "tipografía basada en el tiempo".

Esta tipografía se remonta a la década de los 50, cuando el pionero Saul Bass hizo la innovadora secuencia de títulos para la película de Otto Preminger The Man with the Golden Arm (1955) la cual se mencionó en el capítulo anterior. A lo largo de la década de 1960 diseñadores utilizaban técnicas como el arte de línea animada, claymation y técnicas fotográficas como la rotoscopia para crear tipografías cinéticas creativas y expresivas. Como resultado de la recesión de la década de 1970 esta se estancó durante varios años hasta que la revolución digital la volvió a revitalizar (Rabinowitz, 2006).

Los movimientos del diseño cinético ayudan a contar la historia. También, ayudan a establecer el tono de voz y atribuir carácter a los demás elementos presentes en la pantalla. Algunas variables del tipo de movimiento que deben considerarse son:

- La proximidad se refiere a la ubicación del texto en relación con otros elementos y en relación con los bordes del marco; el texto puede converger, trasladarse y superponerse. (ver figura 3.2.1)
- La rotación de los elementos tienen lugar alrededor de un punto central o eje; el texto puede ser plano o espacial y en sentido horario o antihorario. (ver figura 3.2.2)
- La dirección describe la forma en que se mueve la tipografía; puede ser horizontal, vertical, diagonal, avanzar, retroceder o aleatorio. (ver figura 3.2.3)
- La orientación se refiere a la dirección de lectura del texto que puede ser horizontal, vertical, diagonal o curva. (ver figura 3.2.4)

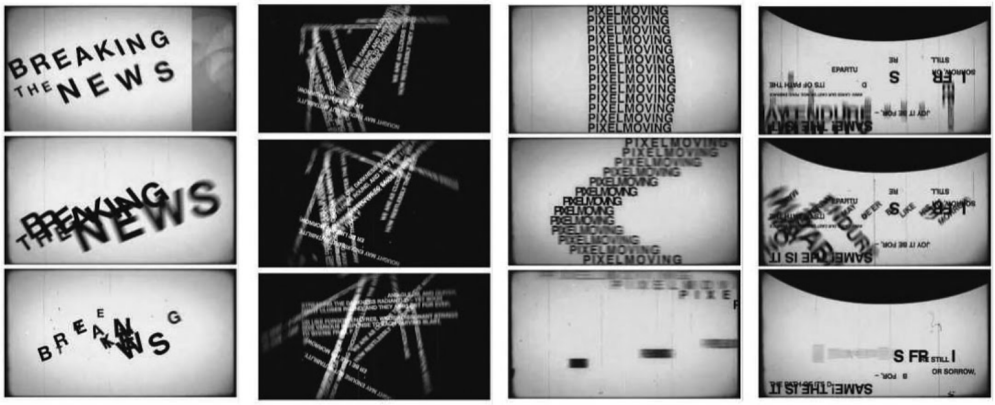


Figura 3.2.1 Figura 3.2.2 Figura 3.2.3 Figura 3.2.4

Serie de capturas de pantalla del cortometraje animado Flickerwood 2.0

(Lange, 2011)

3.3 Animación.

La animación ha constituido un aspecto significativo del cine a lo largo de su historia, es un medio de comunicación increíblemente versátil, que es utilizada en una amplia gama de tecnologías y contextos. Resulta bastante difícil definir con precisión esta forma de expresión, ya que, está en un constante proceso de evolución y desarrollo.

Andrew Chong (2010) sostiene que "el principio básico de la animación puede definirse como un proceso que crea en el espectador la ilusión de movimiento mediante la presentación de imágenes secuenciales en una sucesión rápida". (p.8). Según John Halas (2010) en el libro Animación Digital "La animación es la forma de expresión humana más contemporánea; combina los elementos de movimiento, narración, sonido y espacio" (p.13).

La animación digital

Una de las primeras animaciones digitales fue creada por John Whitney padre. Este produjo una inmensa variedad de diseños innovadores en los cuales combinaba textos e imágenes estáticas. En sus animaciones Whitney controlaba el movimiento de la cámara de tal manera que se creaban formas geométricas de luces y sombras. Este también, fue uno de los primeros en hacer la conexión entre las imágenes generadas y la música. Colaboro con Saul Bass en varias ocasiones, una de las más notables es probablemente la secuencia de títulos para la película de Alfred Hitchcock, Vértigo (1958) (Holmes, 2012).

A mediados de la década de los 70 se vio un incremento en el uso de las imágenes generadas por computadora (CGI) y la animación, estas eran prominentes en contextos tecnológicos como el de las películas de ciencia ficción tal como Westworld (1973) y Futureworld (1978). Vale la pena, también, mencionar la película de Disney dirigida por Steven Lisberg, Tron (1982) ya que fue una de las primeras películas en hacer uso extensivo de cualquier forma de animación digital. Para lograr los efectos de las luces en el mundo de la computadora, debido a los límites tecnológicos de ese momento, la película entera se imprimió en celuloide y se montó bajo una cámara de animación rostrum iluminada por detrás, está después se montó fotograma a fotograma similar al stop motion.

El ahora icónico cortometraje de dos minutos Luxo Jr. de John Lasseter dio un gran paso adelante en la animación digital y sentó un precedente. La innovación de Lasseter fue aplicar principios tradicionales de animación a la forma digital consiguiendo así naturalismo y expresividad combinados con una perfecta representación mecánica y fotorrealismo.

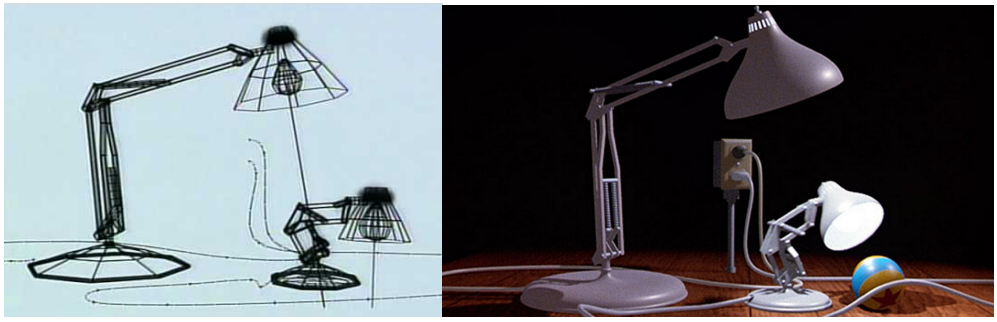


Figura 3.3.1 Luxo Jr.

(Lasseter y Reeves, 1986).

En el libro Disney Animation: The Illusion of Life (1981) Ollie Johnston y Frank Thomas, declaran que existen 12 principios básicos para una buena animación. Aunque estos fueron hechos inicialmente para la animación tradicional, en el día de hoy con la animación digital aun son de tremenda relevancia, estos son:

1. Compresión y extensión: es lo que le da la sensación de peso y flexibilidad, define la masa del objeto mediante la distorsión de su forma durante la acción.

2. Anticipación: la anticipación se usa para preparar a la audiencia para una acción y que esta parezca más realista.

3. Puesta en escena: la comunicación clara de una idea. Una acción se debe entender, una personalidad se debe reconocer, una expresión de debe ver y un estado de ánimo debe tener un efecto en la audiencia. Esto se hace mediante el posicionamiento de los elementos, la luz y sombra, y la posición de la cámara.

4. Animación directa y pose a pose: los dos enfoques contrastantes en la creación de movimiento.

5. Acción complementaria y Acción superpuesta: la terminación de una acción y el establecimiento de su relación con la siguiente acción para hacer la animación verse más realista.

6. Acelerar y desacelerar: el espaciado de los fotogramas entrelazados con el objeto de conseguir sutileza y realismo en el tiempo y el movimiento.

7. Arcos: la mayoría de las acciones tienden a seguir una trayectoria en forma de arco, por lo que la animación debe seguir este principio creando “arcos” para que el movimiento parezca natural.

8. Acción secundaria: agregar acciones secundarias a la acción principal le da más vida a la escena y ayuda a respaldarla.

9. Timing (sentido del tiempo): es vital para establecer el humor, las emociones y reacciones de un personaje.

10. Exageración: acentuar la esencia de una idea mediante el diseño y la acción

11. Dibujo Sólido: el principio del dibujo sólido significa el tener en cuenta que se está haciendo referencia a formas de un espacio tridimensional, por lo que se les debe dar volumen y peso.

12. Atractivo: el atractivo es equivalente a el carisma. No debe ser “bonito” necesariamente, sino que debe ser creíble y real y parecerle interesante a la audiencia. (p. 27)

Con la película 2001 A Space Odyssey (1968), el director Stanley Kubrick con la ayuda de Douglas Trumbull fueron uno de los primeros en lograr exitosamente crear efectos especiales que creaban la ilusión de un viaje espacial. A lo largo de la película se ven numerosas pantallas de computadoras que muestran interfaces de usuario de navegación (ver figura 3.3.2); las imágenes y textos que se ven en la fotografías de dibujos que, luego, fueron animadas utilizando técnicas mecánicas basadas en la cámara rostrum Oxberry.

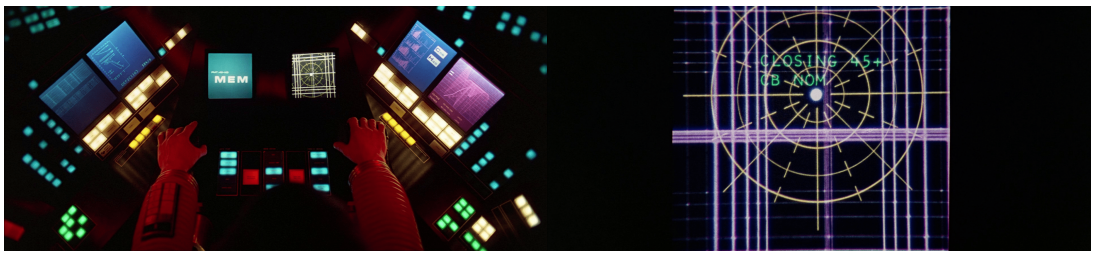


Figura 3.3.2 Capturas de pantalla mostrando interfaces de usuario, 2001 A Space Odyssey (Kubrick, 1968)

A finales del siglo XX los estudios de animación y de efectos especiales habían adoptado la tecnología de la animación digital como herramienta estándar de la industria cinematográfica. La animación digital había avanzado de tal manera que era posible crear mundos completos, se podía manipular el tiempo en la pantalla usando técnicas como el Tiempo Bala (Bullet time su nombre en inglés) vista en la famosa película Matrix (1999) o crear repartos completamente digitales a través de CGI como en Star Wars: The Phantom Menace (1999) (Chong, 2010).

CAPÍTULO 4

La narrativa audiovisual

La narración audiovisual se entiende como la capacidad que tiene las imágenes visuales y acústicas para comunicar las ideas que conforman una historia. Este es un término genérico que engloba la narración cinematográfica, radiofónica y televisiva. García Jiménez (1994) explica que cada una de estos tipos de narración "remite a un sistema semántico particular que impone condiciones… En su dimensión específica, cada una equivale al universo, temas y géneros que ha configurado la actividad narrativa de estos medios a lo largo de su historia" (p.13).

El teórico Albert Laffay fundamenta sus ideas sobre la narración cinematográfica en cuatro principios (Jost & Gaudreault, 1995):

1. Al contrario del mundo, que no tiene ni comienzo ni final, el relato se ordena según un determinismo riguroso.
2. Todo relato cinematográfico tiene una trama lógica, es una especie de discurso.
3. Es ordenado por un mostrador de imágenes, un gran imaginador.
4. El cine narra y al mismo tiempo representa, no como el mundo, que simplemente es.

De la narración audiovisual nace el fenómeno conocido como Transmedia, este es un tópico relativamente nuevo, y un producto de la era digital. Henry Jenkins (2006) profesor de comunicación, periodismo y artes cinematográficas de la Universidad del Sur de California es el especialista más respetado sobre el tema. Este describe al transmedia simplemente como "el arte de crear mundos" (p.113). Continua con una explicación más extensa, estableciendo que "Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad" (p.95-96).

La narración transmedia es un fenómeno que se debe de aprovechar en la industria cinematográfica, esta ha revolucionado la manera en la cual la audiencia interactúa con las historias. Cuando se habla de las franquicias de películas vemos como

el transmedia ayuda a incrementar el interés y llama la atención de la audiencia pues los deja queriendo experimentar y adentrarse más en el mundo narrativo creado por estos. Esto mantiene la fidelidad y a su vez estimula el consumo.

En su libro, Comics for Film, Games and Animation, Tyler Weaver (2013) proporciona una definición que parece incorporar todos los elementos en la definición de la narración transmedia:

> La elaboración de historias que se desarrollan en múltiples plataformas de medios, en las que cada pieza interactúa con las demás para profundizar el todo, pero es capaz de sostenerse por sí misma, dando a la audiencia la opción de qué tan profundo en la experiencia quiere sumergirse. (p.201)

Cuando se desarrolla una narrativa que debe extenderse a través de múltiples formas de medios, el mundo debe considerarse su propio personaje principal, las narrativas transmedia no son la historia de un solo personaje, sino la historia de un mundo. Estos mundos proveen la atmósfera y las dimensiones espaciales que respaldan la narrativa, estos a su vez moldean las experiencias de los personajes y conectan tramas.

CAPÍTULO 5

Abordaje metodológico

Este capítulo detalla la metodología que se utilizó en el presente proyecto, de acuerdo con la literatura disponible dentro del marco teórico se pretendió responder la pregunta de investigación, ¿Cómo el universo cinematográfico de Marvel es representado a través de la secuencia de títulos (“Main-on-end Titles”) del 2008-2017?, y alcanzar los objetivos discutidos anteriormente.

Se utilizó el método de estudio de caso descriptivo, ya que se examinó el material desde un punto de vista teórico, tomando en cuenta solo los aspectos pertinentes para, luego, interpretar y analizar la representación de cada película según los elementos encontrados en sus Main-on-End Titles. Dentro de una perspectiva cualitativa, se indagó sobre el universo cinematográfico de Marvel en general como el de cada película individual y sobre los diversos elementos de diseño utilizados en las secuencias de títulos abordadas anteriormente en el marco teórico, para lograr un conocimiento lo más completo posible sobre la problemática.

Dada la naturaleza del presente estudio se utilizó una modalidad observacional, debido a que los indicadores se recolectaron mediado un sistema de observación. Dentro del contexto del Universo Cinematográfico de Marvel se tomo lista de las 17 películas que han salido en el periodo 2008 al 2017, excluyendo a “Black Panther” y “Avengers: Infinity War” las cuales estrenaron en el año 2018 y no se encuentran disponibles en DVD a la fecha de escribir esta tesis, estas incluyen:

Iron Man (2008)

The Incredible Hulk (2008)

Iron Man 2 (2010)

Thor (2011)

Captain America: The First Avenger (2011)

Marvel’s The Avengers (2012)

Iron Man 3 (2013)

Thor: The Dark World (2013)

Captain America: The Winter Soldier (2014)

Guardians of the Galaxy (2014)

Avengers: Age of Ultron (2015)

Ant-Man (2015)

Captain America: Civil War (2016)

Doctor Strange (2016)

Guardians of the Galaxy Vol.2 (2017)

Spider-Man: Homecoming (2017)

Thor: Ragnarok (2017)

Se estudiaron libros, artículos y entrevistas, los cuales permitieron conocer la opinión y la perspectiva de los diseñadores y directores de las secuencias de títulos de películas, como también, la de los expertos en el tema, con el fin de apoyar el análisis de las piezas gráficas y visuales, así como las teorías presentadas en este estudio.

Se vieron todas las películas del MCU (2008-2017) con el propósito de identificar el mundo cinematográfico de estas, familiarizándose con la temática, el diseño y la estética presente en cada una. A continuación, se separaron las películas en dos categorías, aquellas cuyas tramas se llevan a cabo en la Tierra, y las que se llevan a cabo en el espacio o dimensiones alternativas. Finalmente, se observó las secuencias de títulos y se analizó cuadro por cuadro. El propósito de este procedimiento de análisis fue de identificar todos los elementos visuales utilizados, estos incluyen: la forma, ya sea bidimensional o tridimensional. El color cromático y acromático y sus respectivas subcategorías. Los distintos tipos de texturas visibles sobre las superficies de las formas. Elementos de relación como la dirección, posición y espacio. La tipografía, más específicamente aquella que se mueve en las secuencias de títulos, conocida como tipografía cinética y finalmente, los diferentes tipos de animación digital. Elementos cuales proveen evidencia para encontrar la representación que estas pudieran tener en el mundo cinematográfico.

Para recolectar los elementos necesarios para el análisis, se combinaron dos instrumentos de recolección, matrices cuyas categorías mencionadas anteriormente, fueron desarrolladas en el marco teórico. Estas permitieron organizar y sistematizar los

elementos recolectados posteriormente. Los indicadores se sistematizaron a través de la elaboración de lo siguiente:

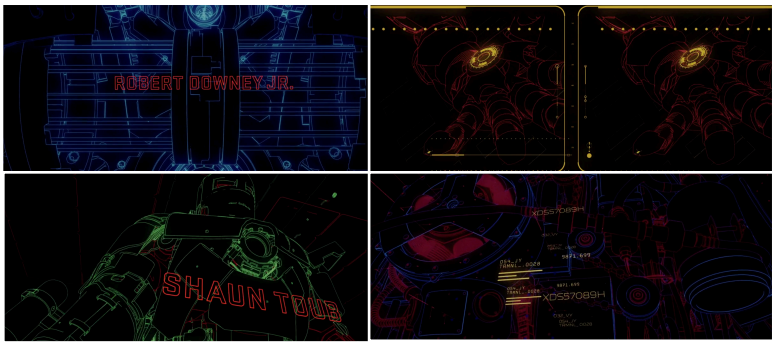
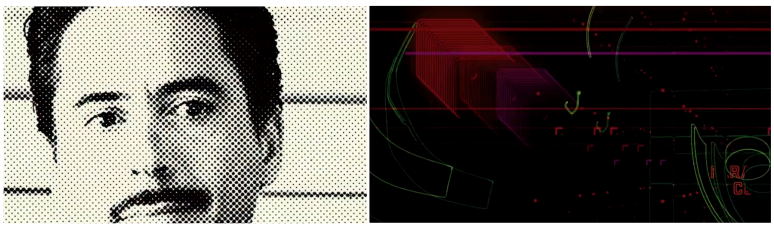
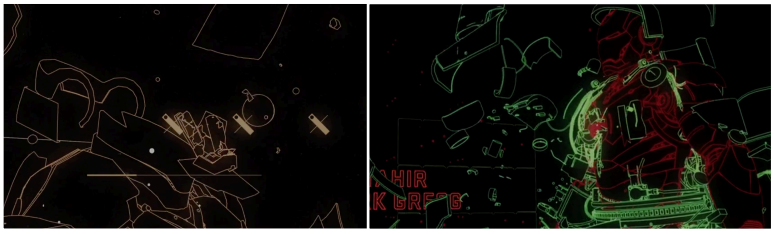
- Resumen de cada película (identificación del mundo cinematográfico, establecer el género, cartel de la película, los personajes principales y el contexto espacio-temporal dentro del cual se encuentran en el MCU).
- Elementos visuales pertinentes observados en la secuencia, señalados anteriormente en el marco teórico.
- Capturas de pantallas relevantes que ilustran los elementos visuales.
- QR para ver la secuencia de títulos completa.

CAPÍTULO 6

Análisis de películas

6.1.1 Contexto: Tierra

IRON MAN (2008)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura
Sinopsis de película	Empresario multimillonario e inventor genio, Tony Stark, está llevando a cabo pruebas de armas en el extranjero, cuando es secuestrado por terroristas quienes lo obligan a construir un arma devastadora. En cambio, construye un traje blindado y ataca a sus captores. Al regresar a EE.UU, Stark refina el traje y lo usa para combatir el crimen y el terrorismo.
Personajes	Tony Stark/Iron Man: Un multimillonario, genio, mujeriego y filántropo con una lujosa vida y una enorme fortuna gracias a sus inventos y a la herencia de su padre. James “Rhodey” Rhodes/War Machine**:** Un oficial en la Fuerza Aérea de EE.UU. y amigo íntimo de Stark.
Contexto	Se menciona S.H.I.E.L.D y aparecen brevemente el agente Phil Coulson y el director Nick Fury quien le menciona la iniciativa Avengers a Stark. Ubicaciones: Industrias Stark. Bases militares en Los Angeles. Gulmira, Afghanistan (pueblos en guerra e invadidos por terroristas).

		IRON MAN (2008)	
Elementos Visuales	Forma		Bidimensional, lineas Geométricas, carecen profundidad
	Color		Color cromático, denotativo saturado en un fondo acromático
	Textura		Textura visual, mecánica: gráficos de computadora
Elementos de Relación			Gravedad: inestabilidad Dirección: Caótica, indefinida
Tipografía			Tipo cinética rota junto a las demás formas. Tipografía bidimensional, semejante a las formas geométricas.
Secuencia de títulos			

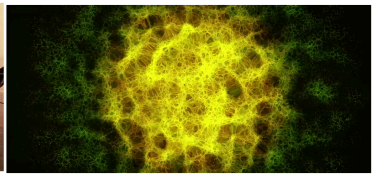
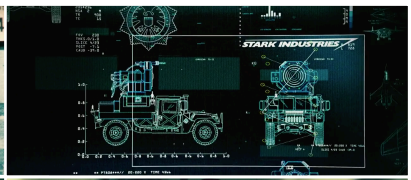
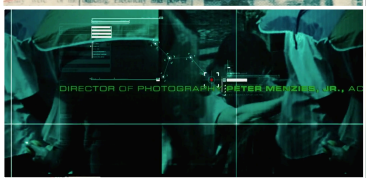
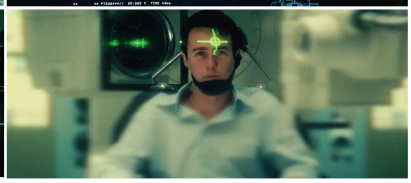
Después de la última escena cuando Tony Stark revela que él es Iron Man inmediatamente inician los Main-on-End Titles; esta secuencia resume lo que transcurrió a lo largo de la película, utilizando únicamente formas lineales y geométricas bidimensionales. Según la clasificación de Peirce, estos signos son icónicos, ya que, las formas representan las características más importantes de los trajes de Iron Man.

Más que Stark, el traje es el punto focal de la película, siendo esto lo que impulsa la trama, por lo que tiene sentido que este, también, lo sea en la secuencia de títulos. Vemos una evolución gráfica del traje de Iron Man. A su vez, mientras las formas flotan, van construyendo y destruyendo trajes. Repentinamente aparecen texturas mecánicas en primer plano, estas simulan gráficos de computadoras y tecnología holográfica, dando la sensación de que hubo un error o mal funcionamiento, lo cual coincide con lo que experimenta Stark durante la película. Piezas sueltas del traje flotando en el fondo crean dinamismo; son las acciones complementarias de la animación que permiten que haya una fluidez y continuidad, siendo los conectores de las escenas. El movimiento y la dirección de estas formas provocan una sensación de inestabilidad y caos, lo cual captura la esencia de la película.

Se utiliza una paleta limitada de cuatro colores, rojo, azul, amarillo y verde. Estos colores están extremadamente saturados, lo que les permite resaltar aún más estando delante del fondo negro plano, haciendo parecer que estas figuras bidimensionales se encuentran en un espacio tridimensional. El color rojo predomina, este después, se convertiría en el color emblemático de Iron Man.

La tipografía de los créditos semeja las líneas de la estructura del traje de Iron Man, estas están siempre en rojo y aparecen ya sea enfrente de o al lado de los trajes y se mueven junto a ellos, sugiriendo así, a pesar de ser formas bidimensionales profundidad.

THE INCREDIBLE HULK (2008)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura
Sinopsis de película	Bruce Banner huye del Gobierno de los EE.UU quienes quieren militarizar su condición. Este se aísla del mundo y vive en las sombras tratando de encontrar un antídoto. El ejercito y una criatura conocida como La Abominación están decididos a impedirle alcanzar su noble objetivo.
Personajes	Bruce Banner/Hulk: Un hombre misterioso, tímido y analítico, que debido a la exposición a radiación gamma, se transforma en el Hulk cada vez que se encuentra bajo estrés emocional. Compasivo y temeroso de lastimar a alguien involuntariamente.
Contexto	Se menciona el Suero Super Soldado. Stark aparece brevemente y menciona la iniciativa Avengers. Ubicaciones: Universidad de Culver. El Pentágono en Virgina. Harlem, Nueva York. Rio de Janiero, Brasil.

		THE INCREDIBLE HULK (2008)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensionales y bidimensionales, orgánicas.
	Color	  	Color cromatico, connotativo y psicológico: Las imágenes tiene un tinte verde.
	Textura		Textura visual, mecánica (fotos, gráficos digitales, periódicos) y textura táctil, natural (venas)
Elementos de Relación			El texto siempre tiene la misma posición, centrada, que genera sensación de equilibrio.
Tipografía			Tipografia mantiene su posición pero cambia la dirección: avanza
Secuencia de títulos			

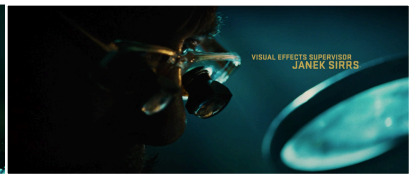
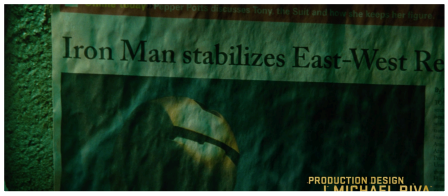
A diferencia de Iron Man, esta película tiene su secuencia de títulos al principio. Iron Man fue una película de origen, vemos como Stark se convierte en el súper héroe, mientras que la historia de The Incredible Hulk empieza después, cuando este ya se convirtió en el monstruo verde; por lo tanto, era necesario usar la secuencia de títulos al principio, para que esta actuara como un preludio e introdujera a la audiencia a la vida de Bruce Banner.

Para narrar la historia, la secuencia usa una combinación de escenas de acción en vivo, imágenes estáticas y animación digital, teniendo todas un tinte verde. El color es connotativo y psicológico, es una alusión al Hulk. Psicológicamente el verde es un color tranquilo y sedante, produce una sensación de calma indiferente, lo cual es una yuxtaposición si uno ve lo que está pasando en estas escenas, como también, si se toma en cuenta la personalidad del Hulk. Las imágenes manifiestan ira, caos, miedo y destrucción. Muchas de las imágenes están intervenidas, ya sea con gráficos digitales o elementos biológicos, por ejemplo, se puede ver un mapa intervenido con venas, las cuales semejan calles, y helicópteros militares con gráficas de interfaces de computadora superpuestas. Estos signos icónicos e indiciales ayudan a establecer el contexto y la atmósfera, por ejemplo, signos de peligro se pueden ver a lo largo de la secuencia.

En una de estas interfaces aparece el nombre “Stark Industries”, es aquí en donde se alude por primera vez al MCU, haciendo una conexión con la película Iron Man y su protagonista Tony Stark.

Durante la secuencia, los créditos mantienen siempre la misma posición central, un elemento vertical centrado crea una sensación de equilibrio, otra yuxtaposición con el tono de la película. La posición nunca cambia, pero la dirección sí; estos avanzan lentamente y aceleran al final, cuando están por salir completamente de la pantalla estos parecen explotar. La tipografía cinética alude al cambio que sufre Bruce Banner al convertirse en el Hulk, como cambia de un ser pasivo a un monstruo caótico.

IRON MAN 2 (2010)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura
Sinopsis de película	Luego de que Stark se revela como Iron Man, el gobierno de EE.UU. demanda que comparta su tecnología con el ejército. Mientras tanto, un empresario rival y un científico ruso conspiran para usar su propia tecnología en su contra.
Personajes	Tony Stark, James “Rhodey” Rhodes, Natasha Romanoff/Black Widow: Originalmente agente rusa de la KGB, luego se convirtió en agente de S.H.I.E.L.D. Increíblemente independiente, fuerte y valiente.
Contexto	Se introduce S.H.I.E.L.D., se menciona la Stark Expo original de 1942. Ubicaciones: Fuerzas Aéreas en California. Malibu. Stark Expo en Nueva York, EE.UU. Grand Prix en Monaco.

		IRON MAN 2 (2010)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensional
	Color		Color cromático, connotativo, tonos fríos (azul, verde)
	Textura		Tridimensional, natural y modificadas: papeles arrugados
Elementos de Relación			Los elementos ocupan todo el espacio, se superposiciónan. Su posición genera sensación de caos.
Tipografía			Tipografía bidimensional, permanece estática, no interactua. El titulo principal rota en su propio axis.
Secuencia de títulos			

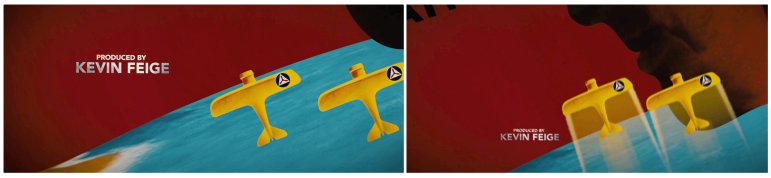
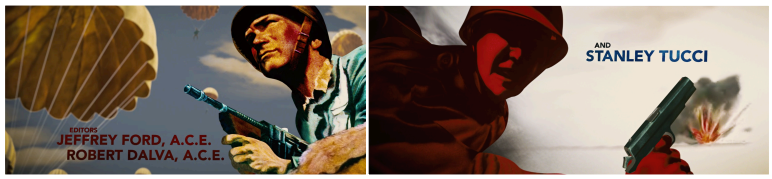
La secuencia de títulos de Iron Man 2 sigue un estilo similar al que se utilizó en la película anterior del MCU, The Incredible Hulk, y al igual que esa, esta muestra la secuencia al principio de la película en vez de al final.

Nos introducen un personaje nuevo a quien no vemos claramente. En gran parte solo vemos primeros planos. Es una escena oscura en la cual predomina la tonalidad fría, parece tener un tinte azul y verde. Vemos las paredes llenas de periódicos viejos, arrugados y rotos, estos signos indiciales ocupan todo el espacio, se superponen, lo cual genera una sensación inquietante. Estos papeles cumplen con la función de preludio, nos cuentan con imágenes y los títulos y pie de fotos, quién es este desconocido y que vinculo tiene con Stark. Por ejemplo, se ven en un par de ocasiones planos y se hace énfasis en mostrar el nombre “Stark” en ellos, más tarde en la película descubrimos la relevancia de esto. También, podemos ver fotografías que muestran hechos de la primera Iron Man, así creando una conexión entre las películas.

La tipografía es bidimensional y tiene un color dorado que la hace destacar fácilmente del fondo oscuro. El color dorado de las letras es parecido al que se ve en el traje de Iron Man, la textura de esta, también, se semeja algún tipo de material metálico. Esta permanece estática y no interactúa con los demás elementos de la escena.

Vale destacar que una forma que se ve predominantemente en la secuencia es el arc reactor del pecho de Stark.

CAPTAIN AMERICA: THE FIRST AVENGER (2011)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura
Sinopsis de película	Steve Rogers, un soldado rechazado es reclutado para el Proyecto Renacimiento. Demostrando su extraordinario coraje, ingenio y conciencia, Rogers se somete al experimento transformándose en el Capitán América después de tomar una dosis de un "Suero Super Soldado". Pero ser capitán América tiene un precio mientras intenta derrocar a un belicista y una organización terrorista Nazi llamada HYDRA.
Personajes	Steve Rogers/Captain America**:** Un patriota americano, valiente, noble y honesto, dispuesto a sacrificarse por el bien mayor, intolerante a la injusticia y al abuso de poder. Bucky Barnes: Soldado y mejor amigo de la infancia de Rogers. Extremadamente devoto, leal, testarudo y patriótico, con un fuerte centro moral. Peggy Carter: Una de los mejores agentes del SRR, fuerte, independiente y trabajadora.
Contexto	Toma lugar en 1942, cuando EE.UU recién entra en la Segunda Guerra Mundial. Ubicaciones: Stark Expo en Nueva York. Base militar en EE.UU. Suiza. Italia. Alemania.

		CAPTAIN AMERICA: THE FIRST AVENGER (2011)	
Elementos Visuales	Forma		Bidimensional, formas en 2.5D. Ilustración manual.
	Color		Color cromatico, denotativo iconico y realista
	Textura		Textura visual, espontánea & mecánica
Elementos de Relación			Espacio ilusorio, sugiere profundidad
Tipografía			Tipografía bidimensional, se mueve junto a las formas.
Secuencia de títulos			

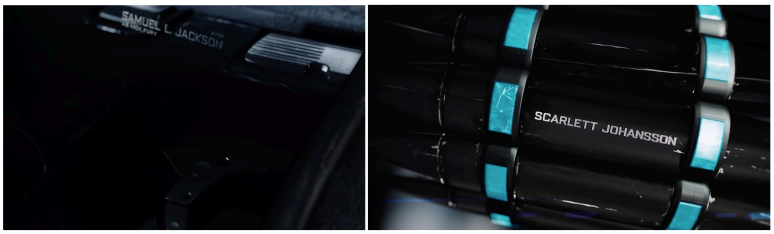
Captain America: The First Avenger, es una precuela que toma lugar en 1942 durante la segunda guerra mundial. A pesar de que la película termina en la actualidad, la secuencia de títulos nos lleva de regreso a la década de los 40 con carteles de propaganda e iconografía popular de esa década.

Animaron las ilustraciones manuales de los carteles en 2.5D, convirtiéndolos en formas tridimensionales dinámicas, creando así movimiento y profundidad. Hay un mundo entero dentro de los carteles en la secuencia de títulos que refleja la estética y tono que vimos previamente en la película. Los carteles utilizados no solo representan la atmósfera de la película pero, también, logran capturar la esencia y personalidades de los personajes, especialmente de Steve Rogers. Las ilustraciones icónicas-simbólicas como la del Tío Sam quien dice "I need you" en inglés, que se traduce a "Te necesito", es una representación directa de una experiencia que tuvo Rogers durante la película. Cada personaje tiene una imagen que lo representa. Un avión militar con banderas y estrellas que representan patriotismo y un águila pintado que alude a la libertad, son utilizados para representar a Steve Rogers, mientras que, la famosa Rosie the Riveter, un símbolo feminista representa a Peggy Carter.

Los colores cromáticos de la secuencia son ambos icónicos y emblemáticos; predomina el rojo, blanco y azul, que son los colores de la bandera Americana y expresan nacionalismo. Tiene una textura visual espontánea y mecánica, todas las ilustraciones son manuales y mantienen la textura de papel viejo y pintura.

Podemos ver como la mayoría de ilustraciones tiene un alto grado de detalle mientras que los fondos son colores planos o un poco desenfocados, esto hace al espacio ilusorio y sugiere profundidad. A pesar de que la tipografía es bidimensional, palo seco y plana esta se mueve junto a las formas así sugiriendo profundidad delante de un fondo plano.

MARVEL'S THE AVENGERS (2012)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura
Sinopsis de película	Iron Man, Black Widow, Hulk, Captain America, Hawkeye y Thor deben unirse y aprender a luchar en equipo para impedir que el malicioso Loki y su ejército alienígena esclavicen a la humanidad.
Personajes	Tony Stark, Thor Odinson, Natasha Romanoff, Bruce Banner, Steve Rogers, Clint Barton/Hawkeye: Agente de S.H.I.E.L.D. Estoico pero increíblemente compasivo, dedicado a proteger a inocentes. Conocido por su un arco y flecha. Nick Fury: Director de S.H.I.E.L.D. Un enigma, pero sus acciones demuestran que es audaz y pragmático. Tiene una perspectiva cínica del mundo.
Contexto	Loki tiene en su poder el Tesseract, que se vio anteriormente en Captain America: The First Avenger. Ubicaciónes: S.H.I.E.L.D (agencia extraterritorial de contraterrorismo e inteligencia militar a cargo de seguridad mundial), Nueva York, Alemania.

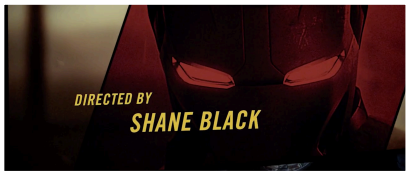
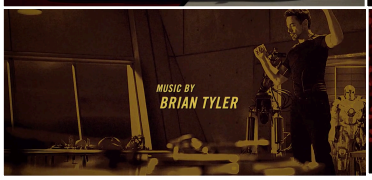
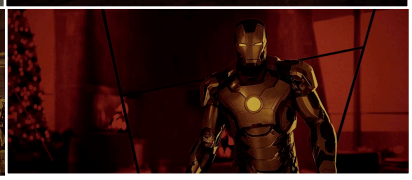
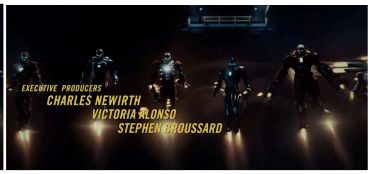
		MARVEL'S THE AVENGERS (2012)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensional. Formas 3D fotorrealistas.
	Color		Color cromático. Esquemático y emblematico.
	Textura		Textura táctil, naturales modificadas. Uniformes y armas desgastadas.
Elementos de Relación			La posición crean dinamismo La dirección oblicua genera tension e inestabilidad
Tipografía			Tipografía bidimensional, se mueve junto a las formas.
Secuencia de títulos			

La secuencia Main-On-End Titles de The Avengers recuenta las secuelas del ataque en Nueva York al final de la película. Esta escena es un gran contraste a comparación de la última escena de la película, pasamos de una gran batalla a un ambiente más tranquilo. Desde un principio vemos formas tridimensionales fotorrealistas de los uniformes y armas de los héroes. Vemos estas en primer plano, así pudiendo observar hasta el más pequeño detalle. Las texturas son táctiles, y ya que estos elementos han pasado por una guerra y están desgarrados y desgastados, son texturas naturales modificadas. Según Peirce estos signos son icónicos-índiciales, ya que representan una forma semejante en forma y color los uniformes de los Avengers y manifiestan las consecuencias de la batalla.

La posición de las formas crea dinamismo, la tipografía se encuentra dentro de la escena junto a los elementos, esta se queda estática en su lugar, mientras que la cámara se mueve; los textos pasan de estar en foco a verse borrosas, acentuando la profundidad. Así mismo podemos ver como la tipografía aunque sea simple para no quitar la atención de los demás elementos, reflejan el tono de la situación con su dirección oblicua, generando una sensación de tensión e inestabilidad.

A partir, de la manera en la cual se va enseñando cada elemento se puede inferir los temas centrales de la película, como el trabajo en equipo y la unión de estos. Esta temática se refuerza con ayuda de las transiciones fluidas que conectan a los elementos uno con otros. Cada personaje tiene su propio elemento, forma y color que lo representa, por ejemplo, como ya hemos visto en la secuencias de títulos de Iron Man 1 y 2, Stark es representado por su traje rojo y dorado y su arc reactor circular, y en Captain America: The First Avenger, vemos como el color azul y las estrellas le corresponden a Rogers. Por ende el color de sus uniformes es emblemático ya que están integrados a la cultura y representan una figura en el MCU. La secuencia de títulos termina con el arc reactor de Stark, creando una conexión entre esta película y la siguiente, Iron Man 3.

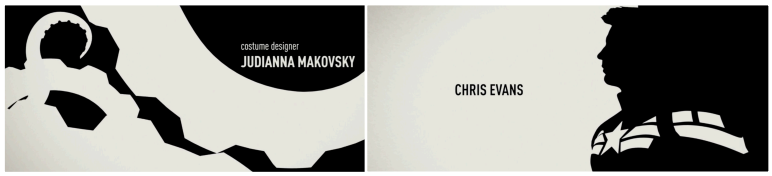
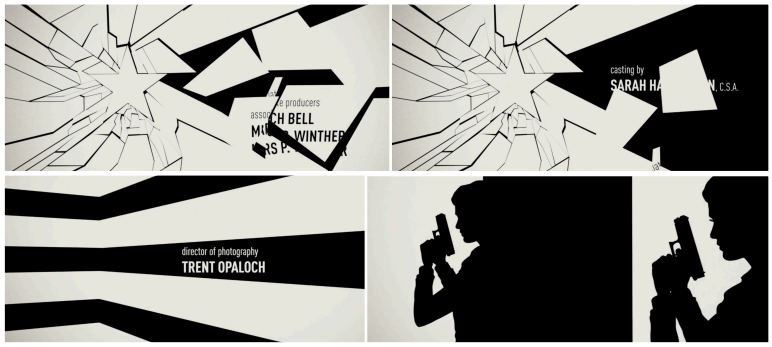
IRON MAN 3 (2013)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura
Sinopsis de película	Los eventos del ataque de Loki en Nueva York dejan a Stark con trastorno de estrés postraumático. Cuando este encuentra su mundo destruido por las manos de su enemigo, embarca en una búsqueda desgarradora para encontrar a los responsables. Con la espalda contra la pared, Stark debe sobrevivir por sus propios medios, confiando en su ingenio e instintos. Stark descubre la respuesta a la pregunta: ¿el hombre hace el traje o el traje hace al hombre?
Personajes	Tony Stark, James “Rhodey” Rhodes
Contexto	Ubicaciones: California, Tennessee, Florida, EE.UU.

		IRON MAN 3 (2013)	
Elementos Visuales	Forma		3d motion graphics live action
	Color	  	Color cromático. Denotativo, fantasioso. Imágenes coloreadas.
	Textura	 	Textura visual, espontánea
Elementos de Relación		 	Dirección diagonal de las imágenes
Tipografía		  	El texto se traslada de afuera hacia adentro del marco, a la misma vez la dirección cambia ligeramente creando dinamismo.
Secuencia de títulos			

La secuencia de títulos de Iron Man 3 usa una combinación de escenas de acción en vivo, intervenidas con animación e ilustración. Utilizando montajes, resume no solo la película actual pero también, las otras dos Iron Man de la trilogía, incorporando así más elementos del MCU. El estilo de la secuencia emula la personalidad despreocupada y exagerada de Stark. Las escenas son intervenidas por transiciones en ángulo de color rojo o dorado (el color emblemático del traje de Stark), al mismo tiempo, los fotogramas se congelan y la imagen cambia a parecer una ilustración icónica, pareciendo de este modo viñetas de cómics antiguos. El color de las imágenes antes de ser intervenidas son denotativos, y una vez tiene el color este se vuelve fantasioso ya que desprende a la forma de lo real. Esto alude los estilos retro de los programas de televisión de la década de los 70.

Esta vez en lugar de los personajes estar representados por un elemento identificatorio, son representados por sus propias imágenes. El texto se traslada de afuera del recuadro hacia adentro, en velocidades diferentes, a la misma vez la dirección cambia ligeramente creando dinamismo. La tipografía es palo seco y de color dorado al igual que en Iron Man 2, lo cual la hace legible.

CAPTAIN AMERICA: THE WINTER SOLDIER (2014)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Thriller de espionaje / politico
Sinopsis de película	Mientras Steve Rogers trata de encontrar su rol en el mundo moderno después de haber estado congelado en hielo durante 50 años, surge una nueva amenaza llamado el Winter Soldier. Después de una altercación descubren que S.H.I.E.L.D. está comprometido y ha sido infiltrada por agentes de HYDRA. Junto a Black Widow y Falcon, inicia una investigación sobre los orígenes de la organización y tratan de derrocar a HYDRA.
Personajes	Rogers, Romanoff, Fury, Sam Wilson/Falcon: Ex piloto de la Fuerza Aérea. Tiene actitud descarada y un fuerte sentido del humor. Puede volar con un jetpack especializado que tiene alas. Winter Soldier: Conocido antes como Bucky Barnes, HYDRA lo captura, le lava la mente y convierte en un asesino brutal y despiadado con un brazo bionico y una total falta de conciencia.
Contexto	Ubicaciones: Washington D.C, EE.UU.

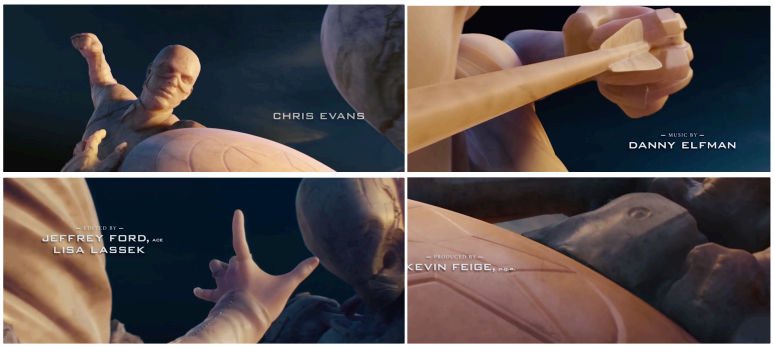
		CAPTAIN AMERICA: THE WINTER SOLDIER (2014)	
Elementos Visuales	Forma		Bidimensional, ilustraciones vectorial geométricas
	Color		Color, acromático con excepción del rojo, color connotativo simbólico.
	Textura		visuales, decorativa
Elementos de Relación			Espacio liso, positivo y negativo. La dirección de las formas genera dinamismo.
Tipografía			Tipografía bidimensional, acromatica, plana.
Secuencia de títulos			

Esta secuencia es probablemente una de las más sencillas pero más impactantes del MCU. Esta utiliza ilustraciones vectoriales y geométricas bidimensionales. Parecido a Thor: The Dark World (2013), es en su mayoría acromática con estallidos de color rojo en ocasiones. En esta instancia, el rojo se convierte en un color connotativo y psicológico. El rojo por lo general suele ser recibido como osado y potente, significa enojo y agresividad, este se relaciona con la guerra y el peligro e incita a la acción y rebelión. Todas estas reacciones emocionales y tonos son temas explorados en la película y reflejados en la secuencia de títulos. Los detalles en rojo aparecen cuando se hace referencia a la organización nazi HYDRA y cuando Rogers, se ve enfrentado a desafíos. Por ejemplo, esto lo podemos ver cuando aparece el crédito de Robert Redford quien interpreta a Alexander Pierce, un líder de HYDRA encubierto como un agente de S.H.I.E.L.D; inicialmente aparece la silueta de Pierce con el logo de S.H.I.E.L.D, en blanco y negro, cuando de este empiezan a brotar líneas rojas aludiendo a su rol secreto con HYDRA. Estos signos simbólicos son evidentes con el uso de tentáculos para representar al villano, HYDRA.

La secuencia presenta iconografía familiar y reduce las temáticas y los personajes a sus elementos más básicos con una representación estilizada. Como venimos viendo en las demás películas del MCU Rogers nuevamente es representado con las familiares rayas y estrellas. Para el personaje de el Winter Soldier, vemos la icónica estrella roja en su brazo biónico, mientras que, para Sam Wilson vemos una silueta de él con las alas de su uniforme del Falcon.

El espacio trabaja con negativos y positivos para narrar la historia. La dirección en la que las líneas van apareciendo en pantalla logran captar la esencia y el tono que se está queriendo transmitir. Las líneas verticales que aparecen junto a la silueta de Steve Rogers, sugieren fuerza y poder, las líneas diagonales que, luego, parecen atrapar a este, transmiten una sensación de inestabilidad y generan tensión. Además, se genera una sensación de confusión y caos cuando las formas parecen quebrarse o abruptamente cambian de dirección. La aceleración de la animación al final de cada segmento cuando una forma se transforma, permite que las transiciones sean armoniosas y fluyan con facilidad a lo largo de la secuencia. Nuevamente, estos Main-On-End Titles utilizan una tipografía bidimensional, palo seco y acromática.

AVENGERS: AGE OF ULTRON (2015)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura
Sinopsis de película	Tony Stark y Bruce Banner crean un programa de inteligencia artificial llamado Ultron con el propósito de mantenimiento la paz, las cosas terminan horriblemente mal cuando este se vuelve hostil, construye su propio ejercito de robots e intenta destruir al mundo entero. Al mismo tiempo se deben enfrentar a dos individuos con poderes que fueron expuestos a experimentación por HYDRA.
Personajes	Rogers, Banner, Stark, Romanoff, Barton, Thor, Wanda Maximoff: Se sometió a experimentaciones de HYDRA con el cetro de Loki que le otorgó habilidades mentales, apasionada a veces agresiva debido a trauma de guerra. Pietro Maximoff: Hermano gemelo de Wanda, desarrollo la habilidad de moverse a velocidades supersónicas, es arrogante, impaciente y tenaz.
Contexto	Mencionan el cetro de Loki. Ubicaciones: Sokovia, Nueva York

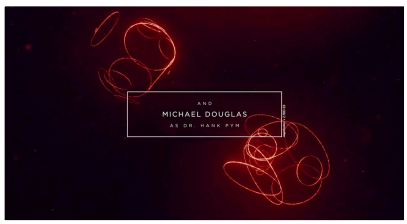
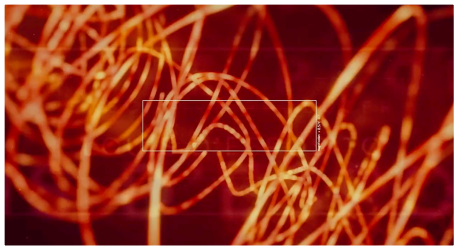
		AVENGERS: AGE OF ULTRON (2015)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensional
	Color		Color cromático, denotativo icónico
	Textura		Textura táctil, tridimensional, natural Mármol
Elementos de Relación			La posición en la que están los personajes más el movimiento de cámara sugiere profundidad.
Tipografía			Tipografía bidimensional. Créditos no interactúan con los demás elementos.
Secuencia de títulos			

Age of Ultron es la segunda vez que vemos a todos los héroes reunirse y trabajar juntos para tratar de salvar al mundo en una película. Estos Main-On-End Titles giran en torno una escultura de los Avengers en la cual se encuentran en medio de una épica pelea en su guerra monumental para salvar a la humanidad de Ultron. Esta es una referencia literal de uno de los momentos de la película. La escultura, según la categoría de Peirce es un signo icónico, es una forma tridimensional y tiene una textura táctil increíblemente detallada, natural de mármol.

Los personajes son representados en poses familiares, usando los uniformes y armas que ya asociamos con cada uno. Steve Rogers se ve sosteniendo su icónico escudo y se hace énfasis en la estrella, elemento que como hemos visto ya es sinónimo de este personaje, asimismo, se ve Thor con su martillo Mjölnir, Clint Barton apunto de disparar una de sus flechas, etc. Las posiciones en las cuales se encuentran los personajes, las luz estratégicamente posicionada más el movimiento de la cámara sugiere profundidad y crea dinamismo.

La tipografía como es usual es bidimensional y hecha con el propósito de ser legible a pesar de lo que está pasando detrás de ella. Es blanca y con serif reflejando así el espíritu de una escultura clásica romana. Esta no inexacta con los demás elementos de la secuencia.

ANT-MAN (2015)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura, Comedia
Sinopsis de película	Armado con la asombrosa habilidad de encogerse en escala pero aumentar en fuerza, el estafador Scott Lang debe aceptar a su héroe interno y ayudar a su mentor, el Dr. Hank Pym, a proteger el secreto detrás de su espectacular traje Ant-Man de una nueva generación de amenazas. Contra obstáculos aparentemente insuperables, Pym y Lang deben planear y llevar a cabo un robo que salvará al mundo.
Personajes	Scott Lang: Es un ex criminal que se convierte en un superhéroe poco después de ser liberado de prisión. Un hombre de justicia, honor y buenas costumbres hasta el punto de ser obstinado, es un padre amoroso. Hank Pym: Un entomólogo y físico que desarrolló el traje Ant-Man. Hope Van Dyne: Hija del Dr.Pym, centrada, determinada y sincera.
Contexto	El Dr. Pym solía trabajar con Edward Stark en S.H.I.E.L.D. Sam Wilson aparece brevemente en la sede central de los Avengers. Ubicaciones: Nueva York, EE.UU.

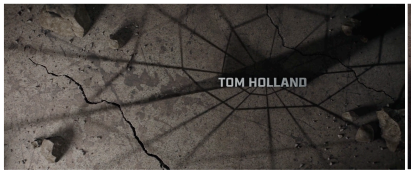
		ANT-MAN (2015)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensionales geometrics y orgánicas
	Color	 	Color cromático, denotativo, fantasioso.
	Textura		Textura tridimensionales natural
Elementos de Relación			La posición del recuadro para el texto es estático.
Tipografía		 	Tipografía bidimensional. Siempre aparece dentro del recuadro en el centro y luego avanza.
Secuencia de títulos			

Los Main-On-End Titles de Ant-Man se centran en uno de los temas principales de la película, la capacidad que adquirió Scott Lang de modificar su tamaño gracias a su traje de Ant-Man. Inspirada por escenas de la película, la secuencia de títulos lleva a la audiencia a adentrarse a un mundo microscópico. Se comienza viendo a la tierra desde el espacio y a lo largo de la secuencia la audiencia, como Lang, empieza a hacerse más y más pequeño, pasando a través de objetos familiares como aviones, puentes, edificios, árboles, hasta llegar al piso en donde se ven hojas y césped, hasta que se llega finalmente a las partículas subatómicas. Algunos de estos signos icónicos son representativos también, del lugar donde se desarrolla la película, por ejemplo, se puede ver el puente de Brooklyn.

Logra hacer esto utilizando formas tridimensionales, geometricas y organicas. Estas líneas parecen ser casi de neón, su luminosidad y color hacen referencia a otro elemento importante de la película, la Pym Particle, un líquido rojo reluciente. La secuencia únicamente utiliza un color, este rojo es denotativo y fantasioso, ya que a pesar de representar el color real de la Pym Particle, este desprende a las formas de lo real y se vuelve aún más protagonista que las mismas formas en ocasiones.

La tipografía es blanca de palo seco, bidimensional. Nuevamente se decide utilizar una tipografía sencilla. Lo que vale destacar de esta, es la manera en la que está animada. Al igual que las formas que se ven al fondo, la tipografía alteran su tamaño, pero a diferencia de las formas, estas se agrandan, lo cual crea un interesante contraste. El texto permanece centrado dentro de un recuadro, esta posición genera una sensación de estabilidad y equilibrio, otro contraste con las formas, las cuales están en continuo movimiento, la animación acelerando y desacelerando constantemente, crea una sensación más caótica. Lo que permite que las transiciones parezcan fluidas y naturales, es este cambio del tamaño del texto. Cada vez que se las formas cambian y nos encontramos en otra parte del mundo subatómico aparece un nuevo crédito en el centro de la pantalla. Todos estos elementos que se contradicen pero a su vez trabajan armoniosamente son una perfecta metáfora para la relación de los dos personajes principales de la película. La personalidad caótica de Scott Lang y la seriedad y estabilidad de Hope Van Dyne.

CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR (2016)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Thriller
Sinopsis de película	Después del incidente con Ultron en Sokovia muchas personas temen las acciones de los superhéroes, el gobierno decide implementar una Ley de registro de héroes, que limita las acciones de un héroe. Esto resulta en una división en los Avengers. Stark defiende la Ley, alegando que sus acciones deben mantenerse bajo control, de lo contrario ciudades seguirán siendo destruidas, pero Rogers siente no pueden confiar en que el gobierno proteja al mundo.
Personajes	Rogers, Barnes, Banner, Stark, Romanoff, Barton, Thor, Wanda Maximoff, Wilson, Rhodey, Vision: Un android que posee un cuerpo de vibranium sintético con la poderosa Gemas del Infinito, Mind Stone. Es un ser calmado, educado y reflexivo. T'Challa/Black Panther: El monarca de la nación africana de Wakanda.Tiene un gran respeto hacia otras personas, es un luchador honorable.
Contexto	Barnes bajo el control de HYDRA es responsable por la muerte de los padres de Stark. Spider-Man aparece brevemente. Ubicaciones: Nigeria. Base HYDRA antigua en Siberia. Naciones Unidas en Viena, Sede central de los Avengers en Nueva York, EE.UU.

		CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR (2016)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensional, organica, fotorrealista.
	Color		Color cromatico. Denotativo, iconico. Colores neutros.
	Textura		Tridimensional táctil, naturales modificadas.
Elementos de Relación			Las sombras en el espacio sugieren profundidad
Tipografía			Tipografía tridimensional. Sombra de tipografías generas formas.
Secuencia de títulos			

La secuencia de títulos de Civil War cumple una función similar a la de Marvel's The Avengers, vemos los resultados de la película a través de lo que Peirce categoriza como signos indiciales. Después de la pelea entre los superhéroes el equipo está quebrado, y esto es lo que vemos reflejado en la secuencia.

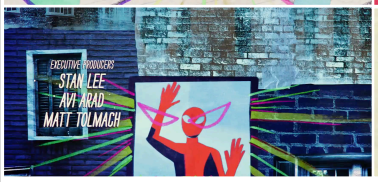
El estado de ánimo después de la película es oscuro y melancólico, esto se manifiesta en los colores que vemos en la pantalla. Esto son denotativos e icónicos ya que representan realmente la superficie, el concreto, en la cual los Avengers pelearon.

La tipografía es tridimensional, es sencilla de palo seco y parece tener una textura casi metálica, lo cual genera un buen contraste con el fondo, que es una textura natural modificada, esta es cemento desgastado repleto de escombros. Es la manera en la cual las luces y las sombras se mueven las cuales crean la sensación de profundidad en la secuencia.

Las sombras creadas por los textos no son sombras ordinarias, estas empiezan a tomar la forma de ciertos elementos, figuras que muestran símbolos importantes o recuentan escenas centrales de la película. Nuevamente, en esta secuencia de títulos como hemos visto en películas anteriores, ciertos elementos específicos son representativos de ciertos personaje. Volvemos a ver por ejemplo, las flechas para Clint Barton, el escudo para Steve Rogers, el traje de Iron Man para Tony Stark, etc., mientras tanto, al mismo tiempo que estas sombras se mueven y se apoderan de la pantalla, el concreto se sigue quebrando, reflejando la situación actual de los superhéroes.

El título principal que vemos al final es diferente a las demás tipografías de la secuencia. Este encapsula la esencia de la película; aparece primero "Captain America" sobre un fondo negro en el emblemático color rojo que está asociado a este personaje, seguido por una luz que revela "Civil War" tallado en el concreto detrás de este .

SPIDER-MAN: HOMECOMING (2017)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura
Sinopsis de película	Peter Parker comienza a navegar su nueva identidad como el súper héroe Spider-Man y trate de equilibrar esta con su vida adolescente normal. Emocionado por su experiencia con los Avengers en Civil War, este se quiere unir al equipo pero su mentor Stark no cree que este listo. Surge un nuevo villano llamado Vulture quien esta vendiendo armas con tecnología extraterrestre y Parker trata de ponerle un alto para impresionar a Stark.
Personajes	Tony Stark, Peter Parker/Spider-Man: Un adolescente amable, simpático, dotado, pero tímido y torpe de 15 años de Queens. Dotado de habilidades como araña.
Contexto	La tecnología extraterrestre de las armas son restos de la pelea en Nueva York con Loki. Toma lugar dos meses después de Civil War. Ubicaciónes: Escuela secundaria Midtown en Queens, Nueva York. Washington D.C.

		SPIDER-MAN: HOMECOMING (2017)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensional y bidimensional Ilustración manual
	Color		Color cromatico, denotativo fantasioso.
	Textura		Textura visual, decorativa y espontánea. Collages.
Elementos de Relación			Dirección de los elementos generan dinamismo, un poco caótico
Tipografía			Tipografía bidimensional. Créditos no interactúan con los demás elementos.
Secuencia de títulos			

La estética de los títulos de Spider-Man: Homecoming, son un reflexión de la atmósfera y tono de la película. Se sienten como una continuación de la historia y siguen con el ritmo del final de la película. Parecen un proyecto de clase de arte y nos llevan de regreso a la escuela secundaria, lugar en donde gran parte de la película se llevó a acabo. La secuencia recuenta un par de escenas de la película de manera exagerada y da la sensación de que es el mismo Peter Parker quien las está dibujando. Se utiliza una combinación de elementos tri y bidimensionales icónicos para relatar la historia. Vemos distintos tipos de ilustraciones manuales, como también, diferentes tipos de animación, tal como, stop motion y claymation.

Parece que han explotado colores en las páginas de un cuaderno de la escuela, estos son de clase denotativos y fantasiosos. Las texturas son de tipo visual, y son una combinación de decorativas y espontáneas. Hay varios collages durante la secuencia, estos mostrando escenas exageradas de la película. Por ejemplo, se muestra una de las escenas más cruciales de la película que involucra al barco de Staten Island; durante la película esta es una escena serie, durante la secuencia por otro lado se ve de un lado más humorístico, se puede ver a Parker como Spider-Man usando delfines para esquiar sobre el agua. Momentos como este, incluyen comedia en momentos serios, capturando la esencia de la película y la personalidad del personaje principal, que a diferencia de todas las demás películas del MCU, esta vez no es un adulto, sino un adolescente de 15 años. Todas las formas a pesar de ser digitales mantienen sus aspectos y texturas manuales.

Los personajes al igual que las demás películas están representados con elementos característicos a cada uno, Parker es representado por su traje de Spider-Man similarmente como a Stark, que como siempre, es representado por su traje de Iron Man. Algunos elementos característicos de otros personajes del MCU que no aparecen en la película, también, se pueden ver en ocasiones, como por ejemplo, en un collage vemos el escudo icónico de Captain America, como también, la torre de los Avengers que vimos en la primera película de estos. La dirección en la que se mueven los elementos generan dinamismo y en ocasiones generan un sensación un poco caótica. La tipografía similarmente a las demás películas, es bidimensional de colores plenos que se contrastan con el fondo y no interactúa directamente con ningún otro elemento de la secuencia. Esta tipografía es palo seco y tiene un estilo más manual, que hace pensar que Parker la escribió.

6.1.2 Contexto: Espacio / Dimensión alternativa

THOR (2011)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura, Fantasía
Sinopsis de película	Thor, el heredero al trono de Asgard, después de que sus acciones imprudentes reinician una guerra antigua, es despojado de sus poderes y exiliado a Midgard (Tierra). Mientras su hermano Loki usurpa el trono en Asgard, Thor trabaja con científicos en la tierra para vencer fuerzas oscuras extraterrestres que intentar invadirla, aprendiendo en el proceso lo que se necesita para ser un verdadero héroe.
Personajes	Thor Odinson: Dios del Trueno, autoproclamado protector de la Tierra. Comienza como un joven impulsivo y arrogante, pero aprende a ser humilde y compasivo. Loki: Hermano menor adoptivo de Thor. El Dios de la Travesura, maestro del engaño y magia. Tendencias arrogantes y narcisista. Tiene la habilidad de manipular mentes. Jane Foster: Una de los mejores astrofísicas y astrónomas del mundo. Phil Coulson**:** Agente de S.H.I.E.L.D, mano derecha de Nick Fury.
Contexto	Ubicaciónes: Asgard, Jotunheim (Espacio). Nueva Mexico.

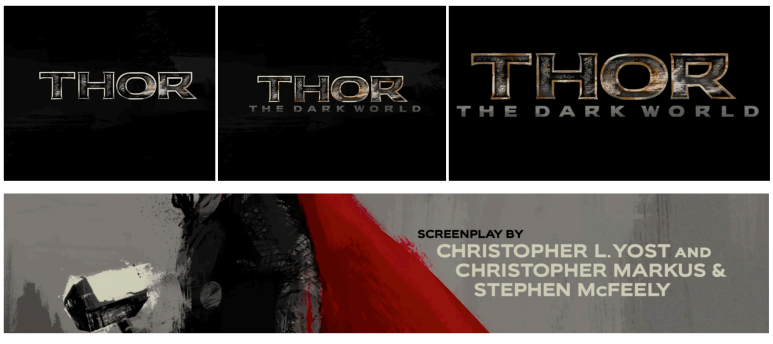
		THOR (2011)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensional organicas, naturales
	Color		Color denotativo, saturado
	Textura		tridimensional naturales
Elementos de Relación			Espacio ilusorio
Tipografía			Tipografía bidimensional. Dirección es siempre horizontal lo cual genera estabilidad.
Secuencia de títulos			

En Thor nuevamente volvemos a tener la secuencia de títulos al final de la película. Esta es la primera vez en el MCU que visitamos el espacio, motivo por el cual este se destaca en la secuencia haciendo uso de signos icónicos que representan de forma semejante en forma y color las galaxias. La película termina con Thor viendo el espacio y siendo ahí donde empieza la secuencia; esta muestra formas tridimensionales, orgánicas y naturales. La manera en que se mueve la cámara y están animados los elementos hace parecer como si la audiencia estuviese viajando a través del espacio.

Los colores de la secuencia de títulos son denotativos al representar el color real de las galaxias, a su vez, estos son saturados. Estos colores brillantes se contrastan con el negro del resto del espacio.

La tipografía es simple con serif. Esta es bidimensional, no interactúa con el resto de los elementos de la secuencia y siempre mantiene su misma dirección horizontal lo cual genera una sensación de estabilidad y constancia, a diferencia de las galaxias en el fondo que se mueven a gran velocidad. Los créditos tienden a aparecer en las esquinas del recuadro, nunca quitándole protagonismo a las galaxias y estrellas, son de color blanco lo cual crea un buen contraste con el fondo para no perder legibilidad.

THOR: THE DARK WORLD (2013)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura, Fantasía
Sinopsis de película	Mientras Thor lucha para restaurar el orden a través del cosmos, Jane Foster descubre un liquido llamado el Éter, que sin saberlo despierta al malvado Malekith y su ejército de Elfos Oscuros que tratan de envolver el universo en oscuridad. Thor recluta a su hermano para derrotarlos.
Personajes	Thor, Loki, Jane Foster, Malekith: Líder completamente cruel y malévolo de los Elfos Oscuros, una raza de seres que se dice son más antiguos que el universo mismo.
Contexto	Se desarrolla un año después del ataque de Loki en Nueva York. Al final de la película vistan al Collector en el planeta Knowhere y le confían el Éter a su cuidado, comentando que, con el Tesseract ya en Asgard, tener dos Gemas del Infinito juntas sería peligroso. Ubicaciónes: Asgard (Espacio). Londres.

		THOR: THE DARK WORLD (2013)	
Elementos Visuales	Forma		Bidimensional, plano irregular. Ilustración manual
	Color		Mayormente color acromático, con toques mínimos de color. Imágenes tramadas. Color denotativo, fantasioso.
	Textura		visual, espontánea
Elementos de Relación			Espacio ilusorio, las superposiciones y cambio de textura sugiere profundidad
Tipografía			El titulo principal es tridimensional. Los créditos con bidimensionales y planos.
Secuencia de títulos			

Thor: The Dark World tiene una secuencia de títulos extremadamente diferente al de la primera película de la trilogía de Thor. Utilizando ilustraciones manuales bidimensionales, estos Main-On-End titles muestran escenas de la película que acaba de terminar. Reflejando el tono y la atmósfera de la película así como el mismo nombre de esta, la secuencia es bastante sombría y oscura, usando mayormente una paleta de grises (colores acromáticos) con detalles en rojo y verde en ocasiones. El rojo se usa casi exclusivamente para la capa icónica de Thor, mientras que el verde se reserva para su hermano Loki. Truenos se ven presente de vez en cuando durante la secuencia de títulos, estos son según la clasificación de Peirce, signos indiciales ya que, la presencia de un trueno significa la llegada de Thor.

El espacio es ilusorio y las superposiciones de las ilustraciones junto a los cambios de textura constante que se ven en los fondos sugieren profundidad y movimiento a pesar de que las ilustraciones sean 2D.

La textura que vemos en la secuencia de títulos es visual y espontánea ya que es creada por las pinceladas de pintura, esta por ende es parte del proceso de creación y no se puede separar de la figura. La animación de las pinceladas acelera y desacelera de tal manera que crea movimiento y alude a los truenos y relámpagos de Thor.

Similarmente, a varias de las otras películas del MCU, The Dark World utiliza tipografía bidimensional y plana de color acromático. Una tipografía simple y estática parece ser ideal para dejar que el enfoque esté en las imágenes y la historia que cuentan estas.

GUARDIANS OF THE GALAXY (2014)	
	Ciencia Ficción, Acción, Comedia, Fantasía
Sinopsis de película	Después de robar un orbe misterioso en los confines del espacio, Peter Quill se convierte en el objetivo de una persecución dirigida por el villano fanático, Ronan el Acusador quien se la quiere dar al titán Thanos. Para luchar contra Ronan y su ejercito y salvar a la galaxia de su poder, Quill se ve obligado a trabajar con otros criminales intergalácticos.
Personajes	Peter Quill/Starlord: Aventurero interestelar secuestrado de la Tierra por ladrones y contrabandistas. Optimista y sarcástico, obsesionado con la cultura pop de los 80. Gamora: Hija adoptada del Titán, Thanos, entrenada como un arma viviente. Es estoica y distante pero honorable. Rocket: Un mapache genéticamente modificado, mercenario. Sarcástico y cínico con un sentido del humor morboso. Groot: Un árbol humanoide, cómplice de Rocket. Suele ser inocente y amable, mostrando bondad hacia los demás. Drax el destructor: Un guerrero en busca venganza después de que su familia fue asesinada por Thanos.
Contexto	Ubicaciones: Xandar, Kyln una prisión espacial, Knowhere una estacion espacial (Espacio).

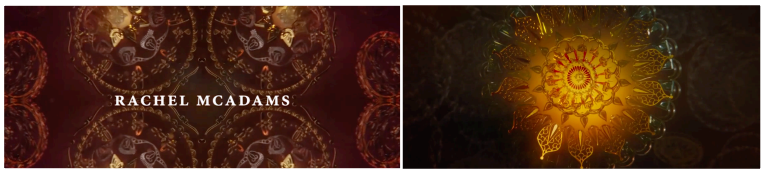
		GUARDIANS OF THE GALAXY (2014)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensional organica
	Color		Color cromático. Denotativo, saturado.
	Textura		Textura táctil, naturales visual, mecánica (gráficos digitales)
Elementos de Relación			Espacio vacío
Tipografía			Tipografia bidimensional. Simula gráficos digitales. Créditos no interactúan con los demás elementos.
Secuencia de títulos			

Al igual que The Incredible Hulk y Iron Man 2, Guardians of the Galaxy tiene su secuencia se títulos al inicio de la película. Esta sirve la función de preludio, en donde nos introducen al personaje principal, Peter Quill y nos permite conocer un poco sobre su personalidad, en especial su amor por la música de la década de los 80.

Los colores de la secuencia son denotativos, ya que, se usa el color real de todos los elementos. Quill se abre camino a través de un extraño paisaje alienígena, bailando mientras escucha su música. La secuencia entera es relativamente oscura, con tonos fríos, que reflejan el lugar en donde se encuentra. Las únicas veces que vemos color es cuando Quill utiliza o ve tecnología holográfica, estos colores son saturados, creando un contraste inmenso con el fondo casi negro.

El texto de la secuencia es posicionado de tal manera que no interrumpen las acciones de la escena. Similarmente a varias películas del MCU, Guardian of the Galaxy emplean una tipografía bidimensional, lo suficientemente simple para que sea legible. Durante la primera mitad de la secuencia, la animación de los créditos es simple, estos aparecen y desvanecen, cuando llegamos a la segunda mitad de la secuencia, sin embargo, la animación de estos cambia. En este momento el ritmo de la música sube y Quill empieza a bailar más enfáticamente, esto se refleja en la animación de la tipografía. Esta empieza a aparecer y desvanecerse por secciones, simulando gráficos digitales y tecnología holográfica.

DOCTOR STRANGE (2016)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura, Fantasía
Sinopsis de película	El talentoso neurocirujano Doctor Stephen Strange, después de un trágico accidente, debe dejar de lado su ego y aprender los secretos de un mundo oculto de misticismo y dimensiones alternativas. Este se convierte en un poderoso hechicero bajo la tutela de un místico conocido como el Antiguo y protege al mundo de otro hechicero quien busca la vida eterna. y gobernar el mundo.
Personajes	Stephen Strange: Antes del accidente, tenía un ego masivo. Gradualmente se hizo más abnegado y heroico demostrado por su disposición a sacrificarse para salvar al mundo.
Contexto	Nos introducen otra Gema del Inifito, la cual controla el tiempo y se encuentra bajo el cuidado de Dr. Strange. Ubicaciones: Kamar-Taj, Nepal. Nueva York, EE.UU.

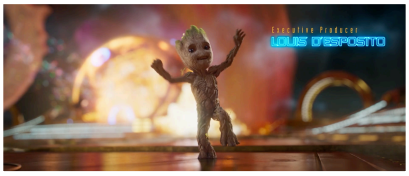
		DOCTOR STRANGE (2016)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensional, geométricas
	Color		Color cromatico. Denotativo, saturado
	Textura		Tridimensional Las mandalas son táctil, naturales y organizadas.
Elementos de Relación			Las formas generan una sensación a gravedad y livianidad
Tipografía			Tipografia para creditos, bidimensional. No interactúan con los demás elementos. El títulos principal es tridimensional. Las letras convergen para formar el título
Secuencia de títulos			

La secuencia de títulos de Doctor Strange representan la iluminación espiritual, lo que el protagonista Stephen Strange, estaba buscando durante la película. Hace esto utilizando formas geométricas tridimensionales que forman Mandalas. Estas son símbolos espirituales en las religiones orientales que representan un universo que va más allá de nuestros cuerpos y mentes físicas, lo cual las hace formas perfectas para representar no solo el viaje que Strange tomó en la película pero, también, el país de Nepal, uno de los lugares predominantes y de gran significancia que se ven la película.

Las Mandalas parecen estar hechas con gemas y el color predominante de estas es dorado. Los colores cromáticos presente en la secuencia son saturado, ya que, a pesar de que este es el color real de las gemas, está aplicado de manera que hace ver más brillantes y llamativas a las formas. Este también, puede ser psicológico; por lo general el amarillo es considerado como un color ardiente y expansivo y simboliza nacimiento. Esto refleja la transformación por la que pasa Strange durante la película. El detalle de usar gemas para la elaboración de las mandalas crea una conexión entre Doctor Strange y resto del universo cinematográfico. Strange es el protector de una de las Gemas del Infinito, objeto que ha sido mencionada y ha aparecido en otras películas del MCU.

El foco se encuentra en las Mandalas y en la historia que están contando, por lo cual, la tipografía pasa a un segundo plano. Esta es bidimensional, con serif y blanca, lo cual le provee con buena legibilidad. La forma clásica de la tipografía es una buena reflexión de la personalidad de Strange.

GUARDIANS OF THE GALAXY VOL. 2 (2017)	
Genero	Ciencia Ficción, Fantasía, Acción, Aventura, Comedia
Sinopsis de película	Después de salvar a Xandar de la ira de Ronan, los Guardianes ahora son reconocidos como héroes. Los Guardianes deben luchar para mantener a su nueva familia unida mientras descifran el misterio del verdadero parentesco de Quill. Los viejos enemigos se convierten en nuevos aliados.
Personajes	Quill, Gamora, Drax, Groot, Rocket, Nebula: Hija adoptada de Thanos y hermana de Gamora, alterada cibernéticamente. De poca confianza y agresiva. Mantis: Paso aislada casi toda su vida, bastante ingenua. Puede sentir y manipular las emociones y sentimientos de una persona a través del toque.
Contexto	Ubicaciones: Ego (Espacio)

		GUARDIANS OF THE GALAXY VOL. 2 (2017)	
Elementos Visuales	Forma		Tridimensional, naturales. Personaje en CGI.
	Color		Color cromatico. Denotativo saturado y fantasioso.
	Textura		Textura táctil, naturales.
Elementos de Relación			La posición de los créditos es dependiente del fondo.
Tipografía			Tipografía tridimensional. Efecto de neon. Créditos no interactúan con los demás elementos.
Secuencia de títulos			

Al igual que la primera película de Guardians of the Galaxy, esta tiene su secuencia de títulos al inicio. Utiliza la misma tipografía creada para la primera película ahora para el título principal, sin embargo, ahora esta es tridimensional; podemos ver como tiene una textura tridimensional, natural modificada, que semeja metal dorado oxidado, similar al que vimos en la secuencia de títulos de Iron Man 2. Este color y textura aluden a la nave espacial en la cual los guardianes viajan en la película. Adicionalmente, el título incluye más texto que dice "Vol. 2", este una textura natural, es un signo de neón azul; esta, a su vez, alude a la década de los 80, una década que como sabemos por la primera película, Quill está obsesionado con. Esta tipografía de neón tridimensional es, luego, usada en la secuencia para los demás títulos, la posición de estos durante la secuencia depende de lo que esta sucediendo en la escena, para así mantener la legibilidad.

El resto de la secuencia de títulos presenta al personaje de CGI, Groot. Travieso, distraído y completamente en su propio mundo, Groot baila al ritmo de canciones de los 80 en primer plano, mientras que en segundo plano, fuera de foco, se ven escenas de acción en vivo del resto de los guardianes en medio de una gran pelea con un monstruo alienígena. Esta puesta en escena, inmediatamente nos permiten reconocer la atmósfera y el tono de el resto de la película, una comedia repleta de acción. El timing de Groot durante la secuencia es esencial para crear estos momentos de comedia, por ejemplo, vemos cuando el personaje de Drax lo voltea a ver, este se queda congelado a medio baile, pretendiendo que no estaba haciendo nada, poniendo una expresión seria en su cara. Las acciones complementarias en la animación permiten que el personaje de CGI se vea más realista, y que todos sus movimientos se vean orgánicos, naturales y reales.

Los colores cromáticos de la escena son denotativos, saturados y fantasiosos. Mientras los guardianes intentan vencer al monstruo, vemos como la pantalla se llena de colores vivos, extremadamente contrastantes y brillantes. Introduciéndonos así, al entorno en el que se lleva a cabo la película, el espacio.

THOR RAGNAROK (2017)	
Genero	Ciencia Ficción, Acción, Aventura, Fantasía, Comedia
Sinopsis de película	Encarcelado en el otro lado del universo, Thor se encuentra en un concurso letal de gladiadores contra el Hulk, su antiguo aliado y compañero Avenger. La búsqueda de Thor por la supervivencia lo lleva en una carrera contra el tiempo para volver a Asgard para detener Ragnarok, la destrucción de su mundo natal y el fin de la civilización Asgardiana, a manos de Hela.
Personajes	Thor, Loki, Banner, Hela: Diosa de la Muerte y ex Verdugo de Asgard. Encarcelada en Hel durante milenios por su padre Odín. Valkyrie**:** Era parte de un grupo de guerreras élite de Asgard, vive en Sakaar como cazarrecompensas después de su derrota a manos de Hela en un exilio auto impuesto.
Contexto	Thor y Loki tienen una breve interacción con Dr. Strange. Banner ha estado en Sakaar en su forma de Hulk desde la batalla en Sokovia (Avengers: Age of Ultron). Se vuelve a ver el Tesseract. Ubicaciones: Sakaar un planeta artificial, Asgard (Espacio), Nueva York, EE.UU.

		THOR RAGNAROK (2017)	
Elementos Visuales	Forma		Bidimensional y tridimensional.
	Color		Color cromatico. Denotativo, fantasioso.
	Textura		Textura visual mecánica de gráficos digitales.
Elementos de Relación			Espacio ilusorio, la diferencia en ilustraciones crean profundidad y dinamismo
Tipografía			Tipografía del titulo principal tridimensional. Los lineas de la tipografía de los créditos simulan luces de neon encendiéndose.
Secuencia de títulos			

La secuencia de títulos de Thor: Ragnarok recuentan escenas icónicas de la película que la audiencia acaba de ver. Se logra esto a través de formas bidimensionales que parecen estar animadas con 2.5D, similar a la secuencia de títulos de la primera película de Captain America. En esta ocasión, vemos siluetas de los personajes y los escenarios; tanto el fondo como las formas que vemos en un primer plano son ilusorias, los cambios de texturas y el ligero cambio de color crean una sensación de dinamismo y generan profundidad en el espacio.

Cada escena de la secuencia es de un color distinto, estos colores cromáticos son denotativos y fantasiosos. La paleta de colores consiste de solo cuatro colores sobresaturados e increíblemente brillantes, al punto que parecen casi luces de neón. Los colores aluden ambos a la estética de la película, como también, a la banda sonora de music synth de esta. Asimismo, refleja el elemento cómico y de ciencia ficción. La estética de la secuencia es especialmente reminiscente al planeta intergaláctico Sakaar, lugar en cual la mayoría de la película se desarrolla. Uno de los elementos que conectan todas las escenas son las formas geométricas que componen los fondos, esto resulta en la creación de un mundo que se siente cohesivo, pero extraño.

Cada personaje individual está representado por siluetas de ellos mismos y colores representativos de cada uno; por ejemplo, la figura de la Diosa de la muerte Hela, aparece en una escena verde, este como se ve en la película es un color que predomina en su vestimenta, asimismo, el Hulk también, está en una escena verde ya que este color es el que más se identifica con el. A lo largo de la secuencia además vemos texturas aparecer de vez en cuando, estas son de tipo visual mecánicas y aluden a gráficos digitales y fallas de estos.

La tipografía de esta secuencia de títulos de la misma manera que las formas es bidimensional, pero el uso de luces, sus colores brillantes y los degradados crean una sensación tridimensional. Los contornos de la tipografía parecen luces de neón y cada vez que aparece un nuevo texto, parece que los contornos se van encendiendo poco a poco hasta que completan la forma de la tipografía. El título principal de este sin embargo, si es tridimensional y encapsula varios de los elementos que fueron usados durante la secuencia, como las figuras geométricas y los colores neones.

Análisis general

Durante el análisis individual de cada película de Marvel, se observó como a pesar de que las tramas de estas difieren tanto como en temáticas, como en el lugar y tiempo en las cuales se llevan a cabo, las secuencias de títulos mantenían una continuidad consistente. Esto es especialmente obvio con respecto a como son representados los personajes principales; cada uno tiene ya sea, un elemento, una forma o color que los personifican a ellos y a su historia.

Desde sus primeras películas Iron Man/Tony Stark es representado por el arc reactor en su pecho y Captain America/Steve Rogers por su escudo con líneas y una estrella que emulan la bandera Americana, mientras que el Hulk/Bruce Banner es siempre asociado con el color verde. Estos elementos emblemáticos se ven incluso en las secuencia de títulos de películas en las cuales los personajes no aparecen, tal como en Spiderman: Homecoming, en donde se ve el escudo de Captain America en uno de los collages. Así solidificando el vínculo de esta con el resto del universo cinematográfico.

Esta continuidad dentro del MCU, también, es evidente en la manera en que se realizan las secuencias de títulos. Guardians of the Galaxy 1 y 2, mantienen el mismo tono, estética, y formato; utilizan principalmente escenas de acción en vivo con la misma tipografía para los créditos, ambas mantienen un tono cómico que reflejan la trama del relato y tienen su secuencia de títulos al principio de la película.

Todas las seis películas que se colocaron en la categoría de contexto: espacio, también, pertenecían al genero de fantasía. Con la excepción de Thor: The Dark World y Doctor Strange, se pudo ver como el resto utilizan un estilo parecido para la tipografía. Hacen uso del neon en su secuencia de títulos, el cual alude a las interfaces y tecnología espacial que es vista a lo largo de estas películas.

El MCU crea un universo de ciencia ficción, fantasía y acción. A partir de lo analizado anteriormente se pudo observar como 13 de 17 secuencias de títulos utilizan el color de manera denotativa según la clasificación de Costa. En su mayoría estos son colores saturados y fantasiosos lo cual hacen a las secuencias de títulos más pregnantes

y atractivas. Este aspecto fantasioso del color establece un vínculo con el género de las películas y ayuda a entrelazar las distintas tramas a través del tiempo. Estos crean una atmósfera que permite a la audiencia desprenderse de la realidad y sumergirse más en el relato.

Sin embargo, existen algunas excepciones dentro de el universo cinematográfico de Marvel. A diferencia de las demás 14 películas, Thor, Ant-Man y Doctor Strange no contribuyen a la narrativa global; estas únicamente reflejan sus propios relatos, y en ocasiones como Doctor Strange lo hace de una manera más metafórica y no tan evidente como el resto de las películas. En estas ocasiones las secuencias de títulos parecen tener una función más estética que significativa, mantienen a la audiencia entretenida en sus asientos mientras esperan a la escena post créditos pero no aportan a la narrativa universal.

CAPÍTULO 7

Conclusión

En este trabajo final se propuso responder a la interrogante, ¿Cómo el universo cinematográfico de Marvel es reflejado a través de la secuencia de títulos ("Main-on-end Titles") del 2008-2018?

Se examinó la historia de la secuencia de títulos, los elementos del diseño presentes en la cinematografía y la narración audiovisual para, luego, analizarlos dentro del contexto de las 17 películas de Marvel; lo cual permitió demostrar el vínculo que existe entre las secuencias de títulos y el MCU.

Los títulos son una de las herramientas narrativas más importantes en la cinematografía; estas pasan de servir una función solo de comunicación puramente introductoria y pragmática a formar un parte esencial en el relato de la película. Los grandes avances tecnológicos de los gráficos digitales y de las herramientas digitales han ampliado el campo y les permiten a los diseñadores crear secuencias de títulos que trascienden su función inicial introductoria, para ahora crear experiencias que la audiencia puede disfrutar.

La secuencia de títulos de las películas de Marvel no solo logran plasmar el relato de cada película individualmente, sino también, unifican al universo cinematográfico entero; estas son herramientas fundamentales para construir un universo más complejo. Como se pudo observar en el análisis, los elementos del diseño hacen una contribución valiosa al relato, convirtiendo al universo cinematográfico en un personaje más, que aporta continuamente al MCU.

El estudio de caso presente tuvo algunas limitaciones, las cuales se pueden mejorar para profundizar el análisis y así obtener un resultado más exhaustivo y completo para definir como las secuencias de títulos representan los mundos cinematográficos.

En primer lugar, se estudió un número limitado de aspectos de la tipografía en la cinematografía, únicamente se observó la tipografía cinética. Existen muchos otros elementos de la tipografía que se pueden estudiar para ver la relación que estas tienen

con el universo cinematográfico de las películas, tal como, la jerarquía, el tamaño y la clasificación de tipos. El estudio, asimismo, podría haberse beneficiado si las secuencias de títulos se hubieran categorizado y analizado no solo según el contexto en el cual el trama de sus películas se desarrollaron, pero también, por el estilo de las secuencia en si, por ejemplo, agrupar todas aquellas que tenían secuencias de acción en vivo y las que eran puramente animación. La cantidad de películas analizadas, también, presentó una limitación, estas se podrían extender para incluir otras películas de superhéroes de historietas de otros estudios, así como las del DCEU (DC Extended Universe). Finalmente, en lugar de solo analizar el universo cinematográfico de Marvel, el estudio se beneficiaria si se tomara en cuenta el Universo Narrativo en general, como plantea Jenkins, analizando, asimismo, las series, caricaturas, cómics y video juegos de Marvel. Para así obtener una vista más amplia del universo transmedia que se ha creado alrededor de estos personajes.

Aun así, se puede afirmar como el universo cinematográfico se encuentra dentro este universo narrativo mencionado. Basándonos en este modelo, a pesar de solo estudiar una pequeña parte de el, vemos como el MCU alcanza lo que Henry Jenkins propone. Cada secuencia de títulos hace un aporte especifico a la totalidad e interactúan con las demás para profundizar el todo. Si bien, los vínculos entre las secuencias de títulos pueden no ser evidentes inmediatamente, cada una, sin embargo, enriquece la experiencia de la audiencia con el resto del MCU.

BIBLIOGRAFÍA

Albinson, Ian. (2014). A Discussion with Main Title Director ERIN SAROFSKY of Sarofsky Corp. Citado Marzo 17, 2018, Recuperado de www.artofthetitle.com/title/captain-america-the-winter-soldier/.

Arad, A., Hurd, G., y Feige. K (Productores) y Leterrier, L. (Director). (2008) *The Incredible Hulk* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Bass, S. (2015). On His Approach To Designing Movie Title Sequences. Citado Marzo 1, 2018, Recuperado de https://medium.com/art-science/saul-bass-on-his-approach-to-designing-movie-title-sequences-47fd537c457b

Bass, J., y Kirkham, P. (2011). Saul Bass: A Life in Film and Design. Londres: Laurence King Publishing.

Boxer, Sarah. (2000). Making a Fuss Over Opening Credits; Film Titles Offer a Peek at the Future in More Ways Than One. Citado Mayo 15, 2018, Recuperado de https://www.nytimes.com/2000/04/22/movies/making-fuss-over-opening-credits-film-titles-offer-peek-future-more-ways-than.html

Bringhurst, R. (1992) The elements of typographic style. Vancouver: Hartley & Marks.

Carroll, G., Giler, D. y Hill, W. (Productor) y Scott, R. (Director). (1979) *Alien* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: 20th Century Fox.

Cooper, M. y Schoedsack, E. (Productor) y Cooper, M. y Schoedsack, E. (Director). (1939) *King Kong* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Radio Pictures.

Costa, J. (2007) Semiótica del Color. En Diseñar para los ojos (pp. 57-82). España: Autor-Editor.

Chong, A. (2010). Animación digital. Barcelona: Blume.

Curran, Steve. (2000). Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film. Gloucester, Massachusetts: Rockport Publishers.

De Laurentiis, D. (Productor) y Hodges, M. (Director). (1980) *Flash Gordon* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Starling FIlms.

Feige, K. (Productor) y Favreau, J. (Director). (2010) *Iron Man 2* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Branagh, K. (Director). (2011) *Thor* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Johnston, J. (Director). (2011) *Captain America: The First Avenger* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Whedon, J. (Director). (2012) *Marvel's The Avengers* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Black, S. (Director). (2013) *Iron Man 3* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Taylor, A. (Director). (2013) *Thor: The Dark World* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Russo, A., Russo, J. (Directores). (2014) *Captain America: The Winter Soldier* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Gunn, J. (Director). (2014) *Guardians of the Galaxy* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Whedon, J. (Director). (2015) *Avengers: Age of Ultron* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Reed, P. (Director). (2015) *Ant-Man* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Russo, A., Russo, J. (Directores). (2016) *Captain America: Civil War* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Derrickson, S. (Director). (2016) *Doctor Strange* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Gunn, J. (Director). (2017) *Guardians of the Galaxy Vol. 2* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K., Pascal, A. (Productores) y Watts, J. (Director). (2017) *Spiderman: Homecoming* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Feige, K. (Productor) y Waititi, T. (Director). (2017) *Thor: Ragnarok* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Marvel Studios.

Flanagan, M., Livingston, A., & McKenny, M. (2016). The Marvel Studios Phenomenon: Inside a Transmedia Universe. New York: Bloomsbury Publishing.

Frascara, J. (2012). El diseño de comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Función. (2018). Diccionario de Oxford. Citado, Julio 6, 2018, Recuperado de https://es.oxforddictionaries.com/definicion/funcion

García Jiménez, J. (1995). Primera Parte: El Concepto de Narrativa Audiovisual. En Narrativa audiovisual (p. 13-19). Madrid: Grupo Anaya

Gaudreault, A., y Jost, F. (1995). El relato cinematográfico. Barcelona: Paidós.

Griffith, D. W. (Productor) y Griffith, D. W. (Director). (1914) *The Avenging Conscience* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Majestic Motion Picture Company.

Jenkins, H. (2008). Searching for the Origami Unicorn: The Matrix and Transmedia. En Convergence culture: where old and new media collide (pp. 95-134). London, Nueva York: New York University Press.

King, Emily (2007, Marzo 20). Taking Credit: Film Title Sequences, 1955-1965. Citado Marzo 17, 2018, Recuperado de http://www.typotheque.com/articles/taking_

credit:_film_title_sequences_1995-1996_/_1_contents/

Kopelson, A. y Carlyle, P. (Productor) y Fincher, D. (Director). (1980) *Se7en* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Cecchi Gori Pictures.

Kubrick, S. (Productor) y Kubrick, S. (Director). (1968) *2011 A Space Odyssey* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Metro-Goldwyn-Mayer.

Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Burlington: Focal Press.

Landekic, L. (2013) Superman. Citado Abril 9, 2018, Recuperado de http:// artofthetitle.com/title/superman/

Lasseter, J. y Reeves, W. (Productor) y Lasseter, J. (Director). (1986) *Luxo Jr.* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Pixar.

LeRoy, M. (Productor) y Fleming, V. (Director). (1939) *The Wizard of Oz* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Metro-Goldwyn-Mayer.

Lori, B. (2013). yU+co: Cirque du Freak Titles. Citado Marzo 2, 2018, Recuperado de http://motionographer.com/2009/10/28/yuco-cirque-du-freak-titles/

Lumière, L. (Productor) y Lumière, L. (Director). (1895) *La sortie des ouvriers des usines Lumière è Lyon Monsplaisir* [Cinta cinematográfica]. Francia: Lumière.

Peirce, C. S. (1974). La ciencia de la semiótica. Buenos Aires: Nueva Visión.

Pimentel, L. A. (2005). El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa (3 ed.). Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.

Preminger, O. (Productor) y Preminger, O. (Director). (1954) *Carmen Jones* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: 20th Century Fox.

Preminger, O. (Productor) y Preminger, O. (Director). (1955) *The Man with the Golden Arm* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: United Artists.

Rabinowitz, T. (2006). Exploring typography. Boston: Cengage Learning.

Radatz, B. (2013, Mayo 8). The Seven Year Itch (1955). Citado Abril 9, 2018, Recuperado de http://artofthetitle.com/title/the-seven-year-itch/

Saul Bass On His Approach To Designing Movie Title Sequences. (2015, Octubre 21). Citado Marzo 2, 2018, Recuperado de https://medium.com/art-science/saul-bass-on-his-approach-to-designing-movie-title-sequences-47fd537c457b

Significado. (2018). Diccionario de Oxford. Citado Julio 6, 2018, Recuperado de https://es.oxforddictionaries.com/definicion/significado

Thomas, F., y Johnston, O. (1981). The Principles of Animation. En Disney Animation: The Illusion of Life (pp. 27-69). Nueva York: Abbeville Press.

Tselentis, J. (2012). Typo, forma y función: Manual ilustrado de los principios fundamentales de la tipografía. Barcelona: Promopress.

Weaver, T. (2013). Comics for Film, Games and Animation: Using Comics to Construct your Transmedia Storyworld. Abingdon: Routledge

Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.