

¿Qué es el CINE?

Una pregunta sobre el UNIVERSO MARVEL

En la última década, Marvel Cinematic Universe (MCU) estrenó un total de veintiún películas, y en tan solo nueve años ha batido récords de asistencia en las salas de cine. Sin embargo, a propósito de algunas opiniones de directores como Martin Scorsese, se abren ciertas preguntas: ¿estas películas pueden ser calificadas como cine? ¿o son solo un producto más de las grandes franquicias que buscan dominar la industria cinematográfica?



El cambio de década trae consigo la cuarta fase de las películas del *Marvel Cinematic Universe* y el anuncio de seis estrenos entre el 2020 y 2021. Con un total de veintiún películas estrenadas en nueve años o veintitrés desde el inicio del MCU en el 2008, en los últimos doce años, Marvel, adquirido por Disney en el 2009, ha estrenado cerca de dos películas al año y no parece tener cuándo detenerse. Al contrario, teniendo en cuenta que para el 2021 se ha proyectado el estreno de cuatro películas, la franquicia parece solo seguir en crecimiento.

Contando con, por lo menos, dos estrenos al año de películas *blockbuster* de superhéroes, solo desde una misma franquicia durante la última década podemos decir que estamos viviendo un *boom* en cuanto a este tipo de largometrajes. Este fenómeno, sin embargo, no surge de la nada. Para contar con un aumento de estrenos de este tipo, estas películas no solo necesitan la aprobación del público y/o la crítica, sino también, justificarse económicamente.

Si revisamos la lista de las cinco películas más taquilleras, dos de ellas pertenecen al MCU, *Avengers: Endgame* (2019) como la primera y *Avengers: Infinity War* (2018) como la quinta. Tomando en cuenta que producir una película del MCU cuesta un promedio de \$300 millones y que estas películas hicieron internacionalmente un aproximado de \$2700 millones y \$2048 millones respectivamente, según los datos de Box Office Mojo (IMDb, 2020), no es de extrañar que otras franquicias busquen imitar el modelo del MCU.

El inicio de lo que fue el universo cinematográfico de DC, y lo que parece ser su desarrollo de títulos independientes, es un ejemplo más de cómo se escoge en qué películas invertir. Si bien, hay más factores que resultaron en que se apostara más por títulos en solitario

como *Mujer Maravilla* (*Wonder Woman*, 2017) o *Joker* (2019) dentro de las películas de DC, los primeros intentos como *El hombre de acero* (*Man of Steel*, 2013), *Batman vs Superman: el origen de la justicia* (*Batman vs. Superman: Dawn of Justice*, 2016) y *Liga de la justicia* (*Justice League*, 2017) son buenos ejemplos de que lo que se buscaba eran películas ligadas las unas con las otras para que se obtengan las mismas ganancias. Si a la taquilla le sumamos las compras de merchandising y otras actividades, no podemos negar que las películas del MCU son un increíble éxito económico tanto para las productoras y sus inversionistas como para las grandes cadenas de cines, las cuales se benefician de la gran afluencia de público.

Hay algo que se puede rescatar de las diferencias entre las películas de DC y Marvel: este tipo de fenómenos no suceden de la noche a la mañana. Por decirlo de alguna manera, Marvel ha perfeccionado casi una fórmula para películas taquilleras en los últimos doce años. El MCU empieza en el 2008 con la interpretación de *Iron Man, el hombre de hierro* (*Iron Man*, 2008) de Robert Downey Jr.; Julia Alexander escribe en *The Verge* que el carisma del actor tomó un rol importante en diferenciar *Iron Man* de otras películas de superhéroes más oscuras o dirigidas a adultos como *El espíritu* (*The Spirit*, 2008) y *Batman, el caballero de la noche* (*The Dark Knight*, 2008) de Christopher Nolan. *Iron Man* obtuvo una taquilla de aproximadamente \$585 millones, pero no sería sino hasta el estreno de *Los Vengadores* (*The Avengers*, 2012), con una taquilla de aproximadamente \$1518 millones, que el MCU se cimentaría con la fuerza que lleva desde entonces (Alexander, 2019). Esto le abrió paso a la segunda y tercera fase del MCU, las cuales reproducían de manera similar lo ocurrido entre *Iron Man* y *The Avengers*.

La primera fase del MCU consta de seis películas, cinco



Fuente: Xtrafondos

de ellas siguen a un personaje en solitario, culminando en la sexta película que reúne a estos personajes junto con algunos otros que aparecían como personajes secundarios en las primeras cinco. Incluso, si eliminamos de la lista a *Hulk: el hombre increíble* (*The Incredible Hulk*, 2008), considerando que hubo un cambio de casting para el personaje, la lógica de la fase uno sigue siendo la misma: introducir primero a los personajes, familiarizando a la audiencia con ellos, para luego unirlos en la última película.

Llegado el 2012, *The Avengers* asume que la audiencia ha visto, aunque sea, alguna de



las películas anteriores para poder entender la dinámica del equipo. El resultado final fue más que una película de superhéroes. Fue *la película* de superhéroes. Enemigos intergalácticos, poderes mágicos, ridículas escenas de acción y Steve Rogers gritándole a la gente “*suit up*”. Para millones de fans, *The Avengers* se sentía como lo que debería ser una película de cómics (Alexander, 2019).

Esto se repite tanto en la segunda como en la tercera fase, lanzando primero las películas independientes para luego unirse en una superproducción con todos los personajes que se

Thanos, personaje que migró de los cómics al cine

han ido desarrollando y con los que la audiencia se ha ido identificando. Si bien cada película se entiende por su cuenta, la experiencia completa viene de haber visto todas para poder disfrutar del desenlace en la próxima *Avengers*. Esto genera que todas las películas tengan un éxito medianamente similar entre ellas, ya que todas son parte de la experiencia final. Es así como Marvel se permite introducir nuevos personajes, algunos no tan conocidos, para poder seguir alimentando su universo.

Scorsese y el héroe blanco

Esto, sin embargo, no implica que a una película le vaya a ir bien solo por estar dentro del

MCU, por lo que, durante los primeros años, si bien vemos distintos héroes, todos los que tienen su propia película tienen perfiles similares. Un hombre, generalmente blanco, a veces ligeramente desviado del buen camino, pero con un buen corazón o deseo de justicia que supera obstáculos de su propia personalidad cuando se ve enfrentado a la necesidad de proteger a la humanidad o a quienes ama. Con algunos cambios menores, esto último es una descripción básica de Tony Stark, Thor, Scott Lang, Stephen Strange; y si incluimos algunos personajes sin sus propias películas, pero con cierto peso dentro del MCU,

Clint Barton y Peter Quill. Esto, sin embargo, no es algo que solo ocurra dentro del MCU, ya que es el perfil de héroe o anti-héroe, según qué tan desviado esté del buen camino, que manejan la mayoría de películas. Hollywood ha moldeado la imagen del héroe que las audiencias reconocen y el MCU ha encontrado la manera de reproducirlo múltiples veces y con gran éxito durante la última década. Esta fórmula es una base tan esencial dentro de las películas del MCU que no resulta extraño que *Pantera Negra* (*Black Panther*, 2018) llegara recién diez años después del inicio del MCU en

el 2018, seguido por *Capitana Marvel* (*Captain Marvel*, 2019) un año después o que *Black Widow* recién se haya aprobado para el 2020, tras el éxito de *Mujer Maravilla* (*Wonder Woman*, 2017), a pesar de que el personaje es parte esencial del equipo desde la fase uno de estas películas. Las tres son las únicas películas de un héroe en solitario del MCU que no cuentan con un hombre blanco como protagonista. Tomando al MCU como un ejemplo pequeño de cómo funciona la máquina de Hollywood, podemos argumentar que los productores ven mayor riesgo en este tipo de protagonistas y que solo toman

este tipo de “riesgos” cuando se pueden hacer de manera más controlada: teniendo una franquicia ya consolidada o ejemplos exitosos por parte de otras producciones. Es interesante que, diez años después del inicio del MCU, *Pantera Negra* no solo fue nominada a los Premios Óscar, sino que también es la quinta película más taquillera dentro del universo cinematográfico de Marvel y la película de un héroe en solitario más taquillera del MCU (IMDB, 2020).

Foto:
Pantera Negra, personaje que inspiró una película que fue nominada a los Óscar.

Habiendo establecido que el MCU no es un fenómeno que ocurre de un día para otro o sin



un planeamiento adecuado y que sigue ciertas pautas que se podrían considerar una “fórmula” después de más de diez años en uso para generar altas taquillas con respecto al costo de producción, podemos pasar a hablar sobre a lo que se refiere Martin Scorsese cuando las llama “películas parque de diversiones”. El comentario del director parece haber ofendido la sensibilidad de más de una de las personas involucradas en estas producciones, desde fans hasta actores y productores. Durante la conferencia de prensa de *El irlandés* (*The Irishman*, 2019) el director hizo un comentario sobre las películas

del MCU cuando se le preguntó sobre el cine en las plataformas de *streaming* y la definición de lo que es el cine. Martin Scorsese llamó la atención sobre las dificultades que uno enfrenta al buscar financiamiento para una película y si bien mencionó varios puntos al respecto, el que parece haber quedado en la mente de todos, es su comentario de que las películas de Marvel no son cine (HeyUGuys, 2019). Casi todas las entrevistas posteriores a la conferencia de prensa tenían la pregunta obligatoria sobre a qué se refería cuando las llamaba “películas parque de diversiones” a pesar de haber dejado en claro desde un inicio que lo que se cuestiona no es la calidad de estas películas, sino la sobresaturación que han ocasionado en el mercado. Dentro de este contexto, una película como *El irlandés*, de larga duración, con un alto costo de producción y que no es un *blockbuster* asegurado, queda en el fondo de las listas de prioridades tanto de productoras e inversionistas como de las grandes cadenas de cines. Y este es solo un caso, posiblemente la película con mayor posibilidad de llamar la atención y hacer un comentario al respecto, dentro de todos los guiones que se dejan de producir en busca de perseguir las películas de menor inversión y mayor ganancia. Si una película dirigida por un director como Martin Scorsese, con actuaciones como las de Robert De Niro y Al Pacino, no es capaz de recibir la atención de cines, productoras e inversionistas, teniendo que recurrir a nuevas alternativas como Netflix (*Popcorn with Peter Travers*, 2019). ¿Qué dice esto de las nuevas voces y experiencias de otros guionistas?

Podríamos decir que todo esto es consecuencia de la justa competencia en el mercado que es el cine, pero para ello tenemos que tomar en cuenta que Marvel no es la única franquicia que posee Disney. Si vamos al cine lo suficiente como para notar cómo han

aumentado las películas de superhéroes durante los últimos diez años, también es difícil ignorar el aumento de *live-actions* de películas animadas de Disney. *Star Wars* ha tenido un nuevo estreno al año desde el 2015, cinco *blockbusters* más que le pertenecen a Disney. Entre las adquisiciones que ha hecho Disney en los últimos años se encuentran no solo el Marvel Studios y Lucasfilm (*Star Wars* e *Indiana Jones*) sino también 21st Century Fox, tanto su producción cinematográfica como para televisión (Zoller Seitz, 2019). La adquisición de Fox ha convertido a Disney en el dueño de los derechos cinematográficos de todos los personajes de Marvel, habiendo adquirido X-Men y Los Cuatro Fantásticos con la compra de Fox. La única excepción continúa siendo Spider Man, quien, junto a sus personajes afiliados, aún pertenece a Sony. Según escribe Matt Zoller para *The Vulture*, si Disney equivalía al 40 % de la venta de entradas al cine, con la adquisición de Fox se especula que suba al 50 % (Zoller Seitz, 2019).

No es de extrañar que viendo la posibilidad de producir múltiples películas de ganancias millonarias, se haga un énfasis en la creación o adquisición de franquicias longevas. Y si los ejemplos que hemos nombrado, con la excepción de DC, son solo de franquicias pertenecientes a Disney, no es extraño que otras productoras desarrollen películas similares con el fin de conseguir un éxito similar y no ser absorbidas por una empresa que por sí sola consigue el 50 % de las ventas en cines. En este caso, la producción dentro de la industria está respondiendo ante la demanda del público y a la necesidad de competir con una empresa que cada año parece más un monopolio. Esto no quiere decir que el público solo quiera este tipo de películas, pero desde el punto de vista de las productoras es menos arriesgado producir películas que se sabe tendrán alta demanda en lugar de arriesgarse por ideas

Fuente: Steemit





nuevas o, peor aún, arriesgarse con películas de temáticas o modelos que no suelen desempeñarse bien en cines.

Más allá del mérito de algunas de estas películas, en recepción entre críticos y audiencia, la realidad es que todas estas franquicias están generando ingresos millonarios. Películas de un costo de producción de 200 millones o 300 millones, acaban haciendo alrededor de mil millones dentro de su estreno internacional. Si a esto le sumamos el dinero de juguetes y *merchandising* que se pueden permitir tener estas películas al formar parte de

una franquicia, las ganancias van más allá de la sola distribución de las películas. Y los beneficios no llegan solo para la empresa productora, los cines también se benefician en venta de entradas. Como resultado de esto, los cines le dan prioridad al estreno de películas que se sabe tendrán mayor atención del público (salas más grandes, mejores fechas de estreno, etc.). Mientras que las productoras e inversionistas prefieren producir películas que tienen el potencial de convertirse en *blockbusters* de larga duración al contar con varias secuelas u otras películas afiliadas. Pero las grandes cadenas de cine no

Foto:
Luke Skywalker, mítico personaje de *Star Wars*

son las únicas involucradas en la exhibición de estas películas, dentro de entrevistas realizadas para un artículo en *The Vulture*, los dueños de cines que no forman parte de grandes cadenas expresan su preocupación ante la adquisición de Fox, pues el modelo de negocio de Disney limita la exhibición de películas antiguas, por lo cual muchos de estos cines están teniendo problemas en pasar clásicos de 21st Century Fox, los cuales les brindaban ingresos casi seguros de los que este tipo de cines dependen para sobrevivir. A este problema se le suman las estrategias tomadas por las grandes distribuidoras



Fuente: Espinof

para garantizar salas no solo para sus grandes *blockbusters* sino también para sus producciones fallidas, a veces negándole sus películas de alta taquilla a algunos cines a menos que acepten sus películas de poco desempeño también. Esto amenaza el modelo de negocio de estas otras alternativas de cine que normalmente son los espacios que los cineastas independientes tenían para poder exhibir sus películas (Zoller Seitz, 2019).

La otra vía

En momentos como estos en los que las salas de cine parecen ser acaparadas por *blockbusters* y

grandes distribuidoras, Netflix y otras opciones de *streaming* aparecen como una nueva opción para nuevos productores y guionistas o aquellos que buscan generar material que no promete las mismas ganancias de superproducciones como las películas del MCU. No es de extrañar que conforme pasan los años escuchemos de nuevas alianzas por parte de Netflix con creadores de distintas partes del globo, con la llegada de nuevos animés, dramas coreanos, dramas chinos, telenovelas latinoamericanas, etc. Esto, sin embargo, no se desarrolla sin resistencia por parte del círculo tradicional. La discusión sobre qué califica como cine es casi tan antigua como la creación del filme y se sirve de nuevos argumentos conforme encontramos nuevas formas o herramientas para hacer cine haciéndola todavía más interminable. Pero la discusión que mueve el dinero de los inversionistas no es sobre qué es y qué no es cine, es sobre qué es y qué no es una inversión millonaria. La llegada de Disney+, la plataforma de *streaming* de Disney, es un ejemplo más de la búsqueda de monopolizar el entretenimiento y maximizar las ganancias. No es extraño que estos nuevos tratos con productoras extranjeras y la búsqueda de generar nuevo contenido original por parte de Netflix hayan aumentado en los últimos años. El creciente monopolio que Disney está teniendo sobre la producción cinematográfica y televisiva desde la adquisición de 21st Century Fox, sumándole su posesión parcial de Hulu, pone en desventaja a Netflix y otras plataformas de *streaming*, quienes se arriesgan a tratos más injustos a la hora de negociar derechos o a quedarse sin contenido si no buscan soluciones como afiliaciones con otras compañías y la producción de contenido propio.

Regresando al comentario de Martin Scorsese, no es que los *blockbusters* que dominan las carteleras no estén bien realizados o no sean buenas

películas, pero, ¿podemos llamarlas verdaderamente cine cuando son claramente una respuesta a la búsqueda de las productoras de generar altas ganancias de manera continua con una inversión baja según sus estándares? Si bien podemos resaltar algunos títulos como innovadores dentro de su género y reconocer la alta calidad en cuanto a la técnica cinematográfica que se emplea en algunas de estas películas, ¿qué tanta libertad existe verdaderamente dentro de películas que tienen que seguir las “fórmulas” de las productoras para seguir dentro de la línea de la franquicia? La realidad es que a quienes toman las decisiones importantes dentro de estas megacorporaciones como Disney, Universal y Sony no les interesa verdaderamente qué es o no es cine, sino qué próxima producción les generará ingresos millonarios para mantenerlas una por encima de la otra. El problema que esto genera es que desplaza a otras películas que exploran más aspectos que solo la búsqueda del entretenimiento en el momento o las ganancias millonarias de las pantallas de exhibición tradicionales. ◻

Referencias

- Alexander, J. (12 de diciembre del 2019). Like it or not, the Marvel empire redefined cinema this decade. *The Verge*. Recuperado de <https://www.theverge.com/2019/12/12/21011381/marvel-decade-cinema-mcu-iron-man-captain-america-disney-endgame>
- HeyUGuys. (13 de octubre del 2019). *Robert De Niro, Al Pacino & Martin Scorsese - The Irishman Press Conference in Full*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=bMej9AXZT_A
- IMDb. (febrero de 2020). Recuperado de <https://www.boxofficemojo.com>
- Popcorn with Peter Travers. (2019, Noviembre 22). *Martin Scorsese on the making of 'The Irishman'*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=opqCW-rAnE4>
- Zoller Seitz, M. (24 de octubre del 2019). *Disney Is Quietly Placing Classic Fox Movies Into Its Vault, and That's Worrying*. Recuperado de <https://www.vulture.com/2019/10/disney-is-quietly-placing-classic-fox-movies-into-its-vault.html>