

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS



Universidad de Valladolid

TFM PROFESIONAL

DEL CÓMIC A LA PANTALLA. ADAPTACIÓN DE LA SERIE
"JÓVENES VENGADORES" DE MARVEL Y ESCRITURA DE
GUION DEL EPISODIO PILOTO: "KATE BISHOP".

DANIEL RODRÍGUEZ BAQUERO

TUTOR: ALEJANDRO BUITRAGO ALONSO

CURSO: 2022/2023

MÁSTER EN CINE, COMUNICACIÓN E INDUSTRIA AUDIOVISUAL

DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

RESUMEN

El siguiente trabajo tuvo como objetivo principal realizar la elaboración narrativa y la escritura del guion piloto de ésta a través de la adaptación de unos personajes sacados de Marvel Comics (los Jóvenes Vengadores) y, además, enmarcándola dentro de la narrativa y continuidad del universo cinematográfico de Marvel (UCM). La metodología empleada se basó en una revisión bibliográfica teórica sobre adaptación y guion cinematográficos; y un análisis de los personajes a través de los comics y del UCM. Gracias a esto, se pudo llevar a cabo una propuesta creativa: por una parte, la construcción narrativa de “Jóvenes Vengadores”; y, por otro lado, la escritura del guion piloto de la serie: “Episodio 1. Kate Bishop”, llegando a la conclusión de que es posible realizar una adaptación cinematográfica de personajes sacados del cómic ubicándolos en el contexto narrativo de un Universo cinematográfico ya existente.

Palabras clave: Guion cinematográfico; adaptación cinematográfica; Marvel; superhéroes; cómic.

ABSTRACT

The main objective of the following work was to carry out the narrative development and the writing of the pilot script through the adaptation of characters taken from Marvel Comics (the Young Avengers) and, in addition, framing it within the narrative and continuity of the Marvel Cinematic Universe (MCU). The methodology employed was based on a theoretical literature review on film adaptation and screenwriting; and an analysis of the characters through the comics and the MCU. Thanks to this, it was possible to carry out a creative proposal: on the one hand, the narrative construction of "Young Avengers"; and, on the other hand, the writing of the pilot script of the series: "Episode 1. Kate Bishop", reaching the conclusion that it is possible to make a film adaptation of characters taken from the comic placing them in the narrative context of an existing cinematic Universe.

Keywords: Film script; film adaptation; Marvel; superheroes; comic book

INDICE:

1. INTRODUCCIÓN:.....	5
2. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:	7
3. JUSTIFICACIÓN:	7
4. METODOLOGÍA:.....	9
5. MARCO TEÓRICO:.....	10
5.1. ADAPTACIÓN CINEMATOGRAFICA:.....	10
i. Tipos de adaptación:	10
5.2. GUION CINEMATOGRAFICO:.....	12
5.2.1. ELEMENTOS DE UN GUION:	13
5.2.2. PROCESO DE ESCRITURA DEL GUION:.....	14
5.3. UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE MARVEL:	21
5.4. JÓVENES VENGADORES:.....	26
6. MARCO PRÁCTICO:.....	40
6.1. DESARROLLO NARRATIVO:.....	40

6.1.1.	Adaptación de la trama y de los personajes: Sinopsis, propuesta temática, Story line, Estructura, tratamiento de los episodios...:	40
6.1.2.	Propuesta creativa:	49
6.1.3.	Construcción narrativa por episodios (ep. 2-ep. 8):.....	55
6.1.4.	Influencias de otros productos audiovisuales en la propuesta creativa de “Jóvenes Vengadores”.....	60
6.2.	Creación del guion del episodio piloto: “Jóvenes Vengadores: Kate Bishop”:	60
7.	CONCLUSIONES:	121
8.	FILMOGRAFÍA MENCIONADA.....	122
9.	BIBLIOGRAFÍA:.....	123

1. INTRODUCCIÓN:

Niños, jóvenes, adultos... todas las generaciones han estado rodeadas o acompañadas por los superhéroes; ya sea desde las viñetas, desde la pantalla del televisor o desde el cine. Spider-Man, Superman, Batman, Capitán América, Thor, Iron Man, Wonder Woman, Black Widow, Hulk, Flash, X-Men, Fantastic Four... Se han contado infinitas historias sobre superhéroes, pero siempre con un mismo fin: mostrarnos que siempre hay esperanza.

Durante las últimas décadas las dos compañías de superhéroes más importantes han sido Marvel y DC, las cuales llevan desarrollando sus personajes desde finales de los años 30. En 1938, Jessy Siegel y Joe Shuster crearon a Superman en una historia de 13 páginas. Era el superhéroe perfecto para el público, ya que complementaba su lado de héroe con su contrapartida humana (Clark Kent). Con este personaje la compañía llegó a vender medio millón de copias por número. Al poco tiempo, a Superman le acompañarían en las historias dos superhéroes fundamentales para DC: Batman y Wonder Woman. El resto ya es historia.

Por otro lado, también en esa época, dos freelances de la época, Carl Burgos y Bill Everett, dieron forma a los que serían los dos primeros superhéroes de la actual Marvel. Se fueron a lo sencillo: fuego y agua. Carl Burgos se imaginó a un doctor, Phineas Horton, creando un cuerpo sintético dentro de una probeta (formando a la primera Antorcha humana); y Everett, embaucado por las historias marinas, creó al príncipe Namor, el hombre submarino, un antagonista con tono sarcástico lejos de la imagen de superhéroe convencional. Tras intentar vender esas historias de manera individual, y sin éxito, fueron a las manos del empresario Martin Goodman quien a través de su empresa Timely creó su primer número de cómic con el nombre de Marvel Comics #1. En él se contaban las historias de Namor, la Antorcha humana, el Ángel o Ka-zar. El número acabó vendiendo 800.000 copias.

Martin Goodman, sediento de más historias, contrató a Jacob Kurtzberg, o más conocido como Jack Kirby, un dibujante y guionista que crearía al Capitán América, un héroe que combatía la vida real de ese momento: la Segunda Guerra Mundial, a Hitler y a los nazis. La compañía llegaría a vender un millón de copias en el primer número del Capitán América, teniendo un club de fans que le calificaron como el "Centinela de la libertad". Además, en esa época llegó a Timely Comics Stanley Lieber (más conocido como Stan Lee), quien sería un pilar fundamental para el futuro de Marvel Comics junto con Jack Kirby. Ambos serían los creadores de los Vengadores y de miles y miles de personajes más que ahora vemos en pantalla grande. Y es que un gran paso en la narración de historias de superhéroes fue su adaptación a la televisión. El primer en tomar este

camino fue Superman. A partir de entonces, se sucedieron las producciones superheroicas en las pantallas, llegando hasta el cine para llenar las butacas de millones de fans.

A principios de los 2000 comenzó el auge de los superhéroes en el cine con la llegada de películas como X-Men (Bryan Singer, 2000), Spider-Man (Sam Raimi, 2002), Batman: Begins (Christopher Nolan, 2005) o Iron Man (Jon Favreau, 2008), la cual daba el pistoletazo de salida al Universo cinematográfico de Marvel, una de las franquicias cinematográficas más rentables de la historia del cine.

Desde la creación de Superman hasta la actualidad, aunque han existido altibajos en el consumo de estas historias, millones de personas hemos terminado vibrando con ellas. Nos transportan a un mundo de posibilidades ilimitadas en la que los héroes siempre ganan haciendo el bien por la sociedad; donde los personajes tienen capacidades excepcionales, pero sin olvidar su lado humano y frágil con el que empatizamos y a través del cual nos gustaría ser como ellos. Nos recuerdan que podemos luchar contra nuestras limitaciones y que nada es imposible. Los superhéroes nos enseñan a pelear hasta el final y a dar lo mejor de nosotros mismos frente al mal. Nos ayudan a reflexionar sobre nuestra responsabilidad y nuestras acciones.

A pesar de ser personajes irreales que hacen acciones extraordinarias, no dejan de ser cine y, por lo tanto, tienen una responsabilidad social y mediática. Los superhéroes siempre han estado ahí y ahora son más necesarios que nunca para dar luz y esperanza a este mundo cada vez más inmerso en la oscuridad.

2. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:

El objetivo general de este Trabajo de Fin de Máster es crear un guion literario para una serie de ficción adaptando los personajes de los cómics de Marvel, “Jóvenes Vengadores”, bajo los criterios y la narrativa ya desarrollada previamente en el universo cinematográfico de Marvel (2008-2023).

Los objetivos específicos son:

- OE1: Adquirir los conocimientos necesarios para la escritura de guion.
- OE2: Adaptar la esencia de los personajes y de las historias de los cómics a la serie de ficción.
- OE3: Establecer conexión con la historia central del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM).
- OE4: Elaborar un guion literario sobre los “Jóvenes Vengadores” cumpliendo con las propiedades vistas en el marco teórico.

Por último, para la elaboración de este TFM hemos empleado como punto de partida las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cómo se lleva a cabo una adaptación cinematográfica?
- ¿Qué tipos de adaptación cinematográfica existen?
- ¿Qué elementos componen a un guion?
- ¿Cómo se estructura un guion?
- ¿Qué es el Universo Cinematográfico de Marvel?
- ¿Quiénes son los “Jóvenes Vengadores”?
- ¿Qué proyectos influyen en mi escritura de guion?

3. JUSTIFICACIÓN:

El universo cinematográfico de Marvel (UCM) es una de las narrativas transmedia más importantes y conocidas en el mundo audiovisual. Desde 2008, con el estreno de “Iron Man” (Jon Favreau, 2008), hasta “Guardians of the Galaxy vol. 3” (James Gunn, 2023), un total de 32 películas han pasado por la gran pantalla dando forma a este universo cinematográfico. Además, desde enero de 2021 este Universo se expandió también por la plataforma Disney +, donde se

alojan, hasta el momento, un total de 9 series y 2 especiales (de Halloween y de Navidad), abriendo aún más las historias y las posibilidades creativas.

En todo este proceso, el público ha ido en masa a los cines dando grandes taquillas a los estrenos de la compañía, provocando incluso que 4 de las 10 películas con mayor recaudación de la historia hayan sido de Marvel [“Avengers” (Joss Whedon, 2012), “Spiderman: No Way Home” (Jon Watts, 2021), “Avengers: Infinity War” (Anthony Russo, Joe Russo, 2019) y “Avengers: End Game” (Anthony Russo, Joe Russo, 2019)]. Las dos últimas películas citadas resultaron ser la culminación de la primera fase narrativa de la compañía: la saga del infinito. Por otro lado, en 2021 comenzó la saga del multiverso, con la presentación de nuevos personajes y nuevas historias paralelas, incluyendo la aparición de las series y los especiales en Disney Plus. Es aquí donde, por ejemplo, se estrenó la serie “Ms. Marvel” (Disney Plus, 2022), un producto dedicado al público juvenil que obtuvo un 98% de críticas positivas en Rotten Tomatoes¹, logrando ser uno de los proyectos mejor valorados de Marvel, y que triunfó tanto en la audiencia más joven, con un índice por encima de la media, y siendo muy popular entre audiencias diversas (hogares negros, hispanos y asiáticos), algo importante dentro de la compañía teniendo así la oportunidad de crecer por suscripciones (Bescós, M., 2022).

Siguiendo con esta tendencia, Marvel ha ido añadiendo a sus últimos proyectos personajes provenientes de los cómics de “Jóvenes Vengadores”; Kate Bishop se estrenó en “Hawkeye” (Disney Plus, 2021), Wiccan y Speed en “Wandavision” (Disney Plus, 2021) y, junto a América Chávez, en “Doctor Strange in the Multiverse of Madness” (Sam Raimi, 2022), o Elijah Bradley en “Falcon and the Winter Soldier” (Disney Plus, 2021). Con esta sucesiva introducción de personajes del mismo grupo se vislumbra que tienen planes a largo plazo para ellos, aunque por el momento no haya un proyecto anunciado sobre los personajes. De este modo, he optado por el formato serie para este proyecto de guion literario por dos razones. Primeramente, por la ola del éxito actual de series juveniles [“Heartsttoper” (Netflix, 2022-), “Stranger things” (Netflix, 2016-) o “Outer Banks” (Netflix, 2020-)]. Y, en segundo lugar, porque el formato de ficción seriada me permite contar la historia de cada uno de sus integrantes de “Jóvenes Vengadores” de una forma más completa y con más tiempo de lo que podría dar resultado en el formato de largometraje.

¹ Rotten Tomatoes. (s.f.). Ms. Marvel. https://www.rottentomatoes.com/tv/ms_marvel

4. METODOLOGÍA:

Con respecto a la metodología utilizada para la realización de este Trabajo de Fin de Máster, se ha llevado a cabo una búsqueda bibliográfica, por un lado, sobre la conceptualización y tipologías de adaptación cinematográfica para tener unas bases de cómo transformar un texto literario a un texto fílmico; y, por otro lado, sobre el proceso de escritura de un guion cinematográfico de una forma profesional, metódica y completa.

Tras esto, he llevado a cabo una recopilación de información sobre el Universo cinematográfico de Marvel (UCM) y sus diversos proyectos desde su comienzo (en el 2008) hasta la actualidad. Se ha puesto el foco, por una parte, en las películas y series en las que han aparecido miembros de los Jóvenes Vengadores, que son los personajes sobre los que versa la propuesta creativa de serie y escritura de guion; y, por otra parte, de otros proyectos de donde se han recogido tramas o personajes para dar continuidad a la propuesta creativa con respecto a lo ya mostrado en la narrativa del UCM.

Además, se ha realizado una búsqueda contrastada sobre los inicios de historia de los distintos miembros de los Jóvenes Vengadores en los cómics de Marvel, que siguen otra narrativa distinta al UCM, contrastándolo con lo visionado y recopilado a través de los proyectos del Universo cinematográfico. Paralelamente, se ha efectuado una lectura de los cómics grupales de los Jóvenes Vengadores analizando sus valores, núcleos narrativos, personajes, temas, espacios y tiempos.

A partir de todo este compendio de información, se ha llevado a cabo el desarrollo narrativo de la serie “Jóvenes Vengadores”, con su construcción narrativa, y la escritura del guion piloto de la serie, “Episodio 1. Kate Bishop”, a partir de la base teórica fundamentada y de la selección realizada en base a la lectura de cómics, el visionado de proyectos del UCM, y la bibliografía consultada de los Jóvenes Vengadores.

Por último, se han presentado una serie de productos audiovisuales que han influenciado, de un modo u otro, en la propuesta creativa.

5. MARCO TEÓRICO:

5.1. ADAPTACIÓN CINEMATOGRAFICA:

Según Sotomayor (2005), “una adaptación cinematográfica es una transformación de una obra literaria al lenguaje visual del cine, lo que significa un cambio de código estético y narrativo”. La autora señala que al adaptar un texto (el hipotexto), hace falta transformarlo para hacerlo corresponder con un nuevo “contexto de recepción, de donde resulta un segundo texto adaptado (hipertexto), es decir, contar lo mismo de otra manera para facilitar su lectura a un público determinado” (2005: 223).

Sánchez Noriega (2000) también define como adaptación al “proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene mediante sucesivas transformaciones en la estructura (enunciación, organización y vertebración temporal), en el contenido narrativo y en la puesta en imágenes (supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones, o sustituciones), en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico” (2000:47).

Por otro lado, Carmen Peña-Ardid (1999: 21) señala que la adaptación literaria “supone indudablemente una transfiguración no solo de los contenidos semánticos sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas y los procesos estilísticos que producen la significación y el sentido de la obra de origen”. La autora señala que para llevar a cabo una adaptación cinematográfica hay que seguir una serie de pasos: ver aquellas partes del original que no son relevantes para la historia que queremos contar (es decir, decidir lo que se conserva y lo que se sustituye o se traslada); ordenar lo que hemos decidido elegir según a lo que queremos dar importancia en el nuevo relato; y buscar equivalencias de expresión y de estilo, sin depender del texto literario (1999:21).

i. Tipos de adaptación:

Si bien hay varios tipos para clasificar la adaptación cinematográfica (según la extensión, el tipo de relato, ...), José Luis Sánchez Noriega (2000: 64) establece un criterio basado donde en una mayor o menor fidelidad y similitud entre los personajes y los sucesos de los textos literarios y fílmicos, además del grado de lejanía o creación con respecto al material original. Para esta

tipología, Sánchez Noriega establece cuatro modelos que van, desde la máxima fidelidad, hasta la adaptación libre.

a) Adaptación como ilustración: Es el mayor grado de fidelidad en una adaptación, donde los personajes, discurso y acciones de la obra no cambian con respecto al material original y tan solo se altera la forma de presentarlo. Se suelen mantener los diálogos y elemento visuales.

b) Adaptación como transposición: El autor de la nueva obra da fuerza a los valores de la original para ser fiel al fondo de la obra literaria, pero construyendo un relato fílmico propio.

c) Adaptación como interpretación: La obra audiovisual es fiel al espíritu y valores de la original, pero hay cambios sustanciales en los personajes, la historia, punto de vista, acciones... El autor hace suya la obra, pero sin ser una adaptación libre, ya que es fiel con las ideas y temas del material original. Por ello, el autor puede elegir qué excluir y qué incluir. Alain García (2000: 65), propone dos procedimientos para este tipo de adaptación:

- La digresión: El guion se aleja del texto literario debido a su deficiencia.
- El comentario: El autor crea una obra de calidad que va más allá de la escrita.

d) Adaptación libre: El autor reescribe la obra por completo, cambiando por completo la atmósfera con respecto al texto literario.

Por otra parte, Gemma Pujals (2001: 28) establece unos parámetros que seguir a la hora de analizar una adaptación cinematográfica; se tomará de referencia solo las partes que engloben la estructura narrativa (literaria y fílmica) para luego llevar a cabo la confección del guion audiovisual.

Figura 1. Cine y Literatura. Relación y Posibilidades didácticas.

Cine y Literatura. Relación y Posibilidades didácticas
(Gemma Pujals - M^a de la Torre, coord.)
ICF Universitat de Barcelona, 2001

ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE CINE Y LITERATURA					
Ficha literaria	Ficha cinematográfica	Estructura literaria	Estructura fílmica	Signos visuales	Banda sonora
Título	Título	Espacio	Espacio	Escenarios	Espacio sonoro
Tipología textual	Tipología textual	Tiempo	Tiempo	Ruido ambiental	Música
Género literario	Género cinematográfico	Duración	Duración	Secuencias	Cadencias
Autor	Dirección	Forma narrativa	Forma narrativa	Episodios	Voz <i>in, off, over</i>
Número páginas	Duración	(1 ^a , 2 ^a , 3 ^a pers.)	(1 ^a , 2 ^a , 3 ^a pers.)	Campo	Silencio
Año edición	Año de producción	Punto de vista	Punto de vista	Ángulos	Rupturas
Lugar edición	País	La acción:	La acción:	Planos	Ritmo
Editorial	Distribuidora	crónica/acrónica	crónica/acrónica	Ritmo	Iluminación
Características libro	Intérpretes	Núcleos narrativos	Núcleos narrativos	Color	
• Tapas	Características técnicas	dinámicos	dinámicos		<i>Leitmotiv</i>
• Tipo papel	• Soporte	• Planteamiento	• Planteamiento		
• Tipo de letra	• Color	• Nudo	• Nudo		
• Ilustraciones	• Formato pantalla	• Clímax	• Clímax		
	• Forma representación	• Desenlace	• Desenlace		
		Núcleos secundarios	Núcleos secundarios		
		Repeticiones	Repeticiones	Interpretación	Palabra
		Personajes	Personajes	• Vestuario	• Voz
		• Descripción	• Personalidad	• Maquillaje	• Habla
		• Diálogos	• Rol	• Gesto	• Tono
		Montaje:	Montaje:	• Movimiento	• Timbre
		encadenado/frag.	encadenado/frag.	Los signos	• Rumor
		Resumen:	Resumen:	escritos	
		Tema	Tema		

Fuente: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Comparativas%20\(7\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Comparativas%20(7).pdf)

5.2. GUIÓN CINEMATográfico:

Para plasmar nuestras ideas, imágenes o sentimientos en la pantalla es vital comenzar con dar forma a aquello en lo que estamos pensando. Tenemos que contar algo en imágenes, exponiéndolo primero en escrito. Para ello se encuentra la herramienta a través de la cual se transmitirán esas imágenes en la pantalla: el guion.

¿Por dónde empieza el guionista a escribir su historia? Según Syd Field (1995), teniendo un tema, a partir del cual partirán las acciones y los hechos. Para Field, el tema es aquello sobre lo que va a tratar la historia y el punto a partir del cual de delimitaremos nuestros personajes y sus historias, al igual que las localizaciones por las que se moverán estos personajes y los elementos que se tendrán en cuenta en la narrativa. Además, tendremos que conocer el significado (qué mensaje queremos transmitir) y la forma en la que queremos contar la historia (las técnicas y la estructura que manejamos).

La RAE define al guion como un “texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme o de un programa de radio o televisión”; pero va más allá. El guion, según la Universidad de Los Andes [Riaño, L. (s.f.)], es un discurso escrito a través del cual es posible describir en imágenes algún hecho, acción o sensación. Por lo tanto, el guion es la plasmación escrita de la historia y se convertirá en relato mediante un trabajo posterior para materializarlo en producto audiovisual. Field (1995) afirma que un guion es una historia contada en palabras e imágenes y que tiene una estructura bien definida.

El guion audiovisual comienza en una simple idea que luego siempre está en construcción hasta que llega a los ojos de la audiencia. El guionista debe construir la historia y los diálogos, y describirlo todo con mucha minuciosidad para que sea reinterpretado por el realizador.

Ya desde los inicios del cine hubo ciertos pioneros, como Thomas Harper Ince en 1912, que se dieron cuenta de la importancia de una preparación previa a la hora de plasmar la historia en el rodaje. Por ejemplo, cineastas relevantes de la historia del cine, como Keaton o Griffith, no solían utilizar guiones o rodaban con tan solo algunas notas².

A partir de la irrupción de Thomas Harper Ince, el guion empezó a dividirse en dos partes:

- El guion literario: en él se expresaba todo el texto en términos visuales.

² Aprende de guion. (s.f.). <http://elguionistadued.blogspot.com/p/silabo-del-curso-de-guion.html>

- El guion cinematográfico: desglose en planos y escenas.

Pero lo que cambió todo fue la llegada del cine sonoro en 1927. A partir de entonces, se comenzaron a introducir diálogos en las películas, por lo que era más complicado para los estudios. Por ello, se empezó a generalizar la división del guion en literario y cinematográfico.

5.2.1. ELEMENTOS DE UN GUIÓN:

Antes de ponerse con el proceso de escritura de guion, es importante tener en cuenta las partes en las que se divide el guion cinematográfico. Robert McKee, en su libro "El guion" (2002), reflexiona sobre las distintas partes que compone un guion audiovisual:

- a) **ESCENA**: "Es una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante. En una situación ideal, cada escena se convierte en un acontecimiento narrativo" (2002: 56). Por lo tanto, si se cambia de lugar o de tiempo, se cambia de escena. Syd Field señala que es la unidad individual más importante del guion cuyo propósito es hacer avanzar la historia. La escena tiene que tener un principio, un medio y un fin (con su clímax), por lo que tenemos que saber qué estamos contando y hacia dónde queremos que avance la acción, ya que una escena tiene que cambiar algo en la historia, no puede ser obvia. Además, McKee (2002) subraya que, aunque cada escena tiene un objetivo, éste subyace bajo un objetivo superior o columna vertebral.

McKee (2002) señala que dentro de una escena se encuentra el elemento más pequeño de la estructura, el golpe de efecto:

"Un golpe de efecto es un cambio de comportamiento con una acción/reacción. Golpe a golpe esos comportamientos cambiantes dan forma al giro que se produce en la escena" (McKee, 2002: 59).

- a) **SECUENCIA**: McKee (2002) manifiesta que los golpes de efecto construyen escenas y que, a su vez, éstas construyen el siguiente movimiento en intensidad del diseño narrativo en general, que es la secuencia. Se trata del conjunto de escenas que tienen un sentido completo ya que están conectadas o vinculadas entre sí por una misma idea. Las secuencias también tienen principio, medio y final, por lo que hay que saber mostrar

la acción en ella, hacerla avanzar a través de un arco narrativo y rematarla sin ser anticlimático.

- b) **ACTOS:** Si una serie de escenas construyen una secuencia que cambia facetas “moderadamente importantes”, McKee (2002) señala que una serie de secuencias construyen un acto, que se trata de una gran alteración en el signo de valor que se encuentra en juego en la vida del personaje.

“Un acto es una serie de secuencias que alcanza su punto más importante en una escena de clímax y que provoca un gran cambio de valor, más poderoso en su impacto que cualquier secuencia o escena anterior” (McKee, 2002: 63).

- c) **HISTORIA:** La constituyen una serie de actos, y provoca cambios grandes en el protagonista de la historia. Está compuesta por un clímax narrativo en el tercer acto que conlleva un cambio completo e irreversible en la historia.

5.2.2. PROCESO DE ESCRITURA DEL GUION:

- 1) **IDEA:** Como se ha comentado previamente, lo primero a la hora de confeccionar un guion es tener clara nuestra idea; es decir, qué queremos contar, con qué objetivo, a quiénes se lo vamos a contar... Nuestro guion girará en torno a una idea controladora que va a dar unidad a la acción y compacta la trama argumental, pero, tal y como afirma McKee (2002), sólo se desvela al final como consecuencia del desarrollo completo del guion. También destaca que es importante que el tema se resuma en una sola frase clara y coherente que exprese el significado irreducible de la historia.

“La idea controladora consta de dos elementos: el valor y causa. Identifica la carga positiva o negativa del valor crítico de la historia en el clímax del último acto, e identifica el motivo principal por el que dicho valor ha cambiado hasta alcanzar su estado final. La frase compuesta de estos dos elementos, valor y causa, expresará el significado profundo de la historia” (McKee, 2002: 150).

El autor divide las ideas controladoras en tres grandes categorías, según su carga emocional (McKee, 2002):

- Idea controladora idealista: Historias con “final feliz” que impregnan optimismo y esperanza en la audiencia.
- Idea controladora pesimista: Historias con “final triste” que expresan una visión negativa de la vida o de una parte de ésta.
- Idea controladora irónica: Historias con “final feliz/triste” que expresan una sensación de naturaleza compleja y realista de la existencia, con aspectos positivos y negativos.

2) **TONO**: ¿Cómo quiero contar la historia? ¿A través de qué género voy a contarla? ¿Va a ser una película de aventuras, una comedia de acción, un melodrama...?

McKee (2002) destaca los siguientes géneros y subgéneros: Historia de amor, película de terror, épica moderna, película de vaqueros, género bélico, trama de la madurez, trama de la redención, trama punitiva, trama de pruebas, trama educativa, trama de desilusión... y otros mega géneros como la comedia, la policíaca, el drama social, acción/aventura, drama histórico, biografía, ... Estos géneros pueden reinventarse o mezclarse para enriquecer a los personajes y crear otras emociones y estados mediante tramas secundarias.

3) **AMBIENTACIÓN**: McKee (2002) señala que una historia tiene cuatro dimensiones: el período, la duración, la ubicación y el nivel de conflicto.

- Período: Es el lugar temporal que ocupa una historia.
- Duración: Es la extensión de una historia a través del tiempo: saber cuál es el tiempo diegético de la película: si nuestra historia dura una semana, una hora, un año... Esto mantendrá en movimiento a la historia y nos ayudará a ver lo que queremos mantener o dejar fuera de nuestra historia.
- Localización: Es el lugar que ocupa una historia en el espacio.
- Nivel del conflicto: Es la posición que ocupa la historia dentro de la jerarquía de las luchas humanas. ¿Se centra en conflictos internos, personales, institucionales, políticos, económicos, políticos...?

Para crear este mundo ficticio, McKee (2002) comenta que la clave está en la investigación en nuestra memoria (basándonos en experiencias personales y recuerdos), en la imaginación (poniéndonos en el lugar de los personajes, ayudándonos de nuestros recuerdos) y en los hechos (por ejemplo, mirando otras obras).

- 4) **EL PROTAGONISTA:** Por lo general, es un único personaje, pero hay historias guiadas por dúos, tríos o por más personajes (un protagonista plural). Para que ocurra esto último, se deben cumplir dos condiciones: que todos los individuos del grupo compartan el mismo deseo, y que en su lucha por alcanzar ese deseo sufran y se beneficien todos. McKee (2002) comenta que es posible, en casos raros, que se cambie de protagonista a lo largo de la historia, lo que se convertiría en un protagonista plural; pero lo importante es que los protagonistas tengan voluntades y deseos conscientes, e incluso subconscientes que sean contradictorios a los primeros.

McKee (2002) anota que es importante que los protagonistas tengan, por lo menos, una oportunidad de alcanzar el deseo; y que susciten empatía en el espectador, ya sean o no simpáticos. El protagonista persigue un objeto de deseo que está más allá de su alcance, por lo que decide, consciente o inconscientemente, llevar a cabo una primera acción pensando que su mundo reaccionará de manera positiva, ya que él/ella se piensa que ha llevado a cabo la acción más conservadora y mínima posible... pero las expectativas no se cumplen y el resultado termina siendo una reacción totalmente más antagónica a la esperada. De esta manera, el protagonista llevará a cabo una acción más difícil y arriesgada que la anterior, pero coherente desde su punto de vista, exprimiendo sus posibilidades, así hasta que se suceden las acciones y llega hasta el final.

Los personajes tienen sus intenciones, sus objetivos, motivaciones... Y hay que ponerlos a prueba a través de obstáculos (que nos hará ver cómo se enfrentan a ellos, empatizando con sus acciones) y conflictos, tanto externos (que tienen que ver con la acción de la trama) como internos (subyacen del interior de los personajes).

5) **ACCIÓN:** Se trata de ejemplificar nuestra idea. El protagonista llevará a cabo acciones que deben tener una finalidad dramática: unos indicios de por qué está ocurriendo y un para qué se realiza de cara a emocionar a la audiencia.

Para empezar, lo primero es contextualizar nuestra historia. Crear un contexto dramático que enmarque la acción a través de nuestra idea. Por ello, tenemos que contar nuestro “estado inalterado”: dónde nos encontramos, para más adelante mostrar el contraste con las alteraciones mediante la acción. Describir hacia dónde nos movemos en el relato, lo que va a ir creando un ritmo al producto audiovisual. Para ello debemos preguntarnos cuál es el detonante (o incidente incitador) que cambiará radicalmente el equilibrio de fuerzas que exista en la vida del protagonista. El incidente incitador es un único acontecimiento que, o le pasa directamente al protagonista, o lo provoca el protagonista, y éste se da cuenta de que su vida se ha desequilibrado, para bien o para mal, por lo que le hará sentir el deseo de recuperar ese equilibrio y de alcanzar su objetivo o meta.

McKee señala que la energía del deseo consciente o inconsciente del protagonista por restaurar el equilibrio en su vida es la columna vertebral de la historia. Incluso el público puede percibir cambios en los deseos conscientes del protagonista, pero que son meros reflejos de lo que no cambia: el deseo inconsciente. A través de toda esta acción se va creando la trama, que es la disposición estructural de la historia en el producto audiovisual.

[...] un acontecimiento desequilibra la vida del personaje, lo que le provoca un deseo consciente y/u otro inconsciente por aquello que siente que restaurará el equilibrio y le lanza a la búsqueda de su objeto del deseo contra las fuerzas antagonistas (internas, personales, externas). Tal vez lo consiga o tal vez no. Eso es, en resultado, una historia. (McKee, 2002: 241).

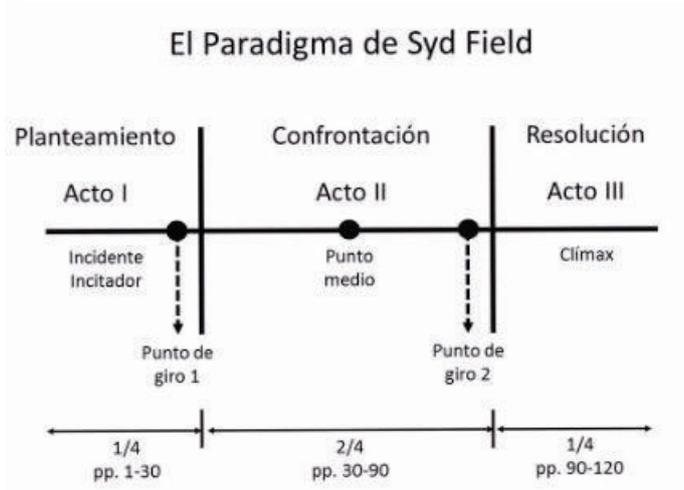
Desde Aristóteles y los clásicos del teatro griego, estructura clásica de la narración se divide en tres actos: planteamiento, nudo y desenlace:

- Tal y como afirma Syd Field (1995), uno de los expertos y teóricos más importantes en la materia, la estructura es el elemento más importante del guion, ya que lo mantiene todo unido (personajes, acción trama,

acontecimientos...). Esta estructura tiene siempre una sólida línea de acción dramática, es decir, va en una dirección, paso a paso, hacia la resolución; es una herramienta que ayuda a dar forma dramática a la historia.

El paradigma de Syd Field es una de las estructuras de guion más relevantes en el ámbito, siendo un modelo y ejemplo para los guionistas. El autor lo conforma de la siguiente manera:

Figura 2. Esquema gráfico del "paradigma de Syd Field".



Fuente: Field, S. (1995).

En el **primer acto**, el principio de la historia, se enmarca el planteamiento de la historia, junto con el detonante (incidente) de la historia y el primer punto de giro. En él se planea la historia, con el contexto pertinente y el estado inalterado; se presentan a los personajes y se deja entrever el tema y los primeros compases de la trama. Casi al finalizar el acto, llega el punto de giro, que puede ser un plano, unas palabras, una escena, una acción... algo que haga avanzar la historia cambiándola por completo. Según McKee (2002), puede producirse al azar o por casualidad o decisión... y se debe presentar lo antes posible, pero no hasta que ese momento sea el adecuado, ya que debe enganchar al público.

Es una especie de explosión... No importa cuán sutil o directo sea; siempre debe desequilibrar el status quo del protagonista y cambiar la ruta actual de su existencia para que el caos invada el universo del personaje. A partir de esa convulsión debemos encontrar un clímax, una resolución, para mejor o para peor, que vuelva a organizar ese universo dentro de un nuevo orden. (McKee, 2002: 254).

Tras el incidente incitador, el protagonista se encuentra en un punto de no retorno. Aquí es donde Field (1995) apunta que comienza **el segundo acto**; el más largo de todos, pues suele durar el doble que los otros dos. En él se produce la fase de confrontación desde el primer punto de giro hasta el segundo, donde el protagonista o protagonistas harán frente a obstáculos, conflictos, complicaciones progresivas, reveses o contra intenciones que deben ser resueltos o superados para que se satisfaga su necesidad dramática. En él hay que lograr un ascenso emocional del protagonista hasta el tercer acto. Las acciones deben ir a una mayor magnitud donde se pongan las capacidades del protagonista (o protagonistas) al límite. McKee (2002) señala tres niveles de conflictos: a nivel interno, personal o extra personal.

También hay que tener en cuenta las tramas secundarias de la historia, que pueden contradecir la idea controladora de la trama central y enriquecer así la película con ironía o para complicar la trama central, o pueden servir para subrayar la idea controladora de la trama central y enriquecer la película con variaciones sobre el mismo tema (McKee, 2002).

A medida que nos acercamos al final de este segundo acto, nos acercamos al “clímax” de éste, que se trata del segundo punto de giro donde la historia se vuelve a tornar y el espectador ya siente que comienza el final de la historia: el tercer acto (Field, 1995).

El tercer acto es la resolución de la historia y, por lo tanto, también del contexto dramático. Primero, hay un estado de crisis que, tal y como comenta McKee (2002), es la escena obligatoria de la película que ha estado esperando el espectador desde que se produjo el incidente incitador. Esta crisis debe plantear un dilema o elección en el protagonista “al verse cara a cara con las fuerzas antagonistas más poderosas y definidas de su vida, para poder alcanzar el objeto de su deseo” (McKee, 2002: 366). Se trata de ese momento en el que el público está conectado totalmente con el protagonista debido a la construcción previa de la carga emocional y está esperando a la decisión de éste.

Luego se produce un clímax que es el punto álgido de la acción principal y donde se contesta lo planteado y se deja ver el tema de la historia. McKee (2002) lo llama “el alma del relato”, ya que, si no funciona, no lo hará la historia. El clímax debe rebosar significado (llegar al corazón del público). McKee parafrasea a Aristóteles comentando lo siguiente:

“Un final debe ser tanto inevitable como inesperado; inevitable en el sentido de que, al producirse el incidente incitador, absolutamente todo parezca posible, aunque en el momento del clímax, cuando el público mira hacia atrás y rememora la historia, debe tener la impresión de que el relato ha seguido el único camino posible... pero también inesperado, producirse de una manera que el público no podía haber anticipado”. (McKee, 2002: 374)

Por último, hay un desenlace o resolución donde se concluye la acción principal y, según McKee (2002), tiene tres principales usos:

- 1- Cerrar las tramas secundarias, aunque sin perder de vista la trama central que es la relevante.
- 2- Mostrar los efectos producidos por el clímax.
- 3- Como cortesía al público a modo de que reposen sus emociones.

Antes de ponerse a escribir una historia, Field (1995) comenta que es importante conocer tanto el principio como el final de la historia y sus dos puntos de giro; resulta necesario también redactar previamente los siguientes puntos para poder ver nuestra historia con claridad y conocer con exactitud su contexto dramático:

- **STORY-LINE:** Es un breve relato de la historia que explicita la idea en cuatro o cinco líneas. En él se cuenta el planteamiento, nudo y desenlace, señalando quién es el protagonista, sus motivaciones y objetivos, los conflictos u obstáculos a los que se enfrenta y cómo termina la historia.
- **SINOPSIS:** Es la síntesis de la historia que la delimita en espacio y tiempo, donde se describen a los protagonistas principales y su trayectoria fundamental. Es un texto más largo que el *story-line* que supone un desarrollo resumido de la historia.
- **ESCALETA:** Sucesión de escenas escritas con frases cortas; da continuidad completa a la estructura general de la película.
- **TRATAMIENTO:** Es el desarrollo secuencial de la sinopsis, donde se desarrolla más detalladamente la acción dramática (tanto acciones principales como secundarias). Se trata de un relato literario donde es importante que se pueda visualizar la historia.

5.3. UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE MARVEL:

Previamente a la construcción del universo cinematográfico de Marvel, la compañía intentó expandir las historias de los cómics a la gran pantalla sin un gran resultado. Esto sucedió debido a que Marvel, pasando por una crisis económica, tuvo que vender gran parte de sus personajes más reconocidos (Spider-Man, X-Men, 4 Fantásticos...) a otras productoras cinematográficas que serían las que llevarían a cabo esas primeras entregas cinematográficas. En 2003, el empresario y productor cinematográfico y teatral, David Maisiel, presentó a Avi Arad, el por entonces presidente de la compañía, la idea de que Marvel tuviera un universo cinematográfico interconectado a través de varias películas; pero este último no creyó en la idea. Debido a ello, Maisiel fue directamente al presidente de Marvel Entertainment, quien sí apostó por ella y concedió 525 millones de dólares para las primeras películas, dando a Maisiel el puesto de productor ejecutivo (Costa, 2019).

Avi Arad abandonó su puesto en 2006 y fue sustituido por el actual presidente de Marvel Studios, Kevin Feige, quien ya había estado trabajando con Marvel desde los 2000 en un segundo plano. Desde ese momento, Marvel Studios creó un equipo creativo para iniciar el universo cinematográfico de Marvel con la siguiente composición, que señala Costa (2019) en “El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias”:

- Kevin Feige (presidente de Marvel Studios)
- Louis D’Esposito (Copresidente de Marvel Studios)
- Dan Buckley (presidente de publicaciones en Marvel Cómics)
- Joe Quesada (Editor jefe de Marvel Comics)
- Brian Michael Bendis (Guionista de Marvel Comics)
- Alan Fine (presidente de Marvel Entertainment).

Kevin Feige ha sido el arquitecto del entramado de todas las historias (aunque Joss Whedon ayudó a coordinar las 6 primeras películas de la primera fase). El universo cinematográfico de Marvel (UCM) comenzó en el año 2008 con el estreno de “Iron Man” (Jon Favreau, 2008), y a partir de entonces, se han sucedido más de 40 proyectos divididos en sagas narrativas y éstas, a su vez, en fases (Costa, 2019):

- **SAGA DEL INFINITO:**

FASE 1 (2008-2012): Compuesta por 6 películas, tenía el objetivo de cimentar el universo y establecer las bases de lo que Marvel iba a ofrecer. Se presentó a los 6 Vengadores principales (Iron Man, Capitán América, Hulk, Thor, Viuda Negra y Ojo de Halcón), sobre los cuales caería el peso narrativo de la Saga del infinito.

- “Iron Man” (Jon Favreau, 2008)
- “The Incredible Hulk” (Louis Leterrier, 2008)
- “Iron Man 2” (Jon Favreau, 2008)
- 'Thor' (Kenneth Branagh, 2011)
- “Captain America: The First Avenger” (Joe Johnston, 2011)
- “Avengers” (Joss Whedon, 2012)

FASE 2 (2013-2015): En esta fase se trataría de expandir el universo ya presentado, añadiendo nuevos personajes y desarrollando aún más hacia dónde se dirigía la Saga del Infinito, mostrando en distintos proyectos las gemas del infinito que trataría de reunir Thanos (el gran villano de la saga cuyo objetivo era conseguir todas las gemas para eliminar la mitad del universo) al final de la saga. También remarcar que “Ant-Man” (Peyton Reed, 2015) presentaría al primer miembro de los Jóvenes Vengadores, Cassie Lang (hija de Scott Lang, Ant Man), en su versión infantil.

- 'Iron Man 3' (Shane Black, 2013)
- “Thor: The Dark World” (Alan Taylor, 2013)
- “Captain America: The Winter Soldier” (Anthony Russo, Joe Russo, 2014)
- “Guardians of the Galaxy” (James Gunn, 2014)
- '**Ant-Man**' (Peyton Reed, 2015)
- “Avengers: Age of Ultron” (Joss Whedon, 2015)

FASE 3 (2016-2019): Es el tercer y último acto de la Saga del infinito, más largo que los dos anteriores, donde todas las piezas se conectaron hasta el clímax en las dos películas de los Vengadores. Además, cabe resaltar la inclusión de Spider-Man, uno de los personajes más relevantes de la compañía, cuyos derechos están compartidos con Sony. Ambas compañías alcanzaron un acuerdo para explotar al personaje en ambos universos.

- “Captain America: Civil War” (Anthony Russo, Joe Russo, 2016)
- 'Dr. Strange' (Scott Derrickson, 2017)
- “Guardians of the Galaxy Vol. 2” (James Gunn, 2017)
- 'Spider-Man: Homecoming' (Jon Watts, 2017)
- 'Thor: Ragnarok' (Taika Waititi, 2017)
- 'Black Panther' (Ryan Coogler, 2018)
- “Avengers: Infinity War” (Anthony Russo, Joe Russo, 2018)
- **“Ant-Man and the Wasp” (Peyton Reed, 2018)**
- “Captain Marvel” (Anna Boden, Ryan Fleck, 2019)
- “Avengers: Endgame” (Anthony Russo, Joe Russo, 2019)
- “Spider-Man: Far From Home” (Jon Watts, 2019)

Además, uno de los factores fundamentales que han situado al UCM en lo más alto del cine comercial ha sido la compra de Marvel Entertainment por parte de The Walt Disney Company. Según el acuerdo, Marvel cedería los derechos de los personajes a Disney, pero con la misma libertad creativa. Eso sí, el portal Screenrant (2018) señalaba 10 reglas que Marvel Studios debía seguir bajo el control de Disney como, por ejemplo: lectura previa de los guiones a puerta cerrada para su aprobación; mantener la imagen de marca de Disney en sus proyectos; o que las películas de Marvel deberán tener alusiones y referencias (o también llamados *easter eggs*) de películas de Disney.

- **SAGA DEL MULTIVERSO:**

La pandemia afectó el calendario de las producciones de Marvel Studios por lo que han tenido que ir posponiendo los proyectos poco a poco. Además, con la llegada de Disney Plus, Marvel ha tenido que aportar contenido a la plataforma ampliando así su universo cinematográfico a la pequeña pantalla. En este abanico de proyectos se irán presentando decenas de personajes entre los que se encuentran miembros de los Jóvenes Vengadores, como Kate Bishop [“Hawkeye” (Disney Plus, 2021)], Elijah Bradley [“Falcon and the Winter Soldier” (Disney Plus, 2021)] o Riri Williams [“Black Panther: Wakanda Forever” (Ryan Coogler, 2022)].

FASE 4 (2021-2022):

- **“Wandavision” (Disney Plus, 2021)**
- “Black Widow” (Cate Shortland , 2021)
- **“Falcon and the Winter Soldier” (Disney Plus 2021)**
- 'Loki' (Disney Plus, 2021)
- “What if...” (Disney Plus, 2021)
- “Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings” (Destin Cretton, 2021)
- 'Eternals' (Chloé Zhao, 2021)
- 'Spider-Man: No Way Home' (Jon Watts, 2021)
- **“Hawkeye” (Disney Plus, 2021)**
- “Moon Knight” (Disney Plus, 2022)
- **“Doctor Strange: in the Multiverse of Madness” (Sam Raimi, 2022)**
- 'Ms. Marvel' (Disney Plus, 2022)
- 'Thor: Love and Thunder' (Taika Waititi, 2022)
- “I am Groot” (Disney Plus, 2022)
- “She-Hulk: Attorney at Law” (Disney Plus, 2022)
- “Werewolf by Night” (Disney Plus, 2022)
- **'Black Panther: Wakanda Forever' (Ryan Coogler, 2022)**
- “Guardians of the Galaxy: Holiday Special” (Disney Plus, 2022)

FASE 5 (2023-2024):

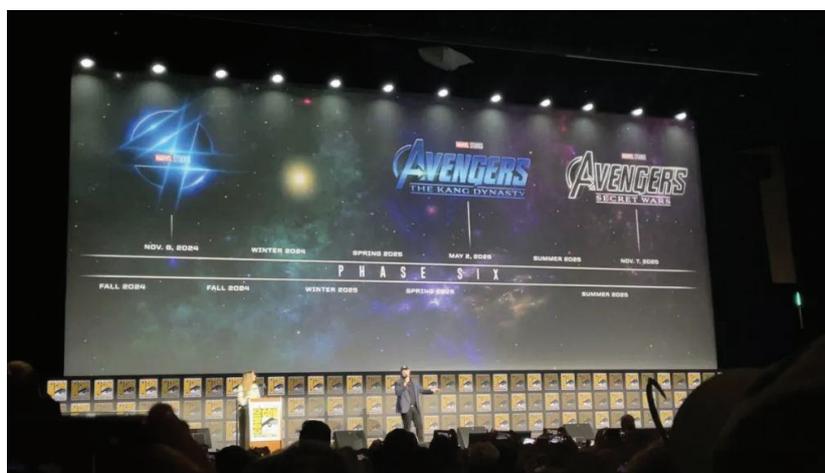
- **'Ant-Man and the Wasp: Quantumanía' (Peyton Reed, 2023)**
- 'Secret Invasion' (Disney Plus, 2023)
- "Guardians of the Galaxy Vol. 3" (James Gunn, 2023)
- 'Echo' (Disney Plus, 2023)
- 'Loki'. Season 2 (Disney Plus, 2023)
- 'The Marvels' (Nia DaCosta, 2023)
- **'Ironheart' (Disney Plus, 2023)**
- **'Agatha: Coven of Chaos' (Disney Plus, 2024)**
- 'Blade' (Bassam Tariq, 2024)
- 'Daredevil: Born Again' (Disney Plus, 2024)
- 'Thunderbolts' (Jake Schreier, 2024)
- "Captain America: Brave New World" (Julius Onah, 2024)
- 'Deadpool 3' (Shawn Levy, 2024)

FASE 6 (2025-2026): *

- 'Fantastic 4' (Matt Shakman, 2025)
- "Avengers: The Kang Dynasty" (Destin Cretton, 2026)
- "Avengers: Secret Wars" (2027)

*La Fase 6, con la cual concluirá la Saga del Multiverso, aún no está anunciada al completo, tal y como lo mostró Kevin Feige en la pasada San Diego Comic Con de 2022.

Figura 3. Panel de presentación de la Fase 6 del Universo cinematográfico de Marvel.



Fuente: [Elsiglo.com.ve](https://www.elsiglo.com.ve)

5.4. JÓVENES VENGADORES:

Marvel Studios ya ha ido sentando las bases de los Jóvenes Vengadores a través de la presentación de algunos de sus miembros en varios proyectos del UCM; pero este grupo hizo su primera aparición en el Marvel Comics en el año 2005 de la mano del guionista y productor, Allan Heinberg. El autor señala que, para crear a estos personajes, investigó sobre Los Vengadores, sus dinámicas de equipo y los arquetipos adolescentes, para luego crear una historia cerrada y autónoma, que funcionara por sí misma para el lector. Posteriormente, los Jóvenes Vengadores fueron pasando por las manos de otros guionistas y por el grupo fueron pasando distintos miembros, pero la agrupación inicial que plasmó Allan Heinberg fue a Hulkling (como contrapartida de Hulk); a Wiccan (como contrapartida de Thor; en los cómics era llamado también Asgardiano por sus poderes); a Iron Lad (como contrapartida de Iron Man); a Patriota (como contrapartida del Capitán América); a Cassie Lang (como contrapartida de Ant-Man); y también confiesa que Kate Bishop siempre fue creada para convertirse en la futura Ojo de Halcón. Además, como último miembro se encontraba Speed, un personaje que Heinberg comenta que está para revolucionar los hechos y mostrar al hermano perdido de Wiccan e hijo de Wanda Maximoff.

David Hernández, en el prólogo de “Jóvenes Vengadores: Reunión” (2022), comenta que este grupo de nuevos Vengadores se ven como unos adolescentes inexpertos, aunque llenos de valentía y entusiasmo. Además, lo califica como un “conflicto generacional que viene impulsado

por unos chicos que saben que ha llegado su momento, y que necesitarán aprender por las duras, en primera persona, todo lo que esta vida les tiene preparados. En eso consiste, después de todo, madurar” (Hernández D., 2022: 4).

En este apartado se recopilará a los miembros iniciales de los Jóvenes Vengadores señalando su contexto narrativo en el UCM y contrastándolo con su historia en las viñetas (cambiando a Iron Lad por Ironheart, ya que ésta última ha aparecido con relevancia en la narrativa del UCM y, en cambio, Iron Lad no ha sido presentado aún; y añadiendo a América Chávez, quien ha sido miembro del grupo posteriormente).

A) KATE BISHOP:

Figura 4. Haille Steinfeld como Kate Bishop en *Kawkeye* (2021).



Fuente: Disney Plus

Figura 5. Portada "Young Avengers; Kate Bishop" (2008).



Fuente:https://marvel.fandom.com/wiki/Young_Avengers_Presents_Vol_1_6

Katherine “Kate” Bishop es una joven vengadora que hizo su debut en el UCM en el invierno de 2021 a través de la serie “Hawkeye” (Disney Plus, 2021). Hija de Eleanor y Derek Bishop, de clase alta, durante la Invasión Chitauri [en “Avengers” (Joss Whedon, 2012)] su padre falleció y ella comenzó a admirar a Clint Barton. Se convirtió en una gran deportista, con una amplia gama de trofeos en sus vitrinas, y en una gran luchadora y tiradora con Arco, siguiendo los pasos de su ídolo.

La madre de Kate, Eleanor Bishop, directora ejecutiva de Seguridad Bishop, rehízo su vida con el espadachín Jacques Duquesne, algo que no le sentó bien a Kate. En una gala de clase alta, Kate tuvo que ponerse el traje de Ronin, que Clint Barton usó durante su exilio de los Vengadores [en “Avengers: Infinity War” (Anthony Russo, Joe Russo, 2018)], para combatir a uno de los

malhechores. Clint Barton tuvo que proteger a Kate cuando ésta se puso el traje, ya que la conllevó graves problemas: primero la enfrentó a una mafia y a su líder: Maya López (también conocida como Echo; personaje que tendrá su propia serie en 2023), y luego contra Yelena Belova, mejor amiga de la Viuda negra original, Natasha Romanoff, que murió durante los hechos ocurridos en “Avengers: End Game” (Antony, Joe Russo, 2019).

Alguien que acompañó a Kate durante toda la historia fue el perro “Pizza dog”, a quien conoció durante la gala al principio de la serie. Ambos se establecieron en el apartamento de Kate, aunque luego fueron atacados por la mafia y tuvieron que irse junto a Clint al apartamento de la tía de Kate, Moira Brandon.

Por último, Kate se enteró de que su madre trabajaba para Wilson Fisk, el hombre más peligroso de Nueva York y quien controla los hilos de las mafias, y, tras una batalla de Clint y Kate contra la mafia y contra Wilson Fisk, Kate llamó a la policía para arrestar a su madre por los crímenes realizados: por ejemplo, incriminó a Jacques Duquesne, su futuro marido, por un crimen que secundó ella. Eleanor le dijo a Kate que todo lo que hizo fue para protegerla de este mundo.

- EN EL CÓMIC:

Si bien los orígenes de Kate Bishop cambian sustancialmente con respecto al cómic, es relevante hablar de la historia de Kate Bishop en torno al grupo de los “Jóvenes Vengadores”.

Antes de ello, cabe comentar un detalle respecto a la juventud de Kate que no aparece de manera muy explícita en la serie de “Ojo de Halcón”; y es que a Kate Bishop, a pesar de pertenecer a una familia de clase social alta, le gusta ayudar a los más desfavorecidos, yendo a comedores sociales o a refugios para mujeres.

Tras este paréntesis, la historia con el grupo de superhéroes comenzó en la boda de la hermana de Kate, en la Catedral de San Patricio, cuando todos los invitados fueron raptados, incluida Kate; un grupo de Jóvenes Vengadores los rescataron, con una gran ayuda de la joven. Los Jóvenes Vengadores provocaron un incendio en el intento, pero pudieron escapar de allí antes de que llegara la policía. Kate y Cassie Lang (hija de Ant-Man), se autoinvitan a los Jóvenes Vengadores al instante y, en la Mansión donde se encontraban, apareció Kang el Conquistador para matar a Iron-Lad, un miembro del equipo. Capitán América y Iron Man ordenaron la disolución del equipo debido a la inexperiencia y lo que pudiera sucederles. Aun así, los Jóvenes Vengadores siguieron su camino y Kate utilizó parte del dinero y los contactos de su familia, de clase alta, para conseguir una nueva guarida, trajes y armas. Patriota y Kate serían los líderes del

equipo, incluso teniendo una cierta química entre ellos que, más tarde se convertirían en pareja; aunque ésto cambiaría cuando todos se enteraron de que Patriota estaba tomando Hormona de Crecimiento Mutante para simular los poderes del ‘suero del supersoldado’, lo que le daba superpoderes. Patriota resultó gravemente herido tras una batalla y Kate se sobrepuso a ello, algo que provocó que los Vengadores originales como Jessica Jones o Capitán América, la trataran como el nuevo “Ojo de Halcón”, dándole el arco y las flechas originales de Ojo de Halcón, e incluso el apodo. Esta fue la primera historia de Kate Bishop con los Jóvenes Vengadores, pero sería solo el comienzo de muchas aventuras.

B) HULKLING:

Figura 6. Fotomontaje del actor Kit Connor como Teddy Altman.



Fuente: Twitter.

Theodore “Teddy” Altman (Hulkling) es un miembro original de los Jóvenes Vengadores que aún no ha aparecido en el universo cinematográfico de Marvel.

- ORÍGENES EN LOS CÓMICS:

Dos de las razas más importantes en Marvel Cómics, los *kree* y los *skrull*, estuvieron en guerra. Durante esa época, la heredera al trono de los *skrulls*, la princesa Anelle, y el guerrero *kree* y futuro Vengador, Mar-Vell, tuvieron una relación amorosa. Fruto de esa relación nació su hijo al que llamaron Dorrek VIII, y al que mantuvieron en secreto. Pero el secreto salió a la luz, y su padre fue asesinado y Anelle tuvo que dar al hijo a su niñera para llevárselo escondido a la Tierra.

En la Tierra, el niño adoptó el nombre de Teddy Altman, sin saber de sus orígenes y de su verdadera identidad. Teddy empezó a ver sus poderes, pensando que era mutante, y se creó un aspecto musculado para encajar en la sociedad y con sus compañeros, sobre todo con su amigo Greg Norris. Llegó un día en el que Teddy le dijo a Greg de su verdadera identidad, y éste se lo tomó con normalidad, aunque se aprovechó de los poderes metamórficos de Teddy y éste rompió con su amistad.

Por otro lado, Teddy comenzó su andadura con los Jóvenes Vengadores cuando se topó un día con Iron Lad, una variante joven del villano Kang el Conquistador, que viajó hacia esa línea temporal para reunir a un grupo de jóvenes superhéroes para derrotar a Kang. De esta manera, Teddy se une al equipo con el apodo de “Hulkling”, debido a su aspecto de Hulk. Otro aspecto fundamental en el desarrollo del personaje radica en su relación sentimental con otro miembro del grupo: Billy/Wiccan.

C) SPEED:

Figura 7. El actor Colin Seifert.



Fuente: Getty images.

Figura 8. Speed en Marvel Comics



Fuente: Comic Vine.

Thomas “Tommy” Maximoff hizo su debut en el Universo Cinematográfico de Marvel en la serie “Wandavision” (Disney Plus, 2021). Lo hizo en su versión infantil, siendo hijo de Wanda y Visión, junto a su hermano Billy (Wiccan, también miembro de los Jóvenes Vengadores). Ambos desaparecieron ya que habían sido creados por ilusiones de Wanda, pero volvieron a aparecer de nuevo en su forma infantil en la película “Doctor Strange: in the Muktiverse of Madness” (Sam Raimi, 2021) cuando Wanda, del UCM, quería viajar por el Multiverso para “raptar” a sus

hijos de su madre (otra Wanda de otro universo). Por lo tanto, el personaje de Tommy no ha sido explorado a fondo, dejando ver sus poderes de súper velocidad que tiene como su tío Pietro, hermano de Wanda. Tío y sobrino tenían una gran relación en la serie (Wandavision, Disney Plus, 2021).

Pero, más allá de lo que se ha podido ver en pantalla, Tommy tiene un trasfondo al que hay que acudir a los cómics para conocerlo:

- CÓMICS:

Lo primero de todo que habría que remarcar, es que su nacimiento ya fue algo extravagante en los cómics; Tommy y Billy fueron creados por Wanda, como en la versión cinematográfica, pero, además, fueron fragmentos de almas creadas por Mephisto, y fue por éste mismo por el que dejaron de existir. Más adelante, ambos hermanos fueron reencarnados en otros cuerpos, Thomas Shepherd y Billy Kaplan, viviendo en otras familias. Por su parte, Tommy se crió en Springfield, hijo de Frank y Mary Shepherd, divorciados; se reunió con los Jóvenes Vengadores cuando éstos fueron a buscarle con la intención de reclutar gente, y Tommy se encontraba detenido en una instalación de alta potencia de su ciudad. Todos huyeron de las instalaciones y, más adelante, Tommy y Billy se dan cuenta de que son hermanos y se ponen en búsqueda de Wanda,

Tommy se ha caracterizado por su "amor libre", intentando probar con Kate Bishop (formando un triángulo amoroso junto a patriota) y también con chicos, por lo que es una persona bisexual.

D) AMÉRICA CHÁVEZ:

Figura 9. América Chávez en los cómics y en el UCM.



Fuente: <https://www.culturaocio.com/cine/noticia-doctor-strange-quien-america-chavez-poderes-tiene-universo-marvel-20220505100520.html>

América Chávez es un personaje que ya ha aparecido previamente en el Universo Cinematográfico de Marvel a través de la película "Doctor Strange: in the Multiverse of Madness" (Sam Raimi, 2022).

América Chávez nació y creció en el Paralelo Utópico de la mano de sus madres, Elena y Amalia Chávez. Allí, ellas la protegían del poder con el que nació: poder viajar por el multiverso. Un día, Chávez se asustó debido a una abeja lo que provocó que creara un portal multiversal por el que caerían sus madres perdiéndose por el multiverso. Todo esto se puede ver en un flashback en "Doctor Strange: in the Multiverse of Madness" (Sam Raimi, 2002).

Incapaz de controlar sus poderes, América Chávez viajó por universos distintos. En 2025, empezaría a ser perseguida por demonios, conociendo por el camino al Doctor Strange de un universo paralelo al del UCM. Al morir éste, América viajó junto al cuerpo de ese Doctor Strange por el multiverso, llegando hasta la Tierra-616, el Universo principal del UCM. Allí fue perseguida por otro demonio y salvada por el Doctor Strange principal y por Wong (el compañero de Doctor Strange y actual hechicero supremo de la Tierra). Más tarde, descubrieron que Wanda Maximoff (la Bruja Escarlat y ex miembro de los Vengadores) era quien estaba persiguiendo a Chávez a través de demonios y brujería ya que quería sus poderes para conseguir a los hijos que había perdido, Billy (Wiccan) y Tommy (Speed) de otros universos.

Doctor Strange y América huyeron por el multiverso de Wanda hasta que ésta la capturó y estuvo a punto de conseguir sus poderes, pero América Chávez se recompuso, controló sus poderes y la venció, provocando que Wanda se enterrase bajo una montaña.

América Chávez, de vuelta a la normalidad, fue reclutada por Doctor Strange y Wong en Kamar-Taj para controlar mejor sus poderes como recluta de los Maestros de las Artes Místicas. Allí comenzó a aprender cómo crear portales interdimensionales al lado de otro aprendiz, Rintrah. Strange terminó diciendo a Chávez que sus madres estarían orgullosas de ella y que estarían deseando ver lo que ha crecido su hija.

- EN LOS CÓMICS:

A los 5 años, América y su hermana, Catalina, fueron llevadas por sus madres, Amalia y Elena Chávez a una isla de un multimillonario, el Señor Gales, donde trabajaban para curar a las niñas

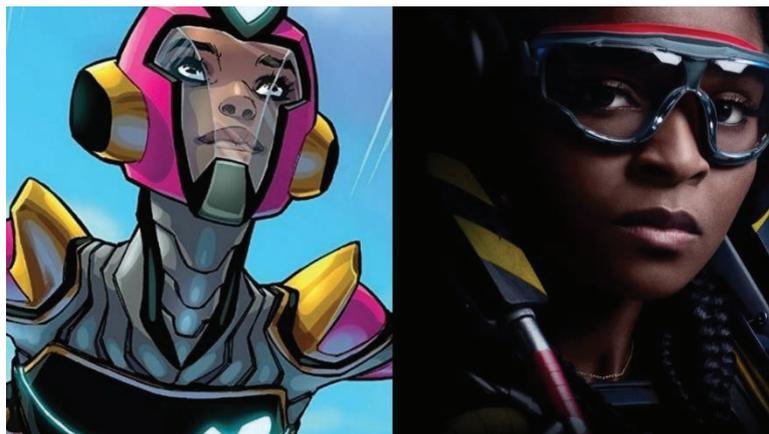
del Síndrome de los Bordes, una enfermedad genética. América empezó a manifestar sus poderes, algo que contentaba al multimillonario; pero sus madres se dieron cuenta e la familia intentó escapar de allí. En el escape del lugar, Amalia murió en el intento y Gales disparó a Elena, mientras que América abría un portal multiversal para escapar junto a Catalina, pero Gales la cogió en el último segundo. América escapó sola pensando que su familia estaba muerta y ella, sola.

América, sin recordar lo que había pasado por conmoción, se cobijó con la familia Santana en Washington Heights quienes le criaron como su hija. Años después le volvieron los recuerdos y, con ello, se acordó de sus poderes. Esto provocó conflictos con la familia Santana hasta que América los abandonó y tomó el apellido “Chávez”.

América Chávez continuó su historia señalando que nació en el Paralelo Utópico, una dimensión paradisíaca fuera del tiempo y del espacio del Multiverso. Según esta historia, perdió a sus madres cuando éstas se sacrificaron heroicamente para detener el peligro de la ruptura del Multiverso. Al convertirse en superheroína entre universos, América se unió, primero a la Brigada Adolescente, y, después, a los Jóvenes Vengadores, donde destacó su enemistad con otro de sus miembros, Kid Loki.

E) IRONHEART:

Figura 10. Riri Williams en los cómics y en el UCM.



Fuente: Twitter.

Riri Williams (Ironheart) ha comenzado su andadura en el UCM tras la película “Black Panther: Wakanda Forever” (Ryan Coogler, 2022). En la película de la Fase 4 tuvo un papel secundario que se remontó a ayudar intelectualmente a la nación de Wakanda.

En la película se muestra a Riri como una estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) con un gran talento e inteligencia. Riri desarrolló una máquina para detectar el vibranium que fue detectada por la CIA quienes la querían para poder conseguir el material en el Océano. El rey Namor de Talokan también quería a la joven ya que veía su invento como un peligro para su pueblo ya que les pondría en el foco del mundo entero al buscar los humanos el vibranium. Riri fue raptada por los Atlantes, pero Nakia, ex novia de la primera Pantera Negra, la rescató. Esto provocó una guerra entre Wakanda y Talokan, en la cual participó Riri con una armadura mejorada por Wakanda. Al terminar la batalla, Riri volvió al MIT para continuar con sus estudios, pero tuvo que dejar la armadura en Wakanda.

- EN LOS CÓMICS:

Riri nació en Chicago poco después de la muerte de su padre; allí creció junto a su tía paterna, Sharon Williams, su madre Ronnie y su padrastro. En su infancia Riri tuvo que acudir a un psicólogo infantil quien la diagnosticó ser un súper genio y que tuvieran un cuidado especial y emocional con ella. Su inteligencia provocó que se volviera solitaria e introvertida, pero logró hacer una amiga, Natalie, y recibió una beca del MIT que aceptó... pero todo se torció cuando en un picnic familiar se sucedió un tiroteo donde murieron Natalie y el padrastro de Riri.

En los años siguientes, Riri comenzó a diseñar su propia armadura, versionando la de Iron Man, utilizando material robado en el MIT. Más tarde, Tony Stark se enteró del logro de Riri y la visitó dotándola de otra armadura y convirtiéndola en su mano derecha en grandes ocasiones como en la Segunda Guerra Civil o en los eventos ocurridos en “Secret Wars”.

F) CASSIE LANG:

Figura 11. Cassie Lang en los cómics y en el UCM.



Fuente: Yahoo.

Cassie Lang es el miembro de los Jóvenes Vengadores más veterano en el UCM, ya que apareció por primera vez en “Ant-Man” (Peyton Reed, 2015) y luego en “Ant-Man and the Wasp” (Peyton Reed, 2018) en su versión infantil; y luego en “Avengers: End Game” (Anthony Russo, Joe Russo, 2019) ya como adolescente. Además, recientemente ha coprotagonizado la tercera entrega, “Ant-Man and the Wasp: Quantumania” (Peyton Reed, 2023).

Cassie Lang es hija de Scott Lang y de Maggie, quienes dejaron su relación después de que Scott fuera arrestado por un robo ilegal. Maggie se casó con un policía, mientras que Scott, dispuesto a conseguir dinero para poder mantener a su hija, accedió a ayudar a Hank Pym y Hope Van Dyne, convirtiéndose en Ant-Man y, más adelante, salvando a Cassie de Darren Cross (el villano llamado “Chaqueta amarilla”). Después del incidente, Cassie mantuvo como mascota a una hormiga gigante agrandada por partículas Pym de Scott Lang.

Más tarde, tras los hechos provocados en Captain America: Civil War (Anthony Russo, Joe Russo, 2016), Scott Lang fue recluido en casa donde pudo tener más tiempo con Cassie... pero una de cal y otra de arena porque Cassie sobrevivió al chasquido de Thanos en “Avengers: Infinity War” (Anthony Russo, Joe Russo, 2018), lo que la convirtió en una del 50% de personas del mundo que sobrevivió; creció creyendo que Scott fue víctima del chasquido, aunque éste únicamente había quedado atrapado en el Reino Cuántico durante 3 años, hasta que volvió a casa en “Avengers: End Game” (Anthony Russo, Joe Russo, 2019). Tras los hechos sucedidos en esta última película, ganando a Thanos y devolviendo a todo el mundo a su vida normal, Scott decidió darse un tiempo y dedicarse a otras tareas como escribir su propio libro; pero, por otro lado,

Cassie vio injusticias que arreglar, aunque tuvieron que arrestarla hasta dos veces en la comisaría por rebeldía contra la policía. Por otro lado, su abuelo, Hank Pym, le dio su propio traje de Ant-Man y ella construyó indirectamente un portal al Reino Cuántico que desembocaría a los hechos provocados en “Ant-Man and the Wasp: Quantumania” (Peyton Reed, 2023). La película termina con toda la familia celebrando en un restaurante todos los cumpleaños de Cassie que se han perdido durante el chasquido de Thanos.

- EN LOS CÓMICS:

En las viñetas cambia por completo la historia de Scott y Cassie Lang; de pequeña, Cassie sufría un problema cardíaco y Scott robó a Henry Pym el traje y las partículas Pym para rescatar a la única doctora que podía curar a Cassie. A partir de entonces, Cassie quiso ser una superheroína como su padre, intentando entrar en varios grupos de héroes como los Héroes de Alquiler o en Los Vengadores; fue durante una estancia con estos últimos cuando Cassie se expuso en secreto a las Partículas Pym para ser una superheroína. Mientras tanto, su madre y su nuevo marido no querían esa vida para Cassie y evitaban que se uniera a los héroes, incluso limitando judicialmente el tiempo que pasaba Cassie con Scott. Aun así, Cassie pasaba tiempo con Scott hasta que éste murió intentando salvar a un amigo, y Cassie comenzó a vivir con su madre y padrastro.

Cassie se peleaba constantemente con su madre, por lo que quería irse casa y unirse a un grupo de jóvenes superhéroes. Durante una noche se topó con los Jóvenes Vengadores y tras buscar a Kate Bishop, ambas fueron a unirse al grupo. Cassie pasó a adoptar el nombre de “Estatura”.

Los padres de Cassie empezaron a sospechar que “Estatura” era su hija, hasta que Jessica Jones confirmó a su madre la identidad con el fin de detener al grupo de jóvenes; pero no lo logró.

Tras los hechos sucedidos en Civil War, los Jóvenes Vengadores se dividieron y Cassie pasó por otros grupos; pero cuando Wiccan y Speed deciden ir a buscar a su verdadera madre, Wanda Maximoff, el grupo se volvió a unir (en el cómic de “La Cruzada de los Niños”). Es durante esta aventura cuando Cassie dio su vida para derrotar al villano, Doctor Doom. Los Jóvenes Vengadores construyeron un monumento en su nombre.

La historia dio un giro de 180 grados cuando el Doctor Doom, queriendo enmendar un pecado, revivió a Cassie; retomó la escuela secundaria y dejó su labor de superheroína, por el momento, mudándose con su madre.

G) PATRIOTA:

Figura 12. Patriota en el UCM y en los cómics.



Fuente: Blog de Superhéroes.

Elijah Bradley (Patriota) ha realizado un cameo en el Universo Cinematográfico de Marvel a través de la serie de Disney Plus “Falcon and the Winter Soldier” (Disney Plus, 2021). En la serie vive solo en Baltimore junto a su abuelo, Isaiah Bradley, cuyo pasado es relevante para la historia de Elijah Bradley y su transformación en Patriota.

El Gobierno de los Estados Unidos aplicó un Suero de Soldado a un ejército, siendo Isaiah uno de los pocos éxitos en el experimento, previo a su implementación a Steve Rogers (que lo convertiría en Capitán América). Durante las guerras ejerciendo como supersoldado fue gravemente herido y encarcelado durante más de 30 años por Hydra.

Isaiah no tuvo el reconocimiento de Steve Rogers a pesar de haber ejercido ambos por igual, algo que provocó la ira de Isaiah y de su nieto Elijah.

- EN LOS COMICS:

La historia de Isaiah no cambia demasiado con respecto a los cómics. En las viñetas, Elijah tiene un tío, Josiah X, quien también siguió los pasos de Isaiah e incluso se puso el uniforme del Capitán América. Además, se muestra que Isaiah, antes de recibir el Suero de Super Soldado, engendró a Sarah Gail, la madre de Eli, por lo que Elijah nació sin poderes sobrehumanos.

Elijah se unió a los Jóvenes Vengadores inventándose que tenía poderes, ya que el líder del grupo que unió a todos los miembros al principio de su historia (Iron Lad), quería a su tío, Josiah X.

Tras varias misiones con los Jóvenes Vengadores, donde se apreciaba química emocional entre Elijah y Kate Bishop, Wiccan pilló a Elijah usando HCM (Hormona de Crecimiento Mutante) que le daba los poderes de fuerza; esto hizo que Patriota abandonara el grupo, a pesar de que el resto de miembros quería que Elijah se quedara. Más tarde, Elijah se unió a los Jóvenes Vengadores para salvar a Hulkling de su captura, y en su intento de que unos disparos no terminaran en el Capitán América de Steve Rogers, terminó gravemente herido. En el hospital, Isaiah Bradley le hizo una transfusión de sangre a Elijah, quien adquirió los poderes y atributos físicos de un verdadero Super Soldado.

H) WICCAN:

Figura 13. Joe Locke.



Fuente: Twitter.

Figura 14. Wiccan/Billy.



Fuente: Cómic de Jóvenes Vengadores, la cruzada de los niños.

Al igual que Tommy (Speed), su hermano Billy Kaplan (Wiccan) ya ha aparecido en dos ocasiones en el UCM en su versión infantil: en “Wandavision” (Disney Plus, 2021) y “Doctor Strange: in the Multiverse of Madness” (Sam Raimi, 2022). Aun así, Joe Locke, el actor de la famosa serie de Netflix, “Heartsttoper” (Netflix, 2022-), está confirmado que va a aparecer en la serie de Marvel, “Agatha: Coven of Chaos” (Disney Plus, 2024), y se rumorea que pueda dar vida a Billy Kaplan (Jorgegea, 2022).

- EN LOS COMICS:

Billy Kaplan es el hijo de padres judíos: Jeff Kapkan, cardiólogo, y Rebecca Kaplan, psicóloga; pero su verdadero origen se remonta a ser una reencarnación ya que era el hijo de Bruja Escarlata y Visión, y hermano de Tommy Maximoff (Speed)

Billy sufría bullying en su escuela debido a su sexualidad y por ser un friki de los superhéroes; éste un día se encontró con la Bruja Escarlata, quien era su Vengadora favorita, y le dijo que “podía cuidar de sí mismo”, tocándole la cabeza y causándole una luz roja breve. A los días siguientes, Billy se defendió en la escuela de su agresor utilizando sus poderes, pero, como no les controlaba, casi mata al otro chico.

Iron Lad, quien reunió a la primera formación de Jóvenes Vengadores, buscó a Wiccan, quien se unió al grupo. Billy estableció una relación amorosa con uno de sus compañeros: Teddy (Hulkling). Billy, queriendo salir del armario con sus padres sobre sus poderes, hizo todo lo contrario: sus padres asumieron que Billy les estaba presentando a su novio y que él estaba contándoles su sexualidad.

Más tarde, los Jóvenes Vengadores buscando otros adolescentes con poderes recurrieron a un centro de detención de alta seguridad donde liberaron a Tommy Sheppard (Speed). Luego se dieron cuenta de que ambos son hermanos, y decidieron emprender la búsqueda de su madre: Wanda Maximoff.

Remarcar también que Wiccan está destinado a ser el próximo Hechicero Supremo tras Doctor Strange, algo que se ve en los cómics de este último.

6. MARCO PRÁCTICO:

6.1. DESARROLLO NARRATIVO:

Tras haber completado un análisis teórico sobre la adaptación y el guion cinematográfico, y de situación de los personajes y del Universo cinematográfico de Marvel, a continuación, se va a proceder a transformar el texto literario en texto fílmico a través de la adaptación de una serie de cómics de los Jóvenes Vengadores y del contexto de los personajes en el UCM.

6.1.1. Adaptación de la trama y de los personajes: Sinopsis, propuesta temática, Story line, Estructura, tratamiento de los episodios...:

Para llevar a cabo la construcción narrativa de la serie de Jóvenes Vengadores se han tenido en cuenta los siguientes cómics en los que aparecen los personajes como grupo en sus inicios y momentos importantes en su estilo narrativo y visual.

- a. “Aprendices”: #1 - #6. (Allan Heinberg y Jim Cheung; 2005).
- b. “Identidades secretas”. #7 y #8. (Allan Heinberg y Jim Cheung; 2005).
- c. “Especial Jóvenes Vengadores”. Special One-Shot. (Allan Heinberg y Jim Cheung; 2006).
- d. “Cosas de casa”. #9 - #12. (Allan Heinberg y Jim Cheung; 2006).
- e. “Patriota”. #1. (Ed Brucaker y Paco Medina; 2008).
- f. “Estatura”. #5. (Kevin Greivoux y Mitch Breitweiser; 2008).
- g. “El nuevo mundo”. Point One One-Shot. (Kieron Gillen y Jamie McKelvie con Mike Norton; 2012).
- h. “Estilo > Sustancia”. Vol. 2, #1. (Kieron Gillen y Jamie McKelvie con Mike Norton; 2012).
- i. “Deus Ex Ametralladora”. Vol. 2, #4. (Kieron Gillen y Jamie McKelvie con Mike Norton; 2012).

- j. “El arte de salvar el mundo”. Vol. 2, #5. (Kieron Gillen y Jamie McKelvie con Mike Norton; 2012).
- k. “Jóvenes Vengadores. Parte 1 y 2”. Vol. 2, #12 y #13. (Kieron Gillen y Jamie McKelvie; 2014).
- l. “Resolución. Parte 1 y 2”. Vol. 2, #14 y #15. (Kieron Gillen y Jaime McKelvie, Emma Vieceli, Christian Ward, Annie Wu; Becky Cloonan, Ming Doyle y Joe Quinones; 2014).

Para la escritura del guion piloto, “Episodio 1. Kate Bishop”, han sido relevantes dos cómics en concreto:

- En el #1 de “Aprendices” de Allan Heinberg y Jim Cheung (2005) se muestra el primer contacto entre la agrupación inicial de los Jóvenes Vengadores.

La grapa tiene una forma narrativa en 3ª persona siguiendo la visión y figura de una periodista: Jessica Jones. La construcción narrativa es la siguiente:

- **Planteamiento:** Jessica Jones es una periodista en el Daily Bugle y su jefe, J.J. Jameson, le pide que investigue y persiga a 4 jóvenes que se hacen pasar por héroes con trajes parecidos a los Vengadores. Jessica Jones fue una superheroína y amiga del Capitán América e Iron Man; ambos la esperan a la salida del Daily Bugle para preguntarla por los “Jóvenes Vengadores” del periódico ya que quieren detenerlos por considerarlos simples niños.
- **Nudo:** Unos ladrones atracan en una catedral donde se celebra una boda. Entre los más de doscientos invitados se encuentra Kate Bishop. De repente, entran los 4 jóvenes rompiendo los ventanales y luchando contra los malhechores; pero terminan siendo repelidos.
- **Desenlace:** Kate Bishop, usando su ingenio, salva a los jóvenes, aunque tiene un rifirrafe con Patriota a quien no le ha gustado que le ayudara Kate Bishop.

Además, han causado graves daños materiales. Los 4 jóvenes salen de la catedral donde les espera una gran multitud, con policía y medios de comunicación intentando retenerles con preguntas. Los jóvenes escapan y se intentan esconder, pero el Capitán América, Iron Man y Jessica Jones les terminan encontrando.

Por lo tanto, los dos espacios importantes utilizados son el Daily Bugle y la catedral (interior y exterior), y la duración temporal de la tirada es de un día.

El tema de este episodio sería la represión de los jóvenes por parte de los adultos.

- En el “Especial Jóvenes Vengadores” de Allan Heinberg y Jim Cheung en 2006 se capta la esencia de Kate Bishop luchando por seguir su propia vida.

Este episodio también sigue el punto de vista de Jessica Jones, narrándose en 3ª persona. La construcción narrativa es la siguiente:

- **Planteamiento:** Kat Farrell, una compañera de trabajo de Jessica Jones, le pide a ésta que hable con los Jóvenes Vengadores para conseguir exclusivas. Jessica Jones decide ir a hablar con ellos para que cesen de sus labores como superhéroes.
- **Nudo:** Jessica Jones habla con cada uno de los Jóvenes Vengadores (Cassie Lang, Hulkling, Wiccan, Patriota, Kate Bishop) quienes la cuentan hechos fundamentales de su pasado por los cuales quieren seguir el camino de ser héroes. Kate Bishop le cuenta a Jessica Jones que su madre, Eleanor Bishop, está muerta, que su padre está sólo comprometido a expandir su imperio y que su hermana pasa su tiempo gastándose el dinero, algo contrario a Kate ya que ella nunca se ha sentido cómoda con la riqueza de su familia empatizando con los que menos tienen y más sufren... pero lo que la hizo querer ser una heroína como su ídolo, Clint Barton, fue el hecho de que la violaron una noche volviendo

a casa. A partir de entonces quiso prepararse en artes marciales para que todo el mundo pudiera estar a salvo.

- **Desenlace:** Los Jóvenes Vengadores y Jessica Jones siguen sus propios caminos, mientras que Kat Farrell no tiene su exclusiva.

Por lo tanto, los espacios utilizados son varios donde se Jessica se encuentra con cada uno de los jóvenes (sobre todo se trata de exteriores), y la duración temporal de la tirada es de un día.

El tema de este episodio sería la libertad de elección de los jóvenes.

Para llevar a cabo el desarrollo narrativo y la escritura del guion piloto de “Jóvenes Vengadores”, en lo que se refiere a los aspectos como el núcleo narrativo (planteamiento, nudo, clímax y desenlace), la duración, el tiempo de la historia, diálogos, o incluso personajes, se van a sustituir para conectar con la continuidad y narrativa del universo cinematográfico de Marvel.

Por lo tanto, el texto fílmico tendrá la forma, bien de una adaptación como interpretación (donde la obra audiovisual es fiel al espíritu y valores de la original, pero hay cambios sustanciales en los personajes, la historia, punto de vista, acciones...) o bien de una adaptación libre (en la que el autor reescribe la obra por completo, cambiando por completo la atmósfera con respecto al texto literario). Si es uno u otro tipo de adaptación habrá que comprobarse con el grado de semejanza en el espíritu y los valores de la adaptación al original.

Hay una atmósfera central que engloba a todos los cómics de los “Jóvenes Vengadores” (y, por lo tanto, también en los seleccionados para realizar la adaptación) que es la siguiente:

- Son jóvenes que quieren ser como sus ídolos y son sus contrapartidas. Por ejemplo:
 - Kate Bishop quiere ser como Clint Barton (Ojo de Halcón).
 - Elijah Bradley como el Capitán América.
 - Hulkling/Teddy Altman como Hulk.

- Ironheart como Iron Man.
- Wiccan como Wanda Maximoff (su madre, pero también su Vengadora favorita, antes de que él supiera que, en realidad, era su madre).
- Existe un conflicto generacional. Por ejemplo:
 - Kate Bishop se siente cohibida por su situación familiar de riqueza.
 - La madre y padrastro de Cassie Lang no le dejan a su hija ser una superheroína.
 - Los Vengadores originales les impiden ejercer como superhéroes.
- Sus historias impregnan valores positivos, de superación, de compañerismo, de amistad; pero, sobre todo, hay una progresión en los personajes en su madurez desde la vida adolescente a la adulta (que se metaforiza con su conversión en Vengadores) para seguir su propio camino en el futuro.

Para llevar a cabo esta adaptación se han suprimido buena parte de las acciones y episodios completos de los cómics. En primer lugar, para la construcción narrativa de la serie se han trasladado partes de los distintos cómics mencionados a las estructuras narrativas de los episodios (basadas en el paradigma de Syd Field). En segundo lugar, para la escritura de guion del episodio piloto de la serie, denominado “Episodio 1. Kate Bishop”, que gira en torno a esta joven superheroína, se han recogido los siguientes elementos, tanto de la narrativa de los cómics, como de la continuidad del UCM:

- **CÓMICS:**
 - He trasladado la secuencia de comienzo del cómic de “Aprendices” (Allan Heinberg, 2005), colocándolo en el tercer acto del episodio piloto. En el cómic, un grupo de ladrones interrumpe una boda y entre los asistentes está Kate Bishop. Los Jóvenes Vengadores (compuestos, en ese momento, por Wiccan,

Teddy Altman, Patriota y Iron Lad), logran salvar a la gente con la ayuda de Kate Bishop, pero incendiando la catedral. Los medios de comunicación y la policía rodean la zona y atiborran a preguntas a los Jóvenes Vengadores que huyeron de allí.

- He añadido al personaje de Riri Williams a los “Jóvenes Vengadores”, ya que este personaje, en los cómics, no ha llegado a formar parte del grupo. He trasladado los inicios de Riri del cómic, que se caracterizan por ser una joven solitaria e introvertida desde pequeña, a causa de su gran inteligencia y de las pérdidas familiares y personales. A esto le ha acompañado lo ya mostrado en “Black Panther: Wakanda Forever” (Ryan Coogler, 2022), donde se enseña a Riri Williams como una estudiante del MIT que no tiene amigos, que tiene su propio centro de trabajo con su armadura de Ironheart, y con un carácter irónico y sarcástico. Además, al principio de la película, Riri es perseguida por la CIA (dirigida por Valentina Allegra de Fontaine).

Eso sí, los inicios y la historia de Riri Williams se contarán en su serie para Disney Plus en 2024.

- He trasladado los inicios de Teddy Altman (Hulkling). Teddy Altman siempre ha estado escondiéndose al considerarse distinto a los otros chicos, adaptándose su imagen a ser como ellos (esto se muestra en el Especial Jóvenes Vengadores de 2006 escrito por Allan Heinberg).

En el guion piloto se le muestra como una persona vulnerable y tímida, que quiere ocultarse. Control de Daños está buscándole por ser el único metamorfo que es mitad *kree* y mitad *skrull*. Además, esto conectaría con la actual serie de Marvel Studios, “Secret Invasion” (Disney Plus, 2023), donde se muestra que los *skrulls* (metamorfos) han invadido la Tierra, infiltrándose incluso en altos mandos mundiales.

- **UCM:**

- El personaje de Kate Bishop ya ha sido presentado en la serie “Hawkeye” (Disney Plus, 2021) donde se ha desarrollado su contexto familiar, social y personal, y ha comenzado su andadura como superheroína al lado de su ídolo, y ahora amigo, Clint Barton (Ojo de Halcón).

La serie terminó con Kate Bishop recibiendo el manto de Ojo de Halcón con la familia de éste; y con la madre de Kate, Eleanor Bishop, en la cárcel, por lo que la empresa de Seguridad Bishop se ha quedado sin directora.

Por otro lado, en la serie también se muestra en detalle a Victoria Kafka, como antigua empleada de Seguridad Bishop, dejando la empresa en 2011. Su personaje aparece en los cómics con unas vivencias completamente distintas, pero lo he recogido en la serie como contrapartida de la madre de Kate Bishop.

- El personaje de Valentina Allegra de Fontaine ya ha salido previamente en varios proyectos del UCM: “Black Widow” (Cate Shortland, 2021), “Falcon and the Winter Soldier” (Disney Plus, 2021) o “Black Panther: Wakanda Forever” (Ryan Coogler, 2022). Asimismo, fue importante, pero no apareció, en la serie de “Hawkeye” (Disney Plus, 2021), ya que fue contratada por Eleanor Bishop (la madre de Kate Bishop) para matar a Clint Barton. Por ello, Valentina contrató a Yelena Belova (una Viuda Negra), para matarlo, formando una subtrama de la serie. Más tarde, en “Black Panther: Wakanda Forever” (Ryan Coogler, 2022), Valentina aparecería como la directora de la CIA.

En el episodio piloto que se presenta en este TFM, hemos decidido mantener todos estos aspectos, ya que la serie entraría dentro del canon; pero añadiendo que Valentina también va a ser directora del Departamento de Control de Daños (una agencia gubernamental que antes era subsidiaria de SHIELD).

- El Departamento de Control de Daños es una agencia gubernamental, creada por Tony Stark, cuya misión es recopilar artefactos peligrosos y limpiar desastres causados por los héroes. Esta agencia ya ha aparecido recientemente en dos proyectos: “Spider-Man: No Way Home” (Jon Watts, 2021), cogiendo toda la tecnología de Tony Stark después de su muerte e interroga a Peter Parker y a su entorno tras saber que es Spider-Man; y en “Ms. Marvel” (Disney Plus, 2022), donde van detrás de la joven Kamala Khan tras saber que tiene poderes y poder investigarla. En ambas ocasiones están investigando a dos jóvenes con superpoderes, algo que se desarrollaría durante la serie de “Jóvenes Vengadores”.
- En el UCM ya no hay un grupo fijo de Vengadores, ya que los Vengadores originales han dejado de serlo por distintas razones (Tony Stark y Natasha Romanoff murieron; el Capitán América retomó su camino; Thor está por la Galaxia; Hulk está con su hijo; y Clint Barton volvió con su familia tras sus aventuras con Kate Bishop). Por lo tanto, ya no hay un grupo de Vengadores que protejan la Tierra, algo de lo que se aprovechará Valentina Allegra en un futuro con la ya anunciada película de los “Thunderbolts” (Jake Schreier, 2024): un grupo de antihéroes creado por el Gobierno para suplir a los Vengadores.
- El personaje de América Chávez ya apareció previamente en “Doctor Strange: in the Multiverse of Madness” (Sam Raimi, 2022) y he mantenido la historia ya mostrada en el UCM a través de esa película, junto con su desenlace (América Chávez terminando como aprendiz de Wong, el Hechicero Supremo, en Kamar-Taj); esto lo he enlazado con otro joven vengador, Wiccan/Billy, que es uno de los hijos de Wanda Maximoff (la Bruja Escarlata); Wanda estuvo a punto de matar a América Chávez en “Doctor Strange: in the Multiverse of Madness” (Sam Raimi, 2022) porque quería robarle los poderes de viajar por el

multiverso. En el guion piloto mostraré a través de un comentario (que se desarrollaría en próximos episodios) que América Chávez sabe del paradero de Wiccan, lo busca y quiere llevárselo consigo debido a todo su potencial (al ser hijo de la Bruja Escarlata).

- El personaje de Wiccan apareció previamente en su versión infantil (junto a su hermano, Speed, quien no aparecerá en el episodio piloto escrito para este TFM), en “Wandavision” (Disney Plus, 2021) y “Doctor Strange: in the Multiverse of Madness” (Sam Raimi, 2022). En los cómics, Wiccan es pareja de Teddy Altman, una trama que se ha trasladado al guion piloto de “Jóvenes Vengadores” (su relación se desarrollaría en los próximos episodios).
- El personaje de Cassie Lang apareció por última vez en el UCM a través de la película “Ant-Man and the Wasp: Quantumania” (Peyton Reed, 2023). En la cinta se muestra a Cassie Lang como una chica rebelde, que intenta ayudar a los más desfavorecidos, aunque esto le conlleve entrar en prisión preventiva. En el final de la película se muestra a Cassie celebrando sus cumpleaños pasados (los que no pudo celebrar debido a que su familia desapareció con el chasquido de Thanos durante 5 años) con la familia de su padre, Scott Lang (Ant-Man). En el episodio piloto voy a llevar a Cassie Lang a pasar tiempo con su madre (Margaret) y su padrastro, quienes no la dejan salir de casa debido a su rebeldía. Esto lo he trasladado desde los cómics al guion, especialmente desde “Estatura” de Kevin Grevioux y Mitch Breitweiser de 2008, donde Cassie Lang quiere vivir su vida como superheroína como su padre, pero su madre y su padrastro se lo impiden y prohíben.
- Se han mantenido los inicios de Elijah Bradley, Patriota, contados en el “Especial Jóvenes Vengadores” de 2006, pero también ya avanzados en la serie de “Falcon and the Winter Soldier” (Disney Plus, 2021). En esta serie se muestra cómo su

abuelo, Isaiah Bradley, fue el primer Capitán América, pero el Gobierno le ocultó ya que fue un experimento. Aun así, no tuvo ningún reconocimiento que sí se llevó luego el Capitán América de Steve Rogers. Ambos viven solos en Baltimore y Elijah es muy protector de su abuelo.

En el cómic de “Especial Jóvenes Vengadores” de 2006 se muestra a Elijah tomando Hormonas de Crecimiento Mutante para ser un héroe y proteger a su abuelo, algo que se rescataría en la adaptación a serie, en capítulos posteriores.

6.1.2. Propuesta creativa:

Tras elaborar el trabajo de adaptación, teniendo en cuenta las partes que se han desechado, trasladado y añadido con respecto a los cómics; y tras analizar y recopilar los hechos y personajes que se han tenido en cuenta en torno al universo cinematográfico de Marvel para que la serie tenga continuidad, se ha llevado a cabo la siguiente propuesta creativa.

He sentado las bases creativas de la serie “Jóvenes Vengadores”: título, tema, tono, Story-Line, estructura y Logline; junto con un esquema de los elementos narrativos claves teniendo en cuenta el paradigma de Syd Field: Detonante, primer punto de giro, segundo punto de giro, clímax y desenlace. Este esquema narrativo lo he realizado para la trama general de la serie, para el episodio piloto (del que he desarrollado su guion) y para el resto de episodios de la serie.

- **TÍTULO:** Jóvenes Vengadores.

- **PROPUESTA TEMÁTICA:** El paso por la adolescencia de jóvenes con poderes, con un pasado que afrontar y con un futuro por el que luchar.

- **TONO:** Acción, aventura, comedia, thriller.

- **STORY LINE:** La organización, Control de daños, liderado por Valentina Allegra de Fontaine, está persiguiendo al metamorfo Hulking para mejorar sus robots. Esto provoca que, indirectamente, se una un grupo de jóvenes pretendiendo mantener el legado de los Vengadores. Mientras tanto, hacen frente a sus propias luchas personales como jóvenes en las que se interponen los adultos junto a una opinión pública en contra de su voluntad por ser Vengadores adolescentes. El grupo termina uniéndose, derrocando a Valentina, a sus miedos y a los ideales de la sociedad.

- **ESTRUCTURA:** Se divide en episodios, cada uno es protagonizado por un miembro del equipo. Todo ello forma una macroestructura que juega con la misma propuesta temática desde distintas perspectivas: el paso por la adolescencia, el legado y el futuro incierto.

- **LOGLINE:** Un grupo dispar de adolescentes forman un nuevo equipo de Vengadores luchando contra su pasado y por su futuro.

- **TRAMA GENERAL DE LA SERIE:**
 - **DETONANTE:** Los Jóvenes Vengadores provocan un gran destrozo en la gala benéfica (EPISODIO 1).
 - **PRIMER PUNTO DE GIRO:** Rueda de prensa de Valentina donde pone a la opinión pública y a las instituciones en contra de los Jóvenes Vengadores (EPISODIO 2).

- **SEGUNDO PUNTO DE GIRO:** Valentina utiliza a Wiccan para localizar y raptar a otros jóvenes con poderes (EPISODIO 7).
 - **CLÍMAX:** Los jóvenes retenidos por Valentina son rescatados y devueltos a sus familias (EPISODIO 8).
 - **DESENLACE:** Parte de los Jóvenes Vengadores consolidan el grupo estableciéndose en casa de Hulkling como sede, mientras que otros toman su propio camino (EPISODIO 8).
- **EPISODIO 1. KATE BISHOP:**
- **TEMA:** Libertad de elección de tu futuro siendo joven.
 - **DETONANTE:** Eleanor Bishop obliga a su hija, Kate Bishop, a ceder los datos de su empresa de seguridad a Valentina Allegra.
 - **PRIMER PUNTO DE GIRO:** Kate Bishop cede los datos a Valentina con el fin de seguir sus pasos.
 - **SEGUNDO PUNTO DE GIRO:** Los medios de comunicación sacan a la luz la corrupción de Seguridad Bishop.
 - **CLÍMAX:** Kate Bishop se repone del ataque de ansiedad.
 - **DESENLACE:** Los Jóvenes Vengadores provocan un gran destrozo en la gala benéfica y huyen.

- **TRATAMIENTO:**

Kate Bishop es la nueva jefa de Seguridad Bishop, la empresa que estaba dirigida por su madre, Eleanor Bishop, antes de que ésta entrara en la cárcel. Kate está lidiando con la responsabilidad profesional de dirigir los distintos departamentos... pero ella sólo tiene en su cabeza ser una heroína; ser la próxima Ojo de Halcón.

Victoria, la secretaria de Kate en la empresa, le da una carta de citación de la cárcel; Eleanor Bishop cita a su hija Kate. Kate va a la cárcel para ver a su madre y Eleanor le comenta que Control de Daños, liderada por Valentina Allegra de Fontaine, requieren los datos de seguridad que recoge la empresa de Kate. La madre de Kate la pide que ceda los datos porque, si no, puede atraer graves consecuencias. Kate se niega y abandona la cárcel, aunque su madre le obliga a no contar nada del asunto, Kate piensa en llamar a Clint Barton para pedirle ayuda, pero éste está incapacitado. De pronto, se ve rodeada de seguratas, y un coche, liderado por Valentina Allegra de Fontaine, aparca delante suyo obligando a Kate a subirse. Kate está reunida con Valentina en una casa abandonada rodeada de seguratas. Ante las intimidaciones, Kate cede los datos, pero con la intención oculta de seguir los pasos de Control de Daños, para saber el por qué requieren de los datos. Valentina, antes de irse, la avisa de que no diga ni haga nada al respecto.

Kate está ya en casa y, mientras se desmaquilla y se pone ropa cómoda, habla con sus amigas para salir la siguiente noche por el cumpleaños de una de ellas. Kate acepta, pero su secretaria se cuela en la llamada para avisarla de que la noche siguiente tendrá que acudir a una gala benéfica de recaudación de fondos para un barrio marginal organizado por los "Altman". Al instante, le llega un mensaje al rastreador de Control de Daños: están siguiendo la pista de Teddy Altman. Kate cuelga a Victoria y se vuelve a poner su traje de "Ojo de halcón" esa misma noche.

Desde un alto Kate ve, por una parte, a Teddy Altman y, por otra parte, a un equipo de Control de Daños. Cuando van a capturar a Teddy, Kate les tira una flecha, lo que ayuda a Teddy a correr y escapar. Cuando va a tirar la siguiente flecha, el segurata de la cárcel de Control de Daños se la aparece por la espalda, pero alguien se la lleva rápido volando: es Ironheart (Riri Williams). Desde lo lejos, Kate se cree que, quien le ha rescatado es Iron Man, y ambas ven cómo alguien está peleando contra Control de Daños: es un Capitán América. Ambas van detrás de una persona encapuchada con la ropa de Teddy Altman, ya que dos seguratas de Control de Daños le están persiguiendo; cuando salvan a la persona, ven que es otro adolescente corriendo con

cascos. Kate y Riri vuelven donde estaba Control de Daños, ya que alguien está chillando de dolor. Patriota (Elijah Bradley; el joven Capitán América) está amenazando a un seguridad que está en el suelo. Riri y Kate intentan pararle, pero antes, el señor confiesa que al día siguiente van a atacar la gala benéfica en busca de algo.

Al presentarse unos y otros, justo en ese momento llegan refuerzos (helicópteros y coches) de Control de Daños y salen corriendo escondiéndose. Se ve a Valentina llegar al lugar en el helicóptero y ve una flecha de Kate en el suelo; por ello y antes de irse, suelta en el aire a Kate Bishop unas palabras: esta era la última oportunidad. Patriota rehúsa de seguir porque ya ha intentado salvar a Teddy, pero no meterse dentro de ese embrollo. En cambio, Riri y Kate deciden seguir hacia delante para ayudar a Teddy.

Al día siguiente, pronto por la mañana, Kate y Riri llaman a la puerta de los Altman; allí les abre la señora Altman que les dice que Teddy está malo en su cuarto, por lo que no puede atenderlas. Antes de cerrar la puerta, Kate le pregunta a la señora Altman sobre el paradero de Elijah y ésta se lo revela. Ambas corren hacia el edificio donde vive Patriota, se cuelan en él donde ven que duerme en el suelo y vive en la podredumbre. Kate recibe la llamada de Victoria para recordarle acudir a la gala de los Altman y que tiene una sorpresa para ella. Mientras tanto, Kate ve en una fotografía que Patriota vive en Baltimore, por lo que buscan el último bus que ha salido en esa dirección.

Ambas vuelan hacia el bus y lo paran. Al principio Patriota se niega, pero terminan convenciéndole enseñando la fotografía con su abuelo que estaba en su casa. En la casa de Kate, los tres preparan el plan para rescatar a Teddy Altman y se preparan para la gala. Kate ve bajar a Elijah por las escaleras con el traje y se queda boquiabierta.

Kate hace enanos a Riri y Patriota con partículas Pym para meterlos en la gala. Sólo tiene 5 minutos antes de que se vuelvan grandes otra vez. Antes de entrar, Kate se encuentra con sus dos amigas quienes la comentan que la van a apoyar siempre. Kate entra corriendo al edificio

de la gala en dirección del baño, pero se encuentra con Victoria. Victoria le comenta a Kate que su madre ha recibido una rebaja de la condena de la cárcel y va a salir en poco. Mientras, Riri y Elijah se vuelven grandes en el baño.

Los tres ya se encuentran en el salón general de la gala. Elijah va como el novio de Kate. Riri se mueve a una esquina, donde hay una barra de bar, para estar separados. Comienza a sonar una canción y Kate y Patriota proceden a bailar juntos mientras buscan a Teddy con la mirada. De repente, Riri ve entrar a Valentina con dos guardaespaldas. Valentina se acerca a Kate comentándole que pensaba que su madre le importaba más. Valentina desaparece en la multitud mientras que los guardaespaldas vigilan la zona. Kate ve desde su móvil, en redes sociales y por mensajes, que ha saltado la corrupción de Seguridad Bishop con su ex dirigente, Eleanor Bishop.

Kate sale del edificio con un ataque de ansiedad, ya que todo el salón la estaba mirando en silencio. Victoria va tras ella y se sientan en un banco al lado del edificio. Mientras tanto, se ve de fondo el gran edificio de su empresa lleno de luces de policía. Patriota intenta salir a calmar a Kate, pero los seguratas cierran las puertas y hacen una encerrona a Patriota y a Riri, quienes están desprotegidos sin sus armaduras, y van a ser capturados en el gran salón. Victoria calma a Kate, apoyándola a seguir su propio camino de heroína.

Elijah comienza a pelear con un segurata y Riri llama a su armadura, que tarda un poco en llegar. De repente, una flecha explosiva repele a los seguratas. Más seguratas entran al salón. Riri y Patriota se quedan enfrentándose a los seguratas. Kate va en búsqueda de Valentina, pero en un pasillo se encuentran con dos jóvenes (América Chávez y Wiccan) junto a Teddy Altman escapando de alguien. Hay un momento de desconfianza entre ellos, pero se unen cuando unos seguratas les rodean. Wiccan les repele y los cuatro jóvenes van al gran salón alertados por Elijah.

Los jóvenes se unen a Patriota y Riri en el salón grande. Riri está herida en el suelo y Elijah la sujeta. Hay un joven arriba de las escaleras: Noh-Varr. En un enfrentamiento entre un arma suya y una flecha de Kate, se produce una explosión que rompe el techo del salón, pero Wiccan evita que les caiga encima moviendo los escombros. Entre la humareda, Noh-Varr se va del lugar. Los jóvenes son rodeados por cientos de coches y helicópteros, incluida los medios de comunicación.

Los jóvenes consiguen escapar gracias a Wiccan, quienes los teletransporta a una esplanada desde donde se ve a lo lejos el edificio de la gala bajo un gran incendio y rodeado de coches y helicópteros. Los jóvenes ven el desastre que han causado y Kate, asustada, tira el arco en el suelo.

Cassie Lang, al otro lado de los EEUU, ve se encuentra por televisión lo ocurrido. Cassie piensa en ir con los jóvenes y ponerse el traje de Ant-Man, pero su madre se lo impide... de momento.

6.1.3. Construcción narrativa por episodios (ep. 2-ep. 8):

EPISODIO 2. HULKLING:

- **TEMA:** La aceptación de uno mismo.
- **DETONANTE:** Teddy Altman cuenta a los Jóvenes Vengadores que es un cambia formas: mitad kree, mitad skrull.
- **PRIMER PUNTO DE GIRO:** Wiccan le pide a Teddy que se muestre tal y como es, lo que provoca rechazo en Teddy que intenta huir de casa y entregarse.
- **SEGUNDO PUNTO DE GIRO:** Wiccan sale de casa para ayudar a Teddy y a los otros Jóvenes Vengadores que están siendo perseguidos por Control de Daños y la CIA.

- **CLÍMAX:** Teddy se muestra en su forma original ante los Jóvenes Vengadores, los medios de comunicación y la sociedad.
- **DESENLACE:** Speed, quien formaba parte del equipo de Valentina en Control de Daños, se une a los Jóvenes Vengadores salvándoles. Rueda de prensa de Valentina donde pone a la opinión pública y a las instituciones en contra de los Jóvenes Vengadores y piden que capturen a Teddy.

EPISODIO 3. WICCAN:

- **TEMA:** El miedo al cambio en la juventud.
- **DETONANTE:** Los Jóvenes Vengadores se encuentran en casa de Wiccan rodeados por la CIA, por lo que tienen que huir de la Tierra. Wiccan está aún en estado “de coma” y América Chávez decide llevarle a Kamar-Taj para curarle. El resto son llevados al Paralelo Utópico, donde nació América Chávez, un reino entre todas las realidades.
- **PRIMER PUNTO DE GIRO:** América expone a Wiccan y a Speed que son hermanos separados e hijos de Wanda Maximoff (la Bruja Escarlata); en ese momento, ambos recuerdan su pasado, pero deciden ocultárselo a Wong (el Hechicero Supremo), debido a las represalias que pueda tomar al estar relacionados con Wanda.
- **SEGUNDO PUNTO DE GIRO:** Wong se entera de la identidad de Wiccan y le revela que es el heredero a ser el próximo hechicero supremo. Llega la CIA hasta Kamar-Taj a través de un chivatazo de Noh-Varr (quien ha seguido a Speed hasta allí a través de un chip).
- **CLÍMAX:** Speed salva a Wiccan, se quita el chip y huyen al Paralelo Utópico, el hogar de América Chávez.
- **DESENLACE:** América Chávez, Wiccan, Speed y Cassie Lang llegan al Paralelo Utópico. Buscando a la otra parte del grupo, llegan hasta el trono real donde se encuentran con Elena, una de las madres de América. América se queda sorprendida.

EPISODIO 4. AMÉRICA CHÁVEZ:

- **TEMA:** Superación del pasado y visión del futuro.
- **DETONANTE:** Los Jóvenes Vengadores se dan cuenta de que Elena, en realidad, es Kid Loki transformado en ella a través de una ilusión. Kid Loki estaba controlando a toda la nación.
- **PRIMER PUNTO DE GIRO:** América decide buscar a sus madres por el multiverso a través de los ojos de Wiccan (ya que éste tiene el poder de la telepatía y América el poder de viajar por el Multiverso).
- **SEGUNDO PUNTO DE GIRO:** América se da cuenta de que sus madres están muertas en todo el multiverso; se lo cuenta a su reino que le da la espalda.
- **CLÍMAX:** Catalina, la hermana de América, la nombra reina del Paralelo Utópico, pero ésta lo rechaza.
- **DESENLACE:** Los Jóvenes Vengadores vuelven a la Tierra porque la persona para la que trabaja Riri Williams les ha chivado que sus familiares están en peligro.

EPISODIO 5. RIRI WILLIAMS:

- **TEMA:** Aceptación de la realidad siendo joven.
- **DETONANTE:** Los Jóvenes Vengadores se reúnen con “J”, quien resultaba ser la investigadora privada Jessica Jones.
- **PRIMER PUNTO DE GIRO:** Jessica Jones enseña a los Jóvenes Vengadores que ha reunido a algunos de sus familiares, pero ninguno es de parte de Riri. Jessica les comenta a éstos que la única oportunidad que tienen de terminar con ello es una declaración pública dejando claro que no van a volver a actuar como Vengadores ni superhéroes.
- **SEGUNDO PUNTO DE GIRO:** América Chávez convence a Riri de que dé el discurso.

- **CLÍMAX:** Riri da el discurso en un medio de comunicación haciendo caso a Jessica Jones, pero termina diciendo “Yo soy Ironheart”, señalando su disposición a ayudar a los más desfavorecidos como su deber.
- **DESENLACE:** Los Jóvenes Vengadores se dispersan con sus familiares, mientras que Valentina recoge a Speed, ya que éste solo tiene de familia a Control de Daños.

EPISODIO 6. CASSIE LANG:

- **TEMA:** La comprensión de tu entorno en la juventud.
- **DETONANTE:** La madre y el padrastro de Cassie castigan a la joven encerrada en su cuarto por escaparse de casa y ser superheroína como su padre.
- **PRIMER PUNTO DE GIRO:** Cassie, enfadada y estresada, se vuelve enana sin poder agrandarse debido a que no controla sus poderes.
- **SEGUNDO PUNTO DE GIRO:** Speed consigue solo una Partícula Pym para hacerse vez pequeño; aun así, se encoge para estar con ella.
- **CLÍMAX:** Wiccan, después de despedirse de los que pensaba que eran sus padres porque no le acepta, ayuda a Speed y Cassie a hacerse grandes antes de que fallezcan por deshidratación; Cassie vuelve con sus padres, pero Speed y Wiccan se van al no tener hogar ni familia.
- **DESENLACE:** Speed y Wiccan, sin un hogar al que ir, acuden a Control de Daños con Valentina. Allí, Speed se reencuentra con su familia, más jóvenes con poderes adiestrados por Valentina.

EPISODIO 7. SPEED:

- **TEMA:** La elección de tu futura familia.

- **DETONANTE:** De pequeño, Speed estuvo en un internado y fue salvado por Valentina al enterarse de que tenía poderes.
- **PRIMER PUNTO DE GIRO:** Control de Daños comienza a hacer pruebas a Wiccan. Speed comienza a sospechar de las intenciones de Valentina.
- **SEGUNDO PUNTO DE GIRO:** La CIA, gracias a utilizar los poderes de Wiccan, rapta a los Jóvenes Vengadores, menos a Kate y Patriota, ya que no tienen poderes.
- **CLÍMAX:** Valentina expone que, si bien el Gobierno requería de Teddy Altman para el desarrollo de su proyecto para mejorar los robots, su verdadero objetivo ha sido siempre Wiccan para “salvar” a todos los jóvenes con poderes. Speed logra escapar de Control de Daños dejando de lado a toda su “familia”. Valentina utiliza a Wiccan para localizar y raptar a otros jóvenes con poderes en el mundo.
- **DESENLACE:** Elijah le cuenta a Kate que, en realidad, no tiene poderes, sino que ha estado hormonado, y se vuelve a Baltimore.

EPISODIO 8. PATRIOTA:

- **TEMA:** Los jóvenes pueden tomar su propio camino, sea cual sea su pasado.
- **DETONANTE:** Speed llega a avisar a Kate Bishop y ambos recurren a Jessica Jones. Jessica Jones pide que haya un líder del grupo: Patriota.
- **PRIMER PUNTO DE GIRO:** Isaiah Bradley convence a Elijah de que vuelva a ser Patriota, a pesar de no tener poderes, y éste se une a Speed y Kate Bishop. Jessica Jones les da los nuevos trajes a los tres para rescatar al resto de Jóvenes Vengadores.
- **SEGUNDO PUNTO DE GIRO:** Los Jóvenes Vengadores retan a Valentina públicamente a que entregue a todos los niños y jóvenes. Valentina saca los robots mejorados con el ADN de Hulkling contra los Jóvenes Vengadores; dejan a Hulkling gravemente herido, lo que provoca la ira de Wiccan y que el grupo se termine uniéndose definitivamente.

- **CLÍMAX:** Los jóvenes retenidos por Valentina son rescatados y devueltos a sus familias.
- **DESENLACE:** Parte de los Jóvenes Vengadores consolidan el grupo estableciéndose en casa de Hulkling como sede, mientras que otros toman su propio camino.

6.1.4. Influencias de otros productos audiovisuales en la propuesta creativa de “Jóvenes Vengadores”:

- Los Protegidos (Prime Video/Atresplayer Premium, 2010-2012).
- Bienvenidos e Edén (Netflix, 2022-).
- HIT (RTVE, 2020-).
- Skins (Netflix, 2007-2013).
- Lemonade Mouth (Patricia Riggen, 2011).
- Pretty Little Liars (HBO MAX, 2010-2017).
- Sky High (Mike Mitchell, 2005).
- I Am Not Okay with This (Netflix, 2020).
- High School Musical (Kenny Ortega, 2006).
- The Princess Diaries (Garry Marshall, 2001).
- The Wolf of Wall Street (Martin Scorsese, 2013).

6.2. Creación del guion del episodio piloto: “Jóvenes Vengadores: Kate Bishop”:

JÓVENES VENGADORES

EPISODIO 1. "KATE BISHOP"

Escrito por

Daniel Rodríguez

19 de julio de 2023.

1 EXT. PATIO - ATARDECER

Un patio cerrado y vacío con un cielo nublado. En medio del patio hay una mesa y dos sillas en cada lado. En una silla está sentada VALENTINA ALLEGRA DE FONTAINE (45), vestida de negro. En la otra silla hay una encapuchada a la que se quita la bolsa de la cabeza y se revela que es KATE BISHOP (20); está maquillada, vestida de blanco y de manera formal, pero despeinada. En medio de la mesa hay un tablero de ajedrez y unos papeles. Kate no para de mover sus piernas y su mirada. A los lados de Kate hay dos guardaespaldas de gran envergadura vestidos de negro. Valentina mueve un peón del tablero de ajedrez una casilla hacia delante.

VALENTINA

(moviendo la ficha)

Kate Bishop... Una niña ya siendo jefa de una de las mayores empresas de seguridad de los Estados Unidos...

KATE BISHOP

Ya veo que me tienes fichada.

Kate Bishop mira al peón y ella mueve uno de los suyos dos casillas hacia delante.

VALENTINA

Eres muy previsible.

Valentina mueve un caballo hacia delante.

VALENTINA

(irónicamente)

Sé que has sido amiga de uno de esos Vengadores... ¿los héroes más poderosos del planeta?...

Kate mueve otro caballo hacia delante, pero Valentina lo tira al suelo.

VALENTINA

...Pero ya no están para protegeros.

Valentina mira a Kate y coge su reina del tablero con la mano.

KATE

Sé hacerlo yo solita.

Kate mueve su reina del tablero.

VALENTINA

(riéndose)

Se está creando un nuevo orden,
jovencita. Ya no hay quien pueda
venir a protegerte... y, hazme caso,
que yo no jugaría a ser una
heroína.

Kate mira a los papeles sobre la mesa. Valentina coge la ficha de la reina del tablero y la pone sobre los papeles.

VALENTINA

Sé que eres más lista que todo
eso, Kate. No termines de sepultar
tu futuro...

Kate mira a la cámara directamente, como si fuera Valentina.

KATE BISHOP

Gracias, pero sé cómo dirigir mi
vida...

2 INT. OFICINAS SEGURIDAD BISHOP - DÍA

KATE BISHOP está en una punta del pasillo central de la décima planta de Seguridad Bishop. El pasillo está rodeado de oficinas. Kate va vestida con el traje de Ojo de Halcón, mientras sujeta el arco apuntando a la otra punta del pasillo. Suelta la flecha que sostiene una salchicha. Su perro, PERRIPIZZA, salta en la otra punta del pasillo y la coge. Toda la oficina se levanta saltando de sus asientos vitoreando a Kate.

KATE (V. OFF)

Soy Kate Bishop, pero también
podéis llamarme Ojo de Halcón...
supongo. Yo creo que Clint estaría
de acuerdo... Hace mucho que no
hablo con él.

Un hombre abraza por detrás a Kate celebrando.

KATE (V. OFF)
Si lo pensáis, este no es Clint...

Se suceden imágenes de la serie "Ojo de Halcón" (2021).

KATE (V. OFF)
Este sí es Clint Barton; también conocido como "Ojo de Halcón"; o también como el ídolo de mi infancia que se hizo mi amigo... No es por fardar, pero también he cenado en su casa.

Él me salvó de un grupo terrorista..., también de una matona... ¡incluso de una Viuda Negra! Pero fuimos el mejor equipo. Yo también hice mi parte derrotando a Kingpin, el mayor magnate de los malos...

La oficina está manteando a KATE en mitad del pasillo mientras que PERRIPIZZA se come toda una pila de pizzas al lado del ascensor.

KATE (V. OFF)
¿Y cómo la futura Ojo de Halcón ha llegado hasta aquí? ¿¡A ser jefa de la empresa de Seguridad más famosa de los Estados Unidos!? Mi madre tiene la respuesta...

Kate mira una fotografía en la pared de la oficina de ella siendo pequeña con sus padres. De repente, su secretaria personal, VICTORIA, se pone delante de Kate poniéndole en sus brazos un taco de folios. Al instante, Kate está sola mirando al horizonte. Era parte de su imaginación. No lleva puesto un traje, sino un vestido apretado y unos grandes tacones.

VICTORIA
Baja del nido, halcón.

Kate se mira las manos y tiene un boli y una goma estirable que simulaba a modo de arco. Kate ve al otro lado del pasillo a Perripizza comiéndose una pizza con una pila de cajas de pizza al lado.

VICTORIA
Los nuevos convenios, datos y previsiones de la empresa.

KATE
¿Para leer?

VICTORIA
No, para hacer aviones de papel.

KATE
Sería más práctico.

Victoria y Kate comienzan a andar hasta el ascensor, al otro lado del pasillo.

VICTORIA
Ya hemos hablado de esto Kate. Se vienen semanas muy importantes en la empresa. Estamos a punto de ampliar nuestro negocio a escala mundial. Te necesitamos más que nunca.

KATE
Yo... lo intento.

Kate deja en una oficina el boli y la goma estirable.

KATE
Digamos... que intento progresar adecuadamente...

VICTORIA

Digamos... que se queda en el intento...

KATE

No soy mi madre; y sabes perfectamente que si estoy aquí es por todos ellos.

Kate mira a todos los empleados en sus oficinas. De repente, se levantan rápidamente con muchos folios en las manos y se lanzan para intentar hablar con ella. Kate comienza a andar más rápido.

KATE

Retiro lo dicho.

Kate llega al ascensor y da al botón. Se queda esperando con todos los empleados detrás intentando hablar con ella, pero sólo se escucha barullo. Mientras tanto, Kate se pone a hacer caricias a Perripizza y le quita un trozo de pizza de la boca.

KATE

Ya basta. Te vas a poner como Thor a este paso...

VICTORIA

Kate, una última cosa...

Victoria le da un sobre cerrado a Kate.

VICTORIA

...De la cárcel. Sé que no te gusta, pero creo que es importante. Ella está muy orgullosa de ti.

Kate coge el sobre y lo pone encima de todos los papeles que sostiene.

KATE

¿Y lo estoy yo de mí?

VICTORIA

Por favor...

El ascensor se abre y entra ella sola. Está en el piso número 10, el último de todos. Antes de que se cierre el ascensor, uno de los hombres la intenta parar sin que se cierren las puertas.

THOMAS

Señorita Bi...

KATE

¡Kate! Bishop. Victoria si puedes llevar a Perripizza a casa, por favor.

Kate Bishop cierra el ascensor.

THOMAS

¿Y su madre la ha puesto a liderar la empresa?

VICTORIA

¡Venga, todo el mundo a trabajar! Lo que tengáis que decirle a ella, venís a mi despacho.

Victoria mira la fotografía en la pared en la que aparece Kate de pequeña con su madre y su padre.

4 INT. ASCENSOR SEGURIDAD BISHOP - DÍA

KATE está bajando por el ascensor. Se encuentra en el décimo piso. Deja el taco de papeles en el suelo, mira el sobre y lo abre. Es una citación urgente de la cárcel para dentro de una hora. Kate mira el reloj. El ascensor se para en el noveno piso. Se abre la puerta del ascensor y aparece MICHAEL (50), un contable de la empresa, con un montón de papeles y un café en la mano. Kate vuelve a coger el taco de papeles del suelo.

MICHAEL

¡Señorita Bishop, la estaba buscando!

KATE

(irónicamente)

Dime... señorito Michael.

Michael entra en el ascensor antes de que se cierre, y da al botón del octavo. El ascensor sigue bajando.

MICHAEL

Deberías echar un vistazo a las cuentas de la empresa en el último mes. Estamos aumentando presencia en decenas de puntos clave como Baltimore.

Michael le da un taco de papeles a Kate.

KATE

¿Lo ves? Deberíamos potenciar campañas en los barrios humildes.

KATE

(irónicamente)

Gracias, Michael. Lo único, que existe la impresión a doble cara. Ya sabes, el cambio climático y eso...

MICHAEL

¿Café?

Kate mira con desprecio a Michael. El ascensor se vuelve a parar en el octavo piso y se abre. Al abrirse se ve una oficina grande y, al fondo, se gira IRINA (49), una mujer con zapatillas y una tablet en la mano que va corriendo hacia el ascensor.

IRINA

(chillando)

¡Señorita Bishop, espere!

MICHAEL

Irina...

Michael abre la boca sonriendo. Kate pega un suspiro. Irina llega al ascensor y se mete con Michael y Kate. El ascensor se cierra.

IRINA

Tengo que enseñarte una cosa,
Kate. Mira. ¡Uy, bonitos tacones!

KATE
Te los regalo...

Irina reanuda un vídeo donde se muestra a dos ladrones en un chalet y un hombre vestido de Capitán América atrapándoles.

KATE
¿Quién es ese? ¿Sabe algo la policía?

MICHAEL
Algún joven irresponsable.
Últimamente no paran de destrozarse todo...

Kate mira con desprecio a Michael. Irina muestra a Kate una carpeta entera con vídeos en los que sale este Capitán América.

IRINA
Lleva semanas sucediéndose. La policía ha pedido esta mañana las grabaciones.

KATE
Muchas gracias, Irina. Manténme al tanto.

IRINA
Lo haré. Si lo deseas puedes ver tú misma todos los vídeos que quieras a través de la aplicación de la empresa. Cuando quieras te doy la contraseña. Te llegarán señales y avisos de todo. Fue idea de Eleanor, tu madre.

El ascensor se vuelve a parar en el séptimo piso.

KATE

¿En serio?...

Se abre la puerta y aparecen dos señores trajeados y engominados con café en la mano, BRANDON (40) Y ALEX (42). Entran en el ascensor.

BRANDON

Perdón, señorita Bishop... ¿Café?

MICHAEL

A la niña no le gusta el café.

Kate suspira. El ascensor se cierra y vuelve a bajar. Irina intenta apartar a los señores de Kate.

ALEX

Habría que poner dos ascensores,
¿no, Brandon?

BRANDON

Cierto... Menudo caos desde que no
está Eleanor.

El ascensor se vuelve a detener en el sexto piso.

KATE

Bueno. Señores...

Kate da el taco de papeles que sostiene entre los brazos a Brandon y a Álex. Le coge el café y el sobre. Kate mira las zapatillas de Irina y luego a ella directamente.

KATE

¿Te gustaban mis tacones?

Kate sale del ascensor con las zapatillas puestas, el sobre de la cárcel y bebiéndose los dos cafés de Michael y Brandon. Irina tiene puestos sus tacones. Kate abre la puerta hacia las escaleras. La puerta se cierra.

5 INT. CÁRCEL - DÍA

Las verjas exteriores de la cárcel se abren. KATE BISHOP entra con un segurata, ENRICH (35), al interior de unas cabinas donde la está esperando ELEANOR (47), su madre, sentada al otro lado del cristal. El segurata se va y Kate y Eleanor se miran fijamente. Kate se sienta.

ELEANOR
Tenía fe en que vinieras.

Kate mira al suelo.

KATE
Tú como siempre en el último momento.

Eleanor pone la mano en el cristal como si estuviera tocando la cara de Kate.

ELEANOR
Qué guapa estás...

Kate mira al suelo y se muerde el labio.

ELEANOR
¿Cómo van las cuentas mensuales?
Son semanas muy importantes para la empresa.

Kate mira a los ojos de su madre.

KATE
¿Es lo único que te importa?

ELEANOR
Me importas tú, mi amor; pero tu futuro está en juego. Me han dicho que te está costando adaptarte... Y sé que es difícil, pero Seguridad Bishop te va a dar un gran futuro.

KATE

¿Y que te ha dado a ti, Elenaor?
¿Una estancia en prisión?

ELEANOR

Sabes perfectamente que estoy aquí
por ti...

KATE

Ya lo que me faltaba por escuchar.
No sé ni por qué he venido...

Kate se levanta de la silla, pero la mano de Enrich se lo impide.

ELEANOR

Enrich...

El guarda de seguridad, ENRICH, le da un papel a Kate. Eleanor le mira fijamente brindando una leve reverencia. Kate coge el papel y lo mira.

KATE

¿Qué es esto?

ELEANOR

Lo que te decía... tu futuro.
Nuestro futuro.

El papel muestra un requerimiento de Control de Daños de todos los datos de seguridad de la empresa de Seguridad Bishop. El papel está firmado por Valentina Allegra; al lado de la firma hay otro hueco. Kate levanta los ojos del papel.

KATE

¿Quieres que me venda a esta gente? ¿¡Sabes todo lo que podría conllevar!?

ELEANOR

Sí; y también sé lo que pasaría si no lo hicieras. Es tu responsabilidad como jefa de la empresa.

KATE

No soy como tú, mamá.

ELEANOR

¿Prefieres ser como Clint Barton? Que perdió a todos sus amigos... que mató a su mejor amiga.

KATE

No te reconozco...

Eleanor mira a Enrich y éste se va de la escena. Ambas se quedan solas en el lugar. Eleanor se inclina hacia Kate.

ELEANOR

(casi susurrando)

Hay gente más poderosa que tú... y que yo, Kate, y es algo que a estas alturas deberías saber... Tu amigo Clint ya no está para ayudarte. Los Vengadores ya no están para ayudarte. Te crees que puedes enfrentarte a todo, y no. Eres aún muy joven para entenderlo. Eres mi hija y te quiero muchísimo y, por eso te pido, como consejo de madre, que firmes estos papeles... Si no, puede que sea la última vez que nos veamos.

A Kate se le salta una lágrima por su mejilla, que se la seca con la mano, mientras que no aparta la mirada del papel.

ELEANOR

Valentina ha venido esta mañana;
me ha dado de plazo hasta que
caiga el sol.

KATE
¿Qué tendría que hacer después de
firmar?

ELEANOR
Enrich se encargará del resto. Y
tú solo tendrás que guardar
silencio.

Kate mira a las celdas, aprieta el puño y mira a su
madre.

KATE
Lo siento, mamá... No puedo.

Kate se levanta dejando los papeles en el lugar sin
firmar. Enrich se acerca agresivamente.

ELEANOR
¡Kate, por favor!

KATE
(dirigiéndose a Enrich)
Aparta.

Eleanor se levanta bruscamente del asiento.

ELEANOR
¡Enrich, déjala!

Enrich se aparta y Kate sigue su camino.

ELEANOR
(chillando de fondo)
¡Kate, por favor! ¡Recapacita!
¡Van a ir a por ti!

KATE

Pues que vengan.

6 EXT. CÁRCEL - DÍA

KATE sale de la cárcel y coge el móvil. Busca el contacto de teléfono de CLINT BARTON y le llama, pero salta el buzón de voz.

CLINT BARTON

(Buzón de voz)

Hola, soy Clint, ahora mismo no puedo atenderte. Una borrasca de nueve me tiene en la cama. Si no es para traerme un chocolate caliente, deje un mensaje después de la señal.

KATE

Venga ya.

Kate sigue buscando contactos a los que llamar entre los que aparece el nombre de "Kamala Khan". De pronto, ve cómo coches negros rodean la zona. Kate levanta la cabeza y ve seguratas con trajes negros sueltos a lo lejos cercando cada calle y cada esquina. Un coche negro aparca delante de Kate. Se abre la ventanilla del asiento delantero: es VALENTINA ALLEGRA DE FONTAINE. Kate mira a los lados buscando escapatoria.

VALENTINA

Venga, anda, sube. Nos vamos de fiesta. ¡Sí!

Un segurata sale del coche y abre la puerta trasera.

VALENTINA

Si quieres te invito a un helado.
¿Fresa?

Kate se monta en el coche que sale por la carretera. El resto de coches le siguen.

7 EXT. CASA ABANDONADA - DÍA

Un patio cerrado y vacío con un cielo nublado. En medio del patio hay una mesa y dos sillas en cada lado. En una silla está sentada VALENTINA ALLEGRA DE FONTAINE, vestida de negro. En la otra silla está KATE BISHOP, maquillada, vestida de blanco y de manera formal, pero despeinada. En medio de la mesa hay un tablero de ajedrez y unos papeles. Kate no para de mover sus piernas y su mirada. A los lados de Kate hay dos guardaespaldas de gran envergadura vestidos de negro.

KATE

Sé cómo dirigir mi vida...

VALENTINA

Por eso tu madre decide por ti,
¿no? Cuando tu sueño sabes que es
ser la próxima Ojo de Halcón...

KATE

¿Y tú? ¿La próxima Nick Furia?

VALENTINA

No me hables de esa persona. Te
queda grande su nombre.

KATE

¿Perdón?

VALENTINA

Te pareces mucho a mí, ¿sabes? Más
de lo que te crees.

KATE

No voy raptando adolescentes por
la calle. Ni intentando suplantar
a los Vengadores.

Valentina se ríe y se levanta de la silla.

VALENTINA

(andando hacia Kate)

Me lo estoy pasando en grande contigo... Pero no tengo todo el día. Tengo reuniones con gente más importante que tú, y que yo.

KATE

No parece que te importe poco.

VALENTINA

Firmas, o te hacen firmar.

Kate ve cómo uno de los seguratas saca un cuchillo del bolsillo.

KATE

¿Qué vais a hacer con esos datos?

VALENTINA

Velar por el nuevo orden en el mundo. Hazme caso, me estarás agradecida con el tiempo.

KATE

Típico de dictadores.

Valentina pega un golpe sobre la mesa que tira varias fichas del tablero. Se acerca al oído de Kate esbozando una sonrisa.

VALENTINA

Sólo ha bastado un minuto para atraparte a ti. Podemos ir a por cualquiera de tus seres más queridos. Tu madre ya está en nuestras manos. ¡O tu perro! ¿Qué te parece?

KATE

¡Ni se os ocurra!

VALENTINA
Podemos seguir su señal en
cualquier parte...

COMENZAR FLASHBACK: INT. ASCENSOR SEGURIDAD BISHOP -
DÍA

KATE, IRINA Y MICHAEL están en el ascensor de Seguridad
Bishop. Kate lleva en sus manos un taco de folios,
Michael un café con folios e Irina una tablet. Irina le
enseña a Kate un vídeo en la tablet.

IRINA
Si lo deseas puedes ver tú misma
todos los vídeos que quieras a
través de la aplicación de la
empresa. Cuando quieras te doy la
contraseña. Te llegarán señales y
avisos de todo.

FIN DEL RETROCESO.
EN EXT. CASA ABANDONADA - DÍA

KATE
(cabizbaja)
De acuerdo... firmaré.

Valentina se vuelve a su sitio, Kate firma los papeles
y Valentina los coge.

VALENTINA
Un placer hacer negocios. Sólo un
último detalle. No hagas
tonterías.

KATE
¿Y mi helado?

8 INT. CASA BISHOP - TARDE

KATE entra corriendo por la puerta de casa tirando un helado a una basura que hay nada más entrar. PERRIPIZZA le espera dando saltos. Se quita las zapatillas rápidamente y sube corriendo las escaleras. El perro le sigue. De repente, recibe una llamada al teléfono móvil.

KATE
Ahora no, por dios...

Kate coge el teléfono. Son sus dos amigas, VERA Y HAILEE, quienes la llaman desde sus respectivas habitaciones.

VERA
Tía, creo que estoy soñando.

HAILEE
¿Es usted Kate Bishop?

KATE
(riéndose)
Hola, chicas.

HAILEE
Creíamos que no ibas a cogerlo.

Kate se sienta en la cama encendiendo rápido el ordenador. Perripizza se pone junto a ella.

KATE
He estado a punto. ¡Pero nunca diría que no a una noche de chicas!

VERA
Creo que me he dado un golpe.

HAILEE
Habíamos pensado en quedar mañana.
Ya sabes...

Kate arque la ceja. El ordenador se enciende y entra a la aplicación de la empresa.

KATE

¿Ya sé...?

VERA

El cumpleaños de Hailee...

KATE

¡Oh, dios! ¡Es verdad! ¡Perdón, felicidades!

HAILEE

No pasa nada, ya imaginábamos que estarías liada como este último año.

KATE

Ni os imagináis... Pero decidme: ¿a qué hora volvemos a romper la pista de baile del Grove?

Una nueva llamada llega al número de teléfono que no le deja escuchar bien a Kate.

VERA

Vamos a cenar a casa de Hailee a las 21 y allí soplaremos las velas... pero te vienes cuando puedas si estás liada.

KATE

Un segundito chicas, me está entrando una nueva llamada. Perdón, ahora vuelvo.

Kate coge la otra llamada. Se trata de VICTORIA, su secretaria en Seguridad Bishop. Mientras tanto, Kate

pone la contraseña para acceder a la aplicación en el ordenador.

KATE

No hace falta que me preguntes, ya fui a ver a mi madre.

VICTORIA

Tranquila, Kate. No te he llamado por eso. Sé que estás muy estresada...

KATE

(mientras atiende al ordenador)
No. Para nada...

VICTORIA

Sólo te llamaba por dos asuntos.

KATE

Dispara.

VICTORIA

Lo primero de todo, me he encargado de todo el papeleo. Quiero que te tomes el día libre mañana.

KATE

Te lo agradezco muchísimo, Victoria.

VICTORIA

Bueno, semilibre.

KATE

Ya sabía yo...

VICTORIA

Los Altman han organizado una gala benéfica de recaudación de fondos para el colegio de Chelsea. La señora Altman ha invitado a grandes personalidades, incluidos nosotros. Necesito que vayas porque pueden crearse futuros

convenios favorables para la
empresa.

Kate oye un pitido. La llamada con sus amigas ha
finalizado y a Kate le llega un mensaje de Hailee.

HAILEE (TEXT)

Lo hemos escuchado. Me hubiera
hecho ilusión que vinieras, pero
ya lo celebraremos otro día. Un
beso.

VICTORIA

¿Kate? ¿Estás ahí?

KATE

Sí, perdón...

VICTORIA

Sólo te pido un pequeño esfuerzo.

De repente, al ordenador de Kate le llega una señal del
rastreador de Control de Daños. El rastreador está
siguiendo la casa de Teddy Altman.

KATE

Victoria, luego te llamo.

VICTORIA

¡Kat..!

Kate cuelga el teléfono y va hacia su armario. Aparta
la ropa y quita una tabla. De allí saca el traje de Ojo
de halcón. Perripizza pega un ladrido. Kate mira al
traje en sus manos.

KATE
Habrá que quitarle el polvo.

9 EXT. CALLEJÓN - NOCHE

KATE, a través de una flecha con una cuerda, sube hasta lo alto de un tanque. Desde ahí ve una explanada llena de otros bloques de hormigón que forman una especie de laberinto al lado de un río. Está siguiendo a TEDDY ALTMAN al que le ve esconderse; por otro lado, está Control de Daños yendo a por él. Entre el escuadrón reconoce a ENRICH, secuaz de Valentina. Kate coge una flecha y la tensa con la cuerda.

KATE
¿Cómo iba esto...?

Están a punto de capturar a Teddy, pero Kate lanza la flecha. La flecha era cegadora, pero Teddy consigue escapar.

KATE
Mierda, he perdido práctica.

Cuando Kate va a coger la siguiente flecha, uno de los seguratas de Control de Daños sorprende a Kate por la espalda. Cuando el segurata está a punto de atrapar a Kate, llega RIRI WILLIAMS (IRONHEART), volando en su traje y rescatándola.

KATE
¿Tony Stark? No, no. ¿Tú quién eres? ¡Aparta!

Kate se mueve y da manotazos a la armadura intentando liberarse. Riri se quita la máscara mientras vuela.

RIRI
¿Pero tú quieres morir? Porque te dejo caer.

KATE

Eres...

RIRI

Una chica negra, sí. No soy un playboy millonario... Por el momento.

Ambas paran encima de otro bloque de hormigón.

KATE

¿Quién eres? ¿Y qué haces aquí?

RIRI

Supongo que lo mismo que tú.
Rescatar a un chaval de ellos...

Ven desde lo lejos a los seguratas de Control de daños luchar contra alguien: es un hombre vestido con el traje del Capitán América (PATRIOTA). Kate recuerda los vídeos que le enseñó Irina en el ascensor.

KATE

Ese es el justiciero en mallas.

RIRI

¿Perdón?

KATE

¿Está contigo?

RIRI

¿Amiga del Capitán América? ¿Tú has visto a Paris Hilton y Kim Kardashian tomar café juntas?

Kate vuelve la cabeza y ve a alguien con capucha y la ropa de Teddy Altman escapar de dos seguratas de Control de daños.

KATE

¡Teddy!

Kate y Riri pelean contra los dos seguratas que intentan atrapar a Teddy y les vencen en equipo. Cuando corren hacia Teddy y le quitan la capucha se dan cuenta de que era otro adolescente joven quien estaba corriendo y escuchando música con cascos (WICCAN/BILLY). El adolescente vuelve a correr por el camino.

KATE
Le hemos perdido.

RIRI
Habrá escapado. Eres un poco
dramas, halcón.

KATE
Preocupación. Búscalos en el
diccionario. ¿Tú eres amiga de
Teddy?

RIRI
No. He venido por trabajo.

Se escucha cómo alguien golpea fuertemente un hierro y otra persona grita de dolor. Kate y Riri van corriendo hasta el lugar. Se trata de Patriota, el joven vestido de Capitán América, golpeando a Enrich, el único segurata que queda vivo o consciente.

KATE
¡Eh, para!

Kate aparta a Patriota con una flecha. Enrich se ríe y mira a Kate.

ENRICH
Te estás metiendo en una jaula...
señorita Bishop.

RIRI
Yo le hubiera seguido dando.

ELIJAH
Estaba a punto de contarme todo.

ENRICH
Te queda muy grande ser Steve
Rogers...

Elijah cierra un puño, pero Kate le detiene.

KATE
Tengo un método más útil.

Kate coge una flecha y se la pone en el pecho a Enrich.
Se trata de una flecha con suero de la verdad.

KATE
¿Por qué vais a por Teddy Altman?

ENRICH
No lo sé. Sólo sigo ordenes,
pequeñaja.

KATE
¿Algo que sepas?

ENRICH
Mañana van a ir a la gala benéfica
organizada por la señora Altman.
Allí volverán a intentar
capturarlo.

KATE
Muchas gracias, Enrich.

Kate le quita la flecha y se la guarda. Riri y Patriota se miran fijamente.

ENRICH

Eres tan guapa como tu madre... No veas cómo está disfrutando en la cárcel.

Kate se gira, pero antes de hacer nada Patriota le pega una patada en la cara que le mata.

RIRI

¿Le has matado?

PATRIOTA

Está disfrutando del sueño.

KATE

Eso no hacía falta.

PATRIOTA

Perdón por ayudarte, flechitas.

KATE

No necesito la ayuda del típico hombre que sólo piensa con sus puños.

PATRIOTA

Ni yo de la ricachona que se cree Robin Hood.

RIRI

(susurrando)

Qué tensión...

KATE

Mira, no sé nada de ti... pero me caes mal.

PATRIOTA
(irónicamente)
¿A los ricos no os enseñan a
insultar?

KATE
No, pero si me han enseñado a
lanzar flechas. ¿Quieres probar?

RIRI
A ver, tortolitos, me lo estoy
pasando bien...

ELIJAH
¿Y tú quién eres?

RIRI
Riri Williams, ¿y tú?

PATRIOTA
Elijah...

KATE
(cortando a Elijah)
El hombre malla...

PATRIOTA
Mira, yo no tengo que aguantar
esto...

Justo en ese momento llegan helicópteros y coches de Control de Daños al lugar. Decenas de seguratas salen de los vehículos corriendo. Ven a decenas de sus compañeros en el suelo. VALENTINA baja del helicóptero e inspecciona el lugar. Ve una flecha de Kate tirada y esboza una sonrisa.

VALENTINA
Te dije que no te hicieras la
heroína, Kate Bishop. Sé que
mañana estás invitada a esa
fiesta... Pero ya puedes cancelarlo
y decirles a tus amigas de ir al
Grove. Ésta era tu última
oportunidad, pajarito.

Valentina mira el cuerpo de Enrich. Mientras tanto, Patriota, Kate y Riri siguen escondidos callados.

VALENTINA

Recoged los escombros. Y mirad si hay testigos.

SEGURATA

Sí, Val. ¿Y si encontramos a los héroes?

VALENTINA

¿Me has llamado Val? ¿Y a ellos, héroes?

Valentina coge una pistola y le pega un tiro en la cabeza.

VALENTINA

Perdonad, chicos, pero tenéis un poco más de tarea. Y no. No los busquéis, son solo críos.

Valentina se sube al helicóptero y se van. Patriota, Kate y Riri se van a otro callejón. Kate está temblando.

RIRI

¿Qué vamos a hacer?

PATRIOTA

Yo ya no pinto nada aquí.

RIRI

¿Nos vas a dejar tiradas?

PATRIOTA

Ya he ayudado a mi amigo. No voy a meterme en sitios donde no me llaman.

RIRI
Menos mal que es tu amigo.

Patriota mira al suelo y se va del lugar corriendo y escondiéndose.

RIRI
¡Qué hipócritas que son siempre los hombres! Pues nos hemos quedado solas.

Riri se gira hacia Kate que está mirando a su arco.

RIRI
¿En qué piensas?

KATE
En que no debería seguir. Podría perder mucho.

RIRI
¿Y qué vas a hacer?

Kate coge el arco y se levanta.

KATE
Si me quedo quieta perderé más.

RIRI
¿Y cuál es el plan?

Kate se gira hacia Riri.

KATE
Entrar en la boca del lobo.

10 EXT. CASA TEDDY ALTMAN - DÍA

KATE y RIRI, con una apariencia de recién levantadas de la cama, llaman al timbre de la puerta de la casa de los Altman.

RIRI

Sigo pensando que no es buena idea. ¿Qué vamos a decir? ¿Que somos dos amigas del cole?

KATE

Tú sólo sonríe. Déjame a mí.

Ambas sonríen a la puerta. MARÍA (46), la madre de Teddy Altman, les abre y pone cara de sorpresa.

MARIA ALTMAN

Buenos días. ¿Qué quieren?

KATE

Perdón, por si se acaba de despertar. Verá, no sé si podríamos hablar con Teddy, somos dos amigas del instituto y tenemos un trabajo con él estas vacaciones.

RIRI

El trabajo de matemáticas, ya sabes. El profesor es muy estricto.

MARIA ALTMAN

Teddy creo que no da matemáticas. Pero aun así no... no puede hablar hoy, lo siento. Está con fiebre en su cuarto y tiene que recuperarse para llegar a la gala de esta noche.

KATE
Ah vale... perdón...

RIRI
(susurrando)
¿Y ya está?

MARIA ALTMAN
(sonriendo)
No pasa nada. Podéis venir otro día si queréis. Que paséis unas buenas vacaciones.

María está a punto de cerrar la puerta cuando Kate la detiene.

KATE
Un último favor... ¿sabe algo de un tal Elijah?

RIRI
¿Cómo?

MARIA ALTMAN
¿Bradley? Va a vuestra clase... Pero vive en el edificio antiguo que era antes una guardería, a dos calles de aquí.

Kate mira a Riri y la coge del brazo llevándosela consigo...

KATE
Muy amable señora Altman, ¡muchas gracias! ¡Esta noche nos vemos!

RIRI
¿Ahora el plan B es ir detrás del "mallas"?

KATE
Si no hubieras chafado el Plan A...

RIRI
¿Quién no da matemáticas?

11. EXT. EDIFICIO ELIJAH - DÍA

KATE y RIRI llegan corriendo al edificio donde vive Elijah.

RIRI
¿De verdad no puedo usar el traje?

KATE
¿Y alertar a todo el vecindario?
Además, que han sido solo 3
calles.

RIRI
Venga, pues dime, reina, ¿ahora
cómo vamos a subir hasta allí sin
mi armadura?

Kate llama a los telefonillos hasta que contesta un vecino.

KATE
¿Habéis pedido pizza?

VECINO
No.

KATE
Pues nos habían pagado ya una
pizza... No sé...

VECINO

Ahhh, claro, sí. Sube, no me acordaba.

La puerta se abre y Riri y Kate entran.

RIRI
Acabas de superar mis expectativas.

KATE
Mira el piso en el buzón.

12 INT. HOGAR ELIJAH - DÍA

KATE y RIRI se cuelan en el pequeño hogar, que es como una especie de zulo. Ambas tiran la puerta sin querer con poca fuerza. El hogar es solitario y está casi vacío. Tan solo hay dos estancias: el salón y un baño. En el salón hay un colchón reciclado en el suelo con un par de mantas encima; también hay una estantería con unas pocas fotografías y papeles; y una mesa.

RIRI
Con razón llevaba esas mallas...

De repente le suena el móvil a Kate. VICTORIA le está llamando y Kate se lo coge. Mientras tanto, ambas miran las fotografías de la estantería.

KATE
Hoy era día libre

VICTORIA
Correcto, pero eres la jefa de la empresa todos los días del año; y yo, tu secretaria.

KATE
No tengo mucho tiempo.

VICTORIA

Te llamaba para recordarte que esta noche es la gala benéfica de los Altman.

KATE

Estoy al tanto, hazme caso.

VICTORIA

Perfecto. Tu madre tiene un vestido rojo, de lentejuelas, muy bonito dentro de su armario, podrías...

Kate escucha de lejos a Victoria hablar, mientras que coge una fotografía de Elijah de pequeño abrazado a su abuelo en un colegio de Baltimore vestidos ambos del Capitán América. Le hace una señal a Riri para que se acerque a ella.

KATE

Victoria, te voy a tener que colgar.

VICTORIA

Una última cosa. Tengo una sorpresa que darte. Te va a hacer ilusión.

KATE

En un rato te llamo, adiós.

Kate cuelga el teléfono y saca la foto del marco.

KATE

Creo que sé dónde está. Busca autobuses a Baltimore.

RIRI

Ya lo he hecho; no eres la única cabeza pensante aquí. Hay un bus que ha salido hace media hora.

KATE

Perfecto. Pues usemos nuestro transporte.

RIRI

¿Ironheart? ¡Por fin!

13. EXT. HOGAR ELIJAH - DÍA

KATE y RIRI salen volando con la armadura de Ironheart. Ambas pegan un chillido y UNA ANCIANA las mira sentada desde un banco mientras da de comer a las palomas.

ANCIANA

Estos jóvenes de hoy en día...

14. EXT. CARRETERA Y BUS - DÍA

RIRI lleva volando con su armadura de Ironheart a KATE en sus brazos. Ven al bus a lo lejos en una carretera de piedras solitaria entre un gran descampado.

RIRI

¿Cómo vamos a pararlo?

Kate coge una flecha de su espalda, apunta y la lanza hacia el bus parándolo directamente. Ambas se ponen en tierra firme delante del bus y miran a la puerta saludando al CONDUCTOR, que las mira sin pestañear.

KATE

¿Se puede?

15. INT. BUS - DÍA

KATE y RIRI entran por la puerta del bus. ELIJAH está en última fila tapándose con una gorra, gafas y una mochila. Cuando ve a Kate y Riri se intenta esconder con la mochila, mientras que Kate mira por los asientos y Riri espera con el conductor.

RIRI
Un poco nublado hoy, ¿no?

CONDUCTOR
Sí...

KATE
(mirando a la gente)
Tú no, tú no, tú no...

Elijah se levanta del asiento.

KATE
Tú sí.

ELIJAH
Dejadme en paz.

RIRI
No puedes ser más agradable...

KATE
Elijah, escúchame...

ELIJAH
(gritando)
Eres tú la que no me escuchas.
Creo que he dejado bien claro que
ya no quiero seguir. Y vosotras
tampoco debierais.

RIRI
Kate, ya te dije que era mala
idea.

KATE

Pues yo creo que sí que es tu
lucha.

Kate saca de su bolsillo la fotografía que cogió del
piso de Elijah y se la da a Elijah.

KATE

Cogimos esto de tu apartamento,
antes de que nos preguntes.

Elijah le quita la fotografía a Kate al instante y no
quita los ojos de la imagen de su abuelo, Isaiah
Bradley.

KATE

No te conozco de nada. No sé por
qué ayudaste a Teddy anoche.

RIRI

Buena pregunta.

KATE

Tampoco la conozco a ella.

RIRI

¡Oye!

KATE

Pero si algo nos une es que
queremos ayudar a una persona; y
sé que si llevas este traje es
porque te sientes un héroe, como
yo...

Kate suspira y Elijah la mira.

ELIJAH

El señor de la foto es mi abuelo;
fue el primer Capitán América.

La gente del bus aspira a modo de sorpresa, sobre todo
una señora mayor.

RIRI
¿El primer Capitán América...?

KATE
No sabes la suerte que tienes...

ELIJAH
¿Tus padres...?

KATE
Mi padre murió cuando yo solo era una niña...

ELIJAH
Lo siento...

SEÑORA 1
(susurrando en alto)
Y su madre en la cárcel...

KATE
Exacto. Y ella no está orgullosa de que quiera ser así... pero aquí estoy. Sé que tu abuelo estaría orgulloso de ti... y necesitamos tu ayuda, y tu amigo también. Dame una oportunidad...

Elijah se queda callado mirando la foto; la dobla y se la mete en el bolsillo. Mira a los ojos de Kate.

ELIJAH
Una oportunidad...

KATE
(sonriendo)
Gracias.

CONDUCTOR
(temeroso)
¿No podíais hablarlo abajo? Llego tarde...

KATE
¡Perdón, sí, ya nos vamos!

SEÑORA 1
¿Y quiénes sois, unos pequeños
Vengadores?

RIRI
Pequeños Vengadores... tendremos que
buscar un nombre.

Kate, Riri y Elijah salen del bus. Desde dentro se ve a Riri ponerse el traje y a Kate cogiendo la flecha que paralizó el bus. Riri coge a Kate y a Riri y salen volando.

16 INT. CASA KATE - ATARDECER

KATE, RIRI, ELIJAH y PERRIPIZZA están sentados alrededor de una mesa de madera en casa de Kate. Los tres están tramando el plan ayudándose de figuras de Lego de los Vengadores.

KATE
Antes de nada, Riri, tendremos que
pasar desapercibidos en todo
momento.

RIRI
¿Por qué yo?

KATE
Tú serás... mi community manager. Y
tú, Elijah...

RIRI
(irónicamente)
Su pareja.

Elijah y Kate se miran tímidamente.

ELIJAH

¿Quién se va a creer eso? Y menos la señora Altman. Os recuerdo que me conoce.

RIRI

¿Y cómo vamos a entrar? No tenemos invitaciones.

KATE

Tengo una idea.

RIRI

No volveremos a hacer la táctica de la pizza.

Perripizza ladra.

ELIJAH

¿Qué pizza?

RIRI

¿Cómo te crees que entramos a tu casa?

KATE

Entraréis con esto...

Kate coge una flecha de partículas Pym.

ELIJAH

Madre mía...

RIRI

Ya puede salir bien.

KATE

Confiad en mí. Os pondré la flecha y, una vez pequeños, tendremos cinco minutos para entrar. Es lo que dura el efecto. Luego Elijah, tú irás a por Teddy y le esconderás en una habitación. Riri

y yo vigilaremos hasta el momento en el que Control de daños entre para capturarlo. En ese momento saldrás con él.

ELIJAH

Los seguratas se infiltrarán. No van a querer hacer mucho ruido, ya lo viste ayer en el callejón.

KATE

Va a ser difícil distinguirlos. Habrá que estar atentos.

RIRI

(refiriéndose a Kate)
¿Y Valentina? Si ella te ve..

KATE

Ya estoy cansada de esconderme.

ELIJAH

Si nos tocan a uno..

RIRI

Nos tocan a todos. Tendré que tener a punto la armadura.

KATE

La dejarás en casa ¿Tienes cómo llamarla verdad?

RIRI

Voy un paso por delante, Bishop. ¿Y mi vestido?

KATE

Estaba dejando lo mejor para el final, Williams.

Kate y Riri van a un ropero de la habitación de Kate para probarse vestidos de gala. Kate, al final, opta

por llevar un traje negro y morado amplio, mientras que Riri se pone un vestido rojo de lentejuelas. Riri se maquilla en un espejo en la entrada al lado de la puerta principal. Las dos esperan a que Elijah baje vestido por las escaleras. Riri ve una fotografía de Kate con Eleanor.

RIRI
Parecíais muy unidas...

KATE
Lo estábamos... ¿Tu familia...?

RIRI
Mi padre también falleció al poco de nacer, como el tuyo. Sólo he tenido a mi madre que ya no quiso saber nada de mí cuando me tuvieron que llevar a un psicólogo infantil por ser rara.

KATE
¿Rara?

RIRI
Era una chica solitaria e introvertida, pero que hacía lo que ningún niño en el mundo. Hacía desde bombas de chicle... hasta mi propia armadura.

KATE
Y has querido seguir los pasos de Tony Stark.

RIRI
Sí... Más o menos, con un poco menos de dinero, pero sí.

Ambas sueltan una carcajada.

KATE
Y me dijiste que estabas trabajando para alguien...

De repente, Elijah baja las escaleras y Kate se queda con la boca abierta, esbozando una sonrisa. Elijah lleva un traje azul marino y zapatos blancos; también se queda mirando fijamente a Kate.

RIRI
(susurrando a Kate)
Está guapo, ¿eh?...

KATE
No digas tonterías. Es que hacía mucho que no veía ese traje. Desde que se lo puso mi padre...

ELIJAH
Bueno, ¿preparadas?

KATE
Todo listo.

RIRI
Pues... Vengadores... Reuní...

PERRIPIZZA pega un ladrido, cortando la frase a Riri.

KATE
En un rato vuelvo, ¿vale?

Kate le da un beso a Perripizza, que se queda tumbado en el suelo.

17 EXT. GALA BENÉFICA - NOCHE

KATE, RIRI y ELIJAH se esconden detrás de un árbol, en la oscuridad, al lado del edificio de la gala benéfica organizada por los Altman. Mucha gente trajeada y con vestidos está entrando en el edificio por un portón grande que tiene dos porteros que cogen las invitaciones.

KATE

Simple. Os voy a poner esta flecha en el pecho, os volvéis pequeños y entramos. No vais a sentir nada. ¿Listos?

RIRI

No mucho...

ELIJAH

Muchísimo.

RIRI

Ten cuidado con las lentejuelas.

Kate les pone la flecha en el pecho y ambos se vuelven diminutos. Riri se asusta por una hormiga al lado que va a olerla. Elijah la salva.

RIRI

(chillando)

¡Kate, ya te puedes dar prisa!

Kate coge a ambos y los esconde en el bolsillo derecho de su traje. Va a entrar por la puerta con la acreditación, pero se encuentra con sus dos amigas, HAILEE Y VERA.

KATE

Chicas...

HAILEE

Sabíamos que estabas liada... y queríamos venir a verte.

VERA

Perdona si fuimos cortantes anoche.

KATE

Perdonadme a mí. Sé que estoy
siendo un desastre. No tengo
tiempo para nada, para la empresa,
para mí, para Perripizza...

Hailee le coge de la mano a Kate.

HAILEE

Lo sabemos.

VERA

Y estamos aquí para cuando puedas.
Y para apoyarte.

HAILEE

No vamos a dejar de ser tus
amigas.

VERA

Y siempre puede haber noche de
chicas.

KATE

Tías...

Kate se funde en un abrazo con Vera y Hailee. Riri y
Elijah, mientras, están en el bolsillo viendo el
abrazo.

RIRI

Sí, sí, muy bonito, ¡pero que
quedan 3 minutos!

HAILEE

¿Qué ha sido eso?

VERA

¿Sigo soñando?

KATE

(sorpresa)
¡Oh, dios! Perdón, chicas, tengo
que entrar... ¡os quiero muchísimo!

Kate sale corriendo hacia la entrada. Vera y Hailee la
despiden con la mano y mirándose una a otra.

18 INT. PASILLO GALA BENÉFICA - NOCHE

KATE va corriendo al baño que se encuentra al fondo del
pasillo nada más entrar. RIRI y ELIJAH siguen metidos
en el bolsillo de Kate, agarrándose bien fuerte para no
caer al suelo. Todos los invitados del pasillo se giran
a mirar a Kate cuando pasa corriendo por su lado. De
repente, antes de entrar al baño, Kate se encuentra con
VICTORIA.

KATE
Ay, perdón, tengo prisa...

VICTORIA
(deteniendo a Kate)
Y yo también.

KATE
Se me olvidó volverte a llamar
esta mañana. Perdón. ¿Qué era lo
que me tenías que contar?

VICTORIA
Tu madre ha recibido una rebaja de
su condena ayer por la tarde. No
sabemos por qué ha sido, pero en
poco saldrá de la cárcel.

KATE
(susurrando)
Valentina...

VICTORIA

Me alegro muchísimo por ti. Sé que te viene muy grande dirigir la empresa, y ahora vas a volver a tener todo el tiempo del mundo. Vas a volver a retomar tu vida...

KATE
Dios, la que estoy liando...

VICTORIA
¿Qué ocurre?

Kate mira su reloj y ve que en el contador quedan 3 segundos para que Riri y Elijah se vuelvan grandes.

KATE
¡Cuidado!

Kate aparta a Victoria y la gente se vuelve a mirarla por el chillido; pero nada ocurre. Elijah y Riri salen del baño asustando a Kate por detrás.

ELIJAH
Hola... Victoria.

Elijah da un beso en la mejilla a Kate y le da la mano a Victoria en modo de saludo.

VICTORIA
No me habías contado...

RIRI
Yo soy Riri, su community manager. Llevo sus redes sociales y eso...

Riri le da la mano a Victoria.

KATE
Bueno, nos tenemos que ir...

VICTORIA

(cantando)

La vida te da sorpresas, sorpresas
te da la vida...

19. INT. SALÓN GALA BENÉFICA - NOCHE

KATE, RIRI y ELIJAH entran en el gran salón pasando por una puerta de cristal amplia y, después, bajando unas escaleras decoradas con una alfombra dorada. Elijah y Kate bajan dados de la mano. Hay hombres trajeados y mujeres con vestidos de gala; en su gran mayoría son adultos. Los tres se quedan de pie en mitad del salón y de toda la gente buscando a su alrededor a TEDDY. En una esquina hay una barra de bar y está sonando un vals de fondo.

ELIJAH

¿Veis algo?

RIRI

Sí, una barra de bar. Creo que me voy a pedir un refresco. Poneos esto, nos mantendrá cerca.

Riri les da unos pinganillos y se va hacia la barra.

KATE

Aún no veo nada.

RIRI

Desde aquí tampoco.

ELIJAH

¿Y qué hacemos?

KATE

Esperar.

Kate le coge las manos a Elijah. Comienza a sonar "Fight Song" de Rachel Platten. Kate y Elijah bailan un vals lento mirándose a los ojos. En un giro, Kate ve a Teddy irse por un pasillo con el joven que vio en aquel callejón con su ropa (WICCAN/BILLY).

KATE

Acabo de ver a Teddy. Se va por el pasillo.

Riri, buscando, ve algo en la puerta de cristal.

RIRI

Chicos...

Kate y Elijah se giran hacia la puerta, que se abre. Aparece VALENTINA con un vestido morado de gala rodeada de DOS SEGURATAS con traje negro. Bajan las escaleras mirando fijamente a Kate, caminando hacia ella, y Valentina sonriendo. Valentina se acerca al oído de Kate.

VALENTINA

Me has sorprendido. Pensé que te haría ilusión ver de nuevo a tu madre en casa, pero ya veo que no te importa demasiado...

KATE

Te aviso, no sigas por ahí.

VALENTINA

No estás en posición de amenazar.

Valentina y los dos hombres se van. Elijah está a punto de ir tras ella, pero Kate le retiene. Valentina desaparece entre la multitud mientras que los guardaespaldas vigilan la zona.

RIRI

Y ahora, ¿cuál es el plan?

De repente, el móvil de Kate empieza a vibrar y a sonar. Kate lo coge y ve cientos de notificaciones en

redes sociales y decenas de llamadas. También hay mensajes de WhatsApp de sus amigas, VERA y HAILEE.

ELIJAH
¿Ocurre algo?

El salón se queda en silencio y la gente se gira a mirar a Kate de arriba a abajo. Kate se agarra el pecho y tira el móvil aparentando falta de aire y mareos. Elijah coge el móvil y ve una notificación de Twitter de un medio de comunicación:

WNBC
"Seguridad Bishop, acusada por delito de corrupción y malversación.
La empresa dirigida por la joven Kate Bishop va a ser investigada por el que podría ser el mayor caso de corrupción en los Estados Unidos hasta el momento. La pena podría conllevar el cierre de la empresa y una pena de cárcel de entre 10 y 20 años para su exdirectora. Recordemos: Eleanor Bishop, madre de Kate, ya se encuentra en prisión por otros delitos al margen de la empresa y esto la dejaría ya de por vida entre rejas. La policía ya tiene el operativo preparado para entrar en las oficinas de la empresa y están intentando localizar a Kate Bishop para trasladarla a comisaría. Seguiremos informando con las novedades".

Kate sale corriendo del edificio con toda la gente haciéndole un pasillo. Victoria la sigue corriendo.

20. EXT. GALA BENÉFICA - NOCHE

KATE BISHOP se sienta en el borde de un banco llorando, mientras ve a lo lejos el edificio de Seguridad Bishop con las luces de policía iluminándolo. Llega VICTORIA y la abraza por detrás.

KATE

Esto es todo por mi culpa.

VICTORIA

No digas eso. Esto es todo culpa de tu madre.

KATE

Pero yo podía haberlo evitado.

Victoria se queda callada, mira a Kate y le seca las lágrimas.

VICTORIA

Y yo podría haber evitado que estés así.

Kate mira a Victoria.

VICTORIA

Mira, Kate, sé que no me cuentas todo. Tampoco quiero que lo hagas. Eres joven, tienes tus amigos, tu entorno, a Perripizza, ... Y sé que tienes un gran futuro por delante, pero no como empresaria.

KATE

Pero es mi responsabilidad.

VICTORIA

No. Tu responsabilidad es ser como tú quieras ser. Y yo te veo como una heroína. Te preocupas siempre por todo, intentas ayudar a todo el mundo, hacer el bien... Pero

estás anclada en tu nido... y quiero verte echar el vuelo. Este es tu futuro, Kate. Ve a por él.

21. INT. GALA BENÉFICA - NOCHE

ELIJAH y RIRI intentan salir del salón de la gala, pero los DOS SEGURATAS de Valentina les cierran las puertas laterales y la principal, cortando el paso. La gente sigue murmurando, pero la música vuelve. Elijah se encara con un segurata. KATE está escuchando por el pinganillo.

SEGURATA 1
No querrás montar jaleo.

RIRI
(por el pinganillo)
Déjalo, Eli. Discreción.

SEGURATA 1
(riéndose)
¿Eres tú el de las mallas? ¿El Capitán América negro? Había uno, ahora dos...

ELIJAH
¿Quieres ser tú mi pareja de baile?

Elijah pega un puñetazo al segurata creando escándalo en la sala. El otro segurata va a capturar a Riri.

ELIJAH
Llama al traje, corre.

RIRI
Tarda un poco.

22 EXT. GALA BENÉFICA - NOCHE

KATE y VALENTINA ven el traje de Ironheart llegar desde lo lejos y romper la ventana. También ven a PERRIPIZZA correr detrás de él.

23 INT. GALA BENÉFICA - NOCHE

RIRI se pone su armadura de Ironheart. ELIJAH coge la bandeja de metal a un camarero. Ambos se ponen a pelear frente a los DOS SEGURATAS mientras que la gente intenta salir del salón, pero las puertas están cerradas. Entra KATE BISHOP por la ventana rota y lanza dos flechas a los dos seguratas, pero entran más.

ELIJAH
¡Kate! ¡Ve a por Valentina!

Kate corre hacia una de las puertas, aparta a la gente y lanza una flecha que abre la puerta. La gente sale corriendo en su cara.

KATE
De nada.

24 INT. PASILLO GALA - NOCHE

KATE sale corriendo por varios pasillos oscuros, sólo iluminados por alguna lámpara.

KATE
No veo a Valentina.

ELIJAH
(por el pinganillo)
¿Habrá cogido a Teddy?
De repente, Kate ve a TEDDY con el adolescente del callejón (WICCAN/BILLY) y otra adolescente (AMÉRICA CHÁVEZ) corriendo hacia su dirección.

KATE
(por el pinganillo)
Tengo a Teddy.

Kate coge una flecha y apunta a los jóvenes.

KATE
¡Apartaos de él!

América y Teddy levantan los brazos. Wiccan vuelve sus ojos azules y lanza un rayo a Kate.

WICCAN
Dejadle en paz.

Kate lo esquiva, pero más seguratas de Control de Daños les rodean. Los jóvenes se juntan.

KATE
¿Con quién vais?

AMÉRICA
¿Y tú?

KATE
Con ellos no...

WICCAN
Pues estás con nosotros.

Wiccan vuelve sus ojos azules y comienza a levitar del suelo. Con solo un gesto bate a todos los seguratas.

KATE
¿Eh?

AMÉRICA
(a Wiccan/Billy)
No puedo esperar, tienes que
venirte conmigo. Estás en peligro.

KATE
No entiendo nada.

WICCAN
Yo me quedo con Teddy.

TEDDY
Prefiero que se quede.

KATE
¿Quién es ella?

TEDDY
Ha venido a por Billy.

AMÉRICA
A salvarle. No te voy a hacer
daño.

WICCAN/BILLY
Me sé cuidar solo.

KATE
En eso estoy de acuerdo.

TEDDY
Están viniendo a por mí.

ELIJAH
(por el pinganillo)
Kate, tenéis que salir.

KATE
Tenemos que salir de aquí. Ya
hablaremos, pero seguidme.
¿Confiáis en mí?

Los cuatro jóvenes van corriendo juntos hacia el salón
grande.

25 INT. SALÓN GALA BENÉFICA - NOCHE

KATE, TEDDY, WICCAN y AMÉRICA entran al salón principal
que está vacío, con mesas rotas y sillas y varios
seguratas en el suelo. También está ELIJAH y RIRI en el

suelo, con Riri herida, y mirando hacia las escaleras y la puerta. Kate corre hacia Riri gritando su nombre.

KATE
¿Qué ha pasado?

En lo alto de las escaleras se ve a una figura de un joven con pelo blanco y traje de superhéroe (NOH VARR).

NOH VARR
Tú debes ser esa chica metomentodo, ¿verdad? Me ha hablado mucho Madre sobre ti.

KATE
¿Quién eres?

NOH VARR
Tu amiga también empezó con las preguntas... ¿Seguro que quieres seguir?

Kate mira a Riri, que se está desangrando.

NOH VARR
Me imaginaba. Es simple: uno de vosotros sabe perfectamente que tiene que venirse conmigo, ¿verdad, Teddy? Y podemos hacerlo por las buenas...

Noh Varr estira los brazos y de sus manos salen dos cañones.

NOH VARR
...o por las malas.

WICCAN
Teddy no se mueve de aquí.

Los ojos de Wiccan se vuelven azules y Kate estira su arco con una flecha.

NOH VARR

Ni lo intentéis. Anda, Teddy, no quieras repetir el pasado...

TEDDY

Tengo que irme.

KATE

De aquí no se mueve nadie.

NOH VARR

Otra que quiere cometer errores como su madre...

Kate lanza una flecha explosiva a Noh Varr y éste responde con un cañonazo. Ambos fuegos chocan a mitad de camino lo que provoca una fuerte explosión en el lugar. El edificio se cae, pero Wiccan evita que caiga sobre ellos moviendo los escombros. Tras la nube negra, se ve a Noh Varr irse del lugar. También aparecen decenas de helicópteros y periodistas rodeando la zona, al igual que bomberos y policías que van a por Kate Bishop.

PERIODISTA 1

¿Kate, sabías que tu madre era corrupta?

PERIODISTA 2

¿Quiénes sois?

POLICÍA 1

¡Manos arriba!

POLICÍA 2

¡No os mováis de donde estáis!

AMÉRICA
¿Qué vamos a hacer?

Los jóvenes están cada vez más acorralados y Wiccan abre un portal que transporta a los jóvenes a una explanada fuera del lugar.

26 EXT. ESPLANADA - NOCHE

KATE, RIRI, ELIJAH, TEDDY, AMÉRICA y WICCAN aparecen en una explanada desde donde se puede ver a lo lejos el edificio de la gala benéfica en ruinas y toda la policía y medios de comunicación rodeándolo. Los jóvenes se miran unos a otros. Teddy abraza a Wiccan, mientras que América mira a ambos; Elijah sujeta en el suelo a Riri; Kate mira a Riri y al edificio a lo lejos sujetando con fuerza el arco. Las llamas se apoderan de sus pupilas y tira su arco al suelo.

27 INT. CASA CASSIE LANG - NOCHE

CASSIE LANG está sentada en un sofá con las piernas sobre una mesa haciendo zapping con la televisión mientras come gominolas y habla por teléfono en altavoz con su padre, SCOTT LANG (ANT-MAN). En una estancia de la casa cercana al salón se encuentra su madre, MARGARET.

CASSIE LANG
Las vacaciones más aburridas de mi vida.

MARGARET
(chillando)
Te estoy oyendo...

SCOTT LANG
(por teléfono)

Dila a tu madre que no sea tan dura contigo... No fue tu culpa.

MARGARET

Ser pillada casi una decena de veces por la policía también es tu culpa, ¿Scott?

Cassie ve en la televisión el desastre ocasionado en la gala benéfica en Manhattan y a KATE, RIRI, TEDDY, AMÉRICA, ELIJAH Y WICCAN por televisión, siendo llamados "¿Jóvenes Vengadores?".

CASSIE LANG

Papá, te tengo que colgar...

Cassie cuelga el teléfono y sube el volumen de la televisión.

CASSIE LANG

Mamá, ¿puedo...?

MARGARET

¡No!

Cassie Lang coge el móvil, mira a la televisión y sonríe.

FIN

7. CONCLUSIONES:

Tras la realización de este Trabajo de Fin de Máster, en el cual he llevado a cabo una adaptación de un texto literario a serie de televisión, he podido demostrar que se puede realizar un guion literario y una construcción narrativa profesional que versa sobre personajes sacados de cómic adaptando su esencia y valores; todo ello teniendo en cuenta la narrativa y continuidad de un Universo cinematográfico ya existente donde han aparecido previamente los personajes en cuestión [“Wandavision” (Disney Plus, 2021), “Falcon and the Winter Soldier” (Disney Plus, 2021), “Hawkeye (Disney Plus, 2021)”, “Doctor Strange: in the Multiverse of Madness (Sam Raimi, 2022)”, “Ant-Man and the Wasp: Quantumania” (Peyton Reed, 2023)...].

Con respecto a los objetivos de adquirir los conocimientos necesarios para la escritura de guion de ficción y, posteriormente, escribir un guion literario en formato profesional, se considera probado ya que se ha llevado a cabo el proceso de escritura del episodio piloto de “Jóvenes Vengadores” siguiendo el esquema planteado en la parte teórica. En primer lugar, se ha establecido un tema (“la libertad de elección de tu futuro siendo joven”) y una idea (“controladora irónica ya que muestra una sensación de naturaleza compleja y realista de la existencia”); después estableciéndole un tono de acuerdo al género en el que iba a enmarcar a la serie (el género sería una mezcla entre comedia, acción y thriller); creando una ambientación con sus cuatro dimensiones (el período, con una ubicación temporal de la historia en el año 2025, después de “Secret Invasion” (Disney Plus, 2023); la duración de la historia de tres días; la localización, que sería Manhattan; y un nivel de conflicto que es, sobre todo, interno de cada personaje, pero también político/institucional); luego, explorando al protagonista, con sus intenciones, objetivos y deseos (conscientes, como dejar de ser la directora de la empresa, e inconsciente, como el querer tener una madre que la comprenda, con la figura de Victoria), motivaciones (ser una heroína como su ídolo, Clint Barton), conflictos internos y externos (la vida paralela que sigue Kate Bishop entre lo que desea ser y su verdadera realidad), y creando una acción en la trama general y en el episodio en concreto, rompiendo con su estado inalterado (la Tierra no tiene un grupo de Vengadores que los protejan; y Kate Bishop desea ser una heroína a pesar de estar en un contexto profesional que la cohibe).

Paralelamente al desarrollo de la acción, se ha llevado a cabo la construcción narrativa de la serie por capítulos (incluido el episodio piloto que más tarde se desarrollaría) y de la trama en general; todo ello siguiendo el esquema planteado en el paradigma de Syd Field. Además, se ha establecido la propuesta temática de cada episodio en concreto siguiendo el tema general

escogido para la trama de la serie. Tras sentar sus bases, se ha llevado a cabo el tratamiento y desarrollo del primer episodio de la serie a partir de la construcción narrativa previamente realizada.

En relación al objetivo de adaptar la esencia de los personajes de los cómics a la serie de ficción, se ha llevado a cabo, por un lado, una investigación bibliográfica de cómo realizar una adaptación cinematográfica y los tipos existentes; y, paralelamente, se ha realizado una lectura y análisis de cómics grupales de los Jóvenes Vengadores de Marvel, eligiendo los aspectos a omitir, añadir, trasladar o sustituir para la posterior construcción narrativa y escritura de guion. Por ello, se puede concluir que se trata de una adaptación como interpretación ya que la serie, y el guion piloto, a pesar de tener cambios sustanciales en personajes, historia, punto de vista y acciones, entre otros factores, mantiene el espíritu, ideas y valores del material original (valores positivos sobre la juventud... de superación, de compañerismo, de amistad y de madurez de los personajes desde su vida de adolescente a la adulta, llegando a formar un grupo de Jóvenes Vengadores.

Por otro lado, también se puede probar el objetivo de establecer conexión con el relato central del Universo cinematográfico de Marvel, ya que se ha realizado un trabajo de visionado de los proyectos del UCM en los que aparecen miembros de los Jóvenes Vengadores, y otros de los cuales han servido para recoger tramas o personajes [“Black Widow” (Cate Shortland, 2021), “Spider-Man: No Way Home” (Jon Watts, 2021), “Ms. Marvel” (Disney Plus, 2021), “Black Panther: Wakanda Forever” (Ryan Coogler, 2022), “Captain Marvel” (Anna Boden, Ryan Fleck, 2019) y “Secret Invasion” (Disney Plus, 2023)]. De esta forma, tal y como se obra en el UCM, se ha establecido una continuidad, sin romper el canon, creando una historia paralela a la narrativa central actual (la saga del multiverso) y pudiendo servir de ciertos elementos para el futuro del UCM: por ejemplo, los robots mejorados con el ADN de Teddy Altman pueden llegar a ser los Centinelas en el futuro (éstos son robots que tienen la capacidad de copiar los poderes de los mutantes), estableciendo así conexión con los X-Men, quienes ya vuelven a pertenecer a Marvel Studios y están siendo introducidos poco a poco. Esto podría dar pie a otra futura investigación y propuesta creativa.

8. FILMOGRAFÍA MENCIONADA

Raimi, S. (Director). (2022). *“Doctor Strange: in the multiverse of madness”* (Film). Marvel Studios.

Reed, P. (Director). (2015). *“Ant-Man”* (Film). Marvel Studios.

Reed, P. (Director). (2015). *“Ant-Man and the Wasp”* (Film). Marvel Studios.

Reed, P. (Director). (2023). *“Ant-Man and the Wasp: Quantumania”* (Film). Marvel Studios.

Coogler, R. (Director). (2022). *“Black Panther: Wakanda Forever”* (Film). Marvel Studios.

Feige, K. (Productor ejecutivo). (2021). *Wandavision* (Serie de televisión). Marvel Studios.

Feige, K. (Productor ejecutivo). (2021). *Hawkeye* (Serie de televisión). Marvel Studios.

Feige, K. (Productor ejecutivo). (2021). *Falcon and the Winter Soldier* (Serie de televisión). Marvel Studios.

9. BIBLIOGRAFÍA:

FIELD, S. (1995). *El manual del guionista*. Plot Ediciones.

MCKEE, R. (2002). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Madrid: Alba.

Peña-Ardid, C. (1999). *Literatura y cine: una aproximación comparativa*. Madrid: Cátedra.

Sotomayor, M.V. (2005). Literatura, sociedad y educación: Las adaptaciones literarias. *Revista de Educación*, núm. Extraordinario 2005, pp 217-238. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:7b859c9f-13c2-432c-b114-ce4a4a6375de/re200517-pdf.pdf>

Rae. (s. f.). Guion | Diccionario panhispánico de dudas. «Diccionario panhispánico de dudas». <https://www.rae.es/dpd/guion>

Sánchez Noriega, J.L. (2000). *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación*. Paidós.

Howe, S. (2013). *Marvel Comics: la historia jamás contada*. [Torroella de Montgrí (Girona)]: Panini Books.

Zorrilla, M. (8 de mayo de 2023). *Las 53 películas más taquilleras de la historia: todas las que han recaudado más de 1.000 millones de dólares*. Espinof. <https://www.espinof.com/listas/las-21-peliculas-que-han-recaudado-mas-de-1-000-millones-de-dolares>

Aprende de guion. (s.f.). <http://elguionistadued.blogspot.com/p/silabo-del-curso-de-guion.html>

Rotten Tomatoes. (s.f.). *Ms. Marvel*. https://www.rottentomatoes.com/tv/ms_marvel

Bescós, M. (19 de junio de 2022). *Ms. Marvel triunfa entre el público de generación Z, y en hogares negros, hispanos y asiáticos*. Hobbyconsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/ms-marvel-teniendo-exito-generacion-z-audiencias-diversas-1079901>

Pujals, G. (2001). *Cine y Literatura: Relación y Posibilidades didácticas*. [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Comparativas%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Comparativas%20(2).pdf)

Sánchez Noriega, J.L. (2000). *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación*. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/De%20la%20literatura%20al%20cine%20-%20Jos%C3%A9%20Luis%20S%C3%A1nchez%20Noriega.pdf>

Riaño, L. (s.f.). *Guía para elaborar guiones audiovisuales*. Universidad de Los Andes. <https://leo.uniandes.edu.co/guia-para-la-elaboracion-de-guiones-audiovisuales/#:~:text=El%20guion%20es%20el%20texto,el%20espectador%20ver%C3%A1%20y%20escuchar%C3%A1.>

M. Mercedes, Comunicación personal, 3 de noviembre de 2022.

B. Álex, Comunicación personal, 23 de noviembre de 2022.

Fernández, J. (6 de noviembre de 2022). *Fases de Marvel: películas y series de cada etapa del UCM*. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a41878536/fases-marvel-peliculas-series-etapas-ucm/>

Costa, L. (2019). "El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias". Universitat Politècnica de València, Grado en Comunicación Audiovisual. Gandía. (2 de julio de 2023). Recuperado a partir de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/128644/Costa%20-%20El%20%C3%A9xito%20del%20Universo%20Cinematogr%C3%A1fico%20de%20Marvel%3A%20estrategias%2C%20claves%20y%20consecuencias..pdf?sequence=1>

Screen Rant (2018, julio 13) 10 Crazy Rules Disney Makes Marvel Studios Follow [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=T7ij2Slk9Vk&feature=youtu.be>

Jorgegea (1 de noviembre de 2022). *Joe Locke, de Heartstopper, se une a Marvel*. El Generacional. <https://elgeneracionalpost.com/cultura/2022/1101/61615/joe-locke-de-heartstopper-se-une-a-marvel.html>

Cassandra Lang (s.f.). Marvel Wiki. [https://marvel.fandom.com/es/wiki/Cassandra_Lang_\(Tierra-616\)](https://marvel.fandom.com/es/wiki/Cassandra_Lang_(Tierra-616))

Katherine Bishop (s.f.). Marvel Wiki. [https://marvel.fandom.com/es/wiki/Katherine_Bishop_\(Tierra-616\)](https://marvel.fandom.com/es/wiki/Katherine_Bishop_(Tierra-616))

William Kaplan (s.f.). Marvel Wiki. [https://marvel.fandom.com/es/wiki/William_Kaplan_\(Tierra-616\)](https://marvel.fandom.com/es/wiki/William_Kaplan_(Tierra-616))

Thomas Shepard (s.f.). Marvel Wiki. [https://marvel.fandom.com/es/wiki/Thomas_Shepherd_\(Tierra-616\)](https://marvel.fandom.com/es/wiki/Thomas_Shepherd_(Tierra-616))

América Chávez (s.f.). Marvel Wiki. [https://marvel.fandom.com/es/wiki/Am%C3%A9rica_Ch%C3%A1vez_\(Tierra-616\)?so=search](https://marvel.fandom.com/es/wiki/Am%C3%A9rica_Ch%C3%A1vez_(Tierra-616)?so=search)

Riri Williams (s.f.). Marvel Wiki. [https://marvel.fandom.com/es/wiki/Riri_Williams_\(Tierra-616\)?so=search](https://marvel.fandom.com/es/wiki/Riri_Williams_(Tierra-616)?so=search)

Elijah Bradley (s.f.). Marvel Wiki. [https://marvel.fandom.com/es/wiki/Elijah_Bradley_\(Tierra-616\)?so=search](https://marvel.fandom.com/es/wiki/Elijah_Bradley_(Tierra-616)?so=search)

Hulkling (s.f.). Marvel Wiki. [https://marvel.fandom.com/es/wiki/Hulkling_\(Dorrek_VIII\)](https://marvel.fandom.com/es/wiki/Hulkling_(Dorrek_VIII))

Heinberg, A., Cheung, J. (2005). *"Aprendices"*. EE.UU.

Heinberg, A., Cheung, J. (2005). *"Identidades secretas"*. EE.UU.

Heinberg, A., Cheung, J. (2006). *"Especial Jóvenes Vengadores"*. EE.UU.

Heinberg, A., Cheung, J. (2006). *"Cosas de casa"*. EE.UU.

Brucaker, E., Medina, P. (2008). *"Patriota"*. EE.UU.

Grevioux, K., Breitweiser, M. (2008). *"Estatura"*. EE.UU.

Gillen, K., McKelvie, J. (2012). *"El nuevo mundo"*. EE.UU.

Gillen, K., McKelvie, J. (2012). *"Estilo > Sustancia"*. EE.UU.

Gillen, K., McKelvie, J. (2012). *"Deus Ex Ametralladora"*. EE.UU.

Gillen, K., McKelvie, J. (2012). *“El arte de salvar el mundo”*. EE.UU.

Gillen, K., McKelvie, J. (2014). *“Jóvenes Vengadores. Parte 1 y 2”*. EE.UU.

Gillen, K., McKelvie, J. (2014). *“Resolución. Parte 1 y 2”*. EE.UU.