

LA INTERTEXTUALIDAD EN LA EXPANSIÓN DE MUNDOS NARRATIVOS EN TEXTOS AUDIOVISUALES

MARTHA CELINA ARVIZU MENDOZA

EL FENÓMENO DE LA SERIALIDAD EN FRANQUICIAS CINEMATOGRAFICAS

Ver una película, una serie de televisión, una caricatura, jugar un videojuego, leer un cómic o simplemente entrar en Facebook conlleva toda una experiencia, pues en estos y otros medios se desarrollan historias que se conectan unas con otras, y que piden un mayor grado de atención y complicidad para seguir estas narrativas.

Las grandes franquicias en cine y televisión son cada vez más frecuentes, éstas cuentan historias que se extienden a través de diferentes entregas que mantienen a sus lectores fieles y a la espera de una siguiente película o capítulo, mientras que por otra parte intentan ganar nuevos lectores. En este sentido, Umberto Eco (1993) refiere que un texto siempre intentará enganchar al lector. Estamos, entonces, ante textos —en este caso, audiovisuales— que forman parte de una red mayor de significación y una narrativa más extensa, en la que necesitan de otros textos para poderse completar.

Por su parte, Alberto García (2014) habla sobre la serialidad, que según él encuentra un precedente en la literatura por entregas, y es que como el autor refiere: “el relato serial —explica Mittel— ofrece líneas argumentales continuadas a través de múltiples episodios, con un mundo narrativo en desarrollo que reclama a los espectadores que vayan cons-

truyendo un universo ficcional global empleando la información obtenida durante todo el transcurso del visionado” (García, 2012, pág. 228). Además, García distingue — citando a Mittel— dos tipos de estructura narrativa: la narrativa continua y el relato autoconclusivo (García, 2012).

Lo del primer tipo son lineales y con grandes arcos argumentales que se cortan entre capítulos, las cuales se ajustan a las miniseries (García, 2012), o las telenovelas en las que cada episodio es continuación del anterior, aunque también podríamos hablar de las franquicias de películas que siguen una historia lineal, como sucede en *The Hunger Games* (2012). Mientras que el relato autoconclusivo puede ajustarse a las películas que si bien forman parte de un relato mucho más extenso, cada una tiene un desarrollo más o menos independiente, donde según García (2012), quien cita a Mittel, se mantienen tanto los personajes como los escenarios y las relaciones entre ellos, mientras que las tramas son independientes y no requieren el conocimiento de la historia general para comprender el relato.

Este es el caso del Universo Cinemático Marvel, en el cual cada una de las películas, si bien se encuentra relacionada con otras, también cuenta con su propia trama, conflictos y desenlace que permanecen más o menos independientes, aunque en su conjunto formen —como sugiere Mittel— un mundo narrativo en constante desarrollo para construir un universo ficcional global.

Al respecto, Umberto Eco (1993) dice que cada texto postula un mundo posible como un estado de cosas previstas o un desarrollo de acontecimientos, y como un conjunto lleno o amueblado, pero no como algo físico o sustancial sino como una posibilidad de estados que requieren del lector para su actualización. Además de que en cada texto se construye un mundo narrativo que se amuebla con una cantidad limitada de individuos y propiedades, requiere de la experiencia del lector para completarse, puesto que toma de la enciclopedia de éste los elementos necesarios para poblar el mundo de la narración. Con “enciclopedia” Eco (1993) se refiere a un conjunto de saberes como el bagaje de conocimiento. Es decir que si *The Avengers* sucede en la ciudad de Nueva York, el lector —a partir de su conocimiento previo sobre dicha ciudad— agrega elementos para amueblar el mundo de la narración, como

la ubicación geográfica o algunos edificios, sumados a los que provea la película como los personajes, vehículos o incluso edificios que si bien no existen en el mundo de la realidad, sí lo hacen en el mundo narrativo.

Eco (1993) también refiere que los textos son instrumentos perezosos que están llenos de huecos o espacios en blanco que el lector debe llenar, algunos de los cuales corresponden a la intertextualidad. Según el autor, se trata de los elementos de un texto dentro de otro texto. Al respecto, Julia Kristeva sugiere que “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto” (Kristeva, 1997, pág. 3), puesto que —como ella misma señala al hablar de la obra de Bajtín— todo texto refiere a un corpus anterior. Según Eco (1993), este corpus puede ser de cualquier índole, desde un libro o una canción, hasta una película, además de que los elementos intertextuales tienen un papel importante no sólo para la interpretación del texto, sino para la construcción de su mundo narrativo.

Lauro Zavala sugiere que “la intertextualidad es la característica principal de la cultura contemporánea” (Zavala, 1999, pág. 26), mientras que Henri Jenkins (2008) habla sobre los cambios que han sufrido no sólo las formas de contar historias, sino la relación del lector con el texto en narraciones que se distribuyen en distintos medios, y que en conjunto integran una historia más grande, donde cada medio abona a la totalidad de lo que llama “narrativas transmedias”, las cuales se ven favorecidas por el desarrollo tecnológico que permite que otros medios se sumen a la convergencia de los contenidos. Este tipo de narraciones apuntan a una relación de diferentes lenguajes en los que participan desde películas y novelas hasta juegos de video, juegos de cartas, páginas *web* y todos los medios que se sumen.

Así pues, son muchos los casos que florecen en un mundo donde se cuentan historias cada vez más extensas. Uno de los cuales se aborda aquí. Según Derek Johnson (2012), Marvel ha creado un modelo único de producción cinematográfica en esta época de convergencia. La compañía ha sabido expandir sus obras de los cómics a todo un mundo de películas, videojuegos, caricaturas y *merchandising* con una gran habilidad para el manejo de sus personajes. Marvel es uno de los mejores ejemplos no sólo de la convergencia mediática, sino de una produc-

ción dentro de las industrias culturales que ha cambiado los modos de producción dentro de Hollywood en los cuales no sólo confluyen las historias sino la participación de grandes actores, efectos especiales y mercadeo para asegurar el éxito de sus películas y de toda la franquicia.

En este sentido, Marvel ha utilizado los derechos sobre sus personajes y cómics para trabajar con diferentes estudios y productoras en la creación de películas como ha sucedido con *Spiderman* (2002) de Sony Pictures, o *X-Men* (2000) de 20th Century Fox, pero fue hasta que Disney en 2009 adquirió a Marvel por la suma de 4 billones de dólares (Johnson, 2012) que se puso en marcha un modelo de producción narrativa en la cual todas sus películas estuvieran relacionadas. En cada película de Marvel y Disney hay momentos que atraviesan todas las obras, estableciendo una interrelación de la narrativa que poco a poco va expandiendo la historia y el universo ficticio en que se desarrollan dichas cintas.

En el desarrollo de este trabajo analizaremos el caso de *The Avengers* (2012), película que pertenece a una serie de la franquicia que conforman lo que la editorial llama *Marvel Cinematic Universe* o Universo Cinemático Marvel (UDM), el cual se comenzó a construir desde 2008 con *Iron Man* (2008), seguido de *The Incredible Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011), *Captain America: The First Avenger* (2011) y que concluiría la primera etapa con *The Avengers* (Marvel, 2017), película con la que se cierra el primer ciclo de presentación de personajes.

The Avengers no sólo es una película en la que se evidencia una red de interrelaciones narrativas, sino un caso en que podemos ver —como dice Johnson (2012)— un patrón de prácticas de convergencia tanto de medios como de contenidos, donde no sólo intervienen las películas sino todo el *merchandising* que gira en torno a ellas. No por nada *The Avengers* se encontraba hasta junio de 2016 en el quinto lugar de la lista de películas con mayor recaudación en taquilla a escala mundial de toda la historia del cine según IMDb, la cual logró superar el billón de dólares con un total de \$1,519,557,910 dólares, sólo por detrás de *Avatar* (2009), *Titanic* (1997), *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens* (2015) y *Jurassic World* (2015) (IMDb, 2017). Mientras que en México según Canacine, *The Avengers* se ubicó en el primer lugar de las 10 películas más taquilleras de 2012 con un total de 827,086,896.99 millones

de pesos, muy por delante de cualquier película producida en el país (Canacine, 2017).

The Avengers es, entonces, un caso en que podemos ver tanto un fenómeno de relato serial en cine —como menciona García (2012) a partir de Mittel—, como de la construcción de un universo narrativo que se amuebla a partir de los mundos narrativos —como menciona Eco (1993)—, con cada una de las películas que le preceden y que forman parte de una red intertextual mucho más grande.

ELEMENTOS TEÓRICOS PARA EL ANÁLISIS DE LA INTERTEXTUALIDAD EN *THE AVENGERS*

Antes de describir la película que se analiza, conviene introducir algunos conceptos empleados para dicha tarea. Comencemos por decir que según Umberto Eco (1993), un texto no se interpreta solo, pues siempre hará referencia a textos previos que le ayudarán a llenar huecos y realizar conexiones que un lector deberá actualizar a partir de su enciclopedia, es decir su acervo de conocimientos particulares que deberá proveerle la información necesaria para cooperar con dicho texto, la cual incluye referencias a libros, canciones, personas, otras películas, así como el conocimiento que tiene de su mundo real y de su experiencia, concepto que ya había trabajado en obras como el *Tratado* (2016), y que desarrollaría con mayor detalle en *Cultura y semiótica* (2009).

Así pues, para poder interpretar un texto, el lector deberá recurrir a una serie de conocimientos que se encuentran fuera del texto mismo, pero que éste prevé como parte de su contenido y es lo que Eco (1993) reconoce como intertextualidad. Zavala (1999) agrega que la intertextualidad presupone que todo texto se encuentra en relación con otros como el producto de toda una red de significaciones, la cual ofrece para los estudios en comunicación una perspectiva de cooperación con otros modelos. Al respecto, Gerard Genette define la intertextualidad como “la relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro” (Genette, 1989. pág. 19); sin embargo, él presenta otro tipo de

lo que llama transtextualidad además de la intertextualidad que es la hipertextualidad, según la cual existe una relación que une a un texto B, al cual reconoce como hipertexto, con un texto previo A, al cual refiere como hipotexto (Genette, 1989).

Estos nexos o referencias hechas a otros textos pueden ser desde la aparición o mención de algún personaje de otra película —que, como veremos, en la construcción del UDM es muy común— y que son casualmente conocidos como *cameos*, además de otras referencias intertextuales que también pueden incluir el uso de frases hechas por algún personaje, que se nombre algún objeto o bien que dicho objeto aparezca en otra película, cada uno de los cuales amuebla el mundo narrativo de su propia película, pero también ayudan a la construcción del universo narrativo del UDM pues, como Barthes (1994) señala, el texto se encuentra por completo entretejido por citas, referencias y ecos.

Zavala (1999) ofrece una lista de lo que considera elementos para el estudio de la intertextualidad. Según él, intertexto es el conjunto de todo con lo que un texto puede relacionarse. Destacaremos el contexto de interpretación, donde veremos el contexto de producción, que se refiere a las condiciones en que se produjo un texto y que puede estar fuera del mismo. Por otro lado, Zavala también habla sobre una arqueología textual, que se refiere a la relación de un texto con otros textos y sus códigos, en los que destacamos la precuela, la mención y la alusión, elementos que forman parte de una red de significaciones en la construcción de los universos narrativos.

Eco (1993) también habla sobre mayores porciones de texto al referir a los cuadros intertextuales, los cuales establece como marcos preestablecidos y conocidos por la mayoría de los miembros de una cultura que les permitirán interpretar un texto dado. De estos cuadros resaltaremos dos tipos, por una parte las *fabulae* prefabricadas, que se refieren a esquemas repetitivos en diversos textos en los que las mismas funciones permanecen constantes —en el sentido que Vladimir Propp (1998) utilizaba, es decir siempre se presenta la misma sucesión de acontecimientos como los ingredientes en un orden ya establecido.

El segundo tipo de cuadros intertextuales a los que recurriremos son los cuadros situacionales. Eco (1993) los describe como situacio-

nes establecidas y ya conocidas en las narraciones en las que hay cierta constricción en ese fragmento de la historia en los que pueden variar algunos elementos. Estos tipos dependen de los géneros, como el duelo del *sheriff* contra el bandido en los *westerns*.

Para poder interpretar un texto se debe recurrir a otros a fin de completarlo, con la singularidad de que en el caso del UDM, la gran mayoría de esa red intertextual corresponde a las mismas películas de la franquicia. Sin embargo, también debemos mencionar que, como Eco (1993) sugiere, pueden existir diferentes caminos de lectura, donde no haya una interpretación errónea o aberrante, pues aún sin conocer los otros textos, sean o no de la misma franquicia, pueden ser interpretados cada uno por separado. Lo peor que puede pasar es que no se logre esa relación y no se consiga amueblar el universo narrativo en su totalidad, puesto que aún sin conocer los intertextos, cada uno postula su propio mundo narrativo. Aunque también hay que mencionar, como sugiere Barthes: “esto es precisamente el intertexto: la imposibilidad de vivir fuera del texto infinito” (Barthes, 1993, pág. 59). Ya que sin duda se hace referencia a textos previos, no necesariamente a uno en particular o parte de la misma franquicia.

Cada texto —ya sea libro, cómic, serie de televisión, película, caricatura, anime— postula un mundo narrativo propio, que se construye, según Eco (1993), a partir de la narración misma como un mundo amueblado con todos los elementos descritos en ella, desde los personajes hasta los objetos y los lugares en que se desarrolla la historia forman parte de ese mundo narrativo que el lector llenará con su mundo de referencia. El lector conoce de antemano ciertos elementos —como jets o portaaviones— con determinadas características que terminará por definir con aquellas que le proporcionen el texto, y que pueden o no coincidir con su mundo de referencia que corresponde a su mundo real en que vive, pero que finalmente le ayudarán a determinar el mundo narrativo de la película.

Cada una de las películas que pertenecen al Universo Cinemático Marvel es parte también de su universo narrativo. Cada película ayuda con nuevos elementos para amueblar y completar el universo ficticio

en que todas se desarrollan. Cada película propone su propio mundo, al mismo tiempo que forma parte de uno mayor que las contiene a todas.

METODOLOGÍA PARA EL ANÁLISIS DE LA INTERTEXTUALIDAD

En el apartado anterior se describieron los conceptos a partir de los cuales se analiza la intertextualidad que interviene en la construcción de los mundos narrativos. En el presente apartado se explica cómo es que se aplicarán dichos conceptos.

Se consideran dos etapas. La primera corresponde a una introducción al Universo Cinemático de Marvel, así como la descripción de la trama de la película; mientras que en una segunda etapa se procede a la aplicación de conceptos (tabla 1) tomados del apartado anterior.

TABLA 1
Etapas de análisis

<i>Etapas de análisis</i>	<i>Descripción del UDM y de la trama de la película</i>	
Etapas de análisis	Cuadros intertextuales	<i>Fabulae</i> prefabricadas
		Cuadros situacionales
	Contexto de interpretación	Contexto de producción
	Arqueología textual	Precuela
		Mención
		Alusión
	Hipertextualidad	Hipotexto
		Hipertexto

Fuente: elaboración propia a partir de Eco (1993), Genette (1989) y Zavala (1999).

La película seleccionada para el análisis de las relaciones de intertextualidad es *The Avengers*. Se estudia con un modelo de análisis en el cual se observa la estructura narrativa de la película, así como los personajes, objetos, lugares, diálogos, y sonidos dentro del mismo texto, los cuales son analizados según las etapas señaladas.

Para el presente trabajo primero se efectuó una lista de los elementos intertextuales, los cuales posteriormente se separan según el tipo de intertextualidad y a las otras películas a las que pertenecen dentro

del UDM; finalmente, para la construcción del mundo narrativo también se recurre a un mundo de referencia, por lo que se consideran en una categoría especial a las propiedades y elementos fuera de los textos que nos permiten situar nuestro mundo narrativo.

EL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL COMO UN UNIVERSO NARRATIVO

Como se adelantaba en la primera parte de este capítulo, la película *The Avengers* pertenece a Marvel Comics y forma parte del Universo Cinematográfico Marvel, el cual se compone de películas seriadas que forman un universo narrativo ficticio que crece con cada nueva cinta de la franquicia.

A pesar de que las películas de Marvel tienen su origen en los cómics impresos, éstos han emigrado a otros medios y plataformas que les permiten —con diferentes recursos visuales y tecnológicos— construir universos narrativos particulares. Este tipo de textos se convierten entonces no sólo en nuevas experiencias de consumo —como han señalado Johnson (2012) y Jenkins (2008)— pues las películas son acompañadas por otros textos como videojuegos o los mismos cómics, sino que conllevan formas de significación en las que intervienen otros sistemas semióticos al emigrar de la imagen fija al lenguaje audiovisual.

The Avengers es la sexta película de la serie que comprende el UDM en la cual se conjuntan los principales personajes de las cinco películas anteriores, Tony Stark, Bruce Banner, Thor y Steve Rogers, a los que se sumaron Natasha Romanoff, Clint Barton, el agente Coulson y María Hill bajo el mando de Nick Fury y la organización S.H.I.E.L.D., quienes se unen para enfrentar a Loki, quien aparecería por primera vez en *Thor* (2011). Si bien el UDM no termina en ésta película ya que continúa en expansión, es la primera en la que se integran todos los personajes principales de las películas previas.

El desarrollo del UDM, a pesar de tener relación con los cómics de Marvel, involucra tanto su propia historia como su propio universo narrativo, el cual se va conformando con cada una de las películas, y

que culmina su primera fase en *The Avengers*. En la figura 1 podemos ver la cronología de las películas según su fecha de estreno.



Figura 1. Cronología de las películas del UDM hasta *The Avengers* según su fecha de estreno.

Fuente: elaboración propia a partir de Marvel (<http://marvel.com/movies/all>)

The Avengers comienza con la llegada de Loki a la Tierra a través de un portal dimensional, tras enunciar su plan de conquistar al mundo huye robando un objeto mágico conocido como Tesseracto. El director de la agencia de seguridad S.H.I.E.L.D., Nick Fury, reúne un equipo de superhéroes entre los que se encuentran Capitán América, Hulk y Iron Man, a los que se sumaron la espía conocida como Black Widow, Thor y el agente que llaman Hawkeye, juntos se hacen llamar Los Vengadores (*The Avengers*) para enfrentar a Loki y su ejército alienígena en la ciudad de Nueva York. Tras una batalla entre ambos bandos, Los Vengadores ganan y salvan la Tierra, Thor y Loki como prisionero viajan a Asgard, la dimensión de la que ellos proceden, llevándose el Tesseracto con ellos. Mientras tanto, el resto de Los Vengadores se separa y vuelven a sus actividades cotidianas.

LA INTERTEXTUALIDAD EN EL UDM: EL CASO DE THE AVENGERS

Umberto Eco (1993) dice que los textos siempre se relacionan con textos previos y *The Avengers* no es la excepción. Desde la primera imagen que vemos en la pantalla, con la explicación del Tesseracto estamos ya en esa

red de intertextualidad —como dice Zavala (1999)—. Esa sola imagen de un cubo azul girando y brillante se relaciona con dos películas previas del UDM, *Iron Man 2* (2010) y *Capitán América* (2011). Lo cual podemos ver en la imagen 1, pues mientras en el primero aparece en un cuaderno de bocetos, en el segundo es parte fundamental de la película.

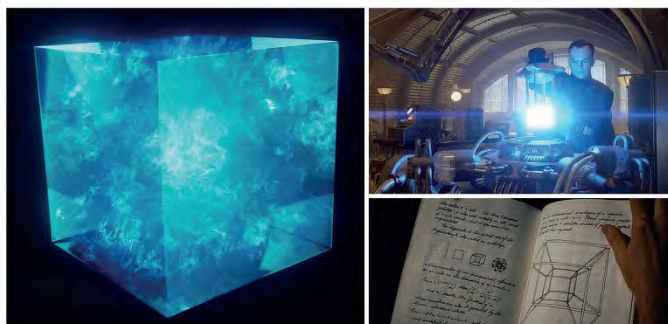


Imagen 1. (Izquierda) El Tesseracto en *The Avengers* (2012). (Superior derecha) Cráneo Rojo con el Tesseracto en *Captain America: The First Avenger* (2011). (Inferior derecha) Dibujo de Tesseracto en cuaderno de notas de Howard Stark en *Iron Man 2* (2010).

Si tomamos la narración en general, podemos establecer también relaciones basadas en los cuadros intertextuales de Eco (1993). Según el desarrollo de las acciones y los personajes dentro de la narración, hay una igual sucesión de acontecimientos. En *The Avengers* podemos encontrar una *fabulae* prefabricada en el sentido del desarrollo del viaje del héroe (Vogler, 2002) misma que encontramos tanto en el resto de películas del UDM como de otras películas, libros y mitos. Según Christopher Vogler (2002) existen 12 pasos en el desarrollo de la historia de un héroe, la cual es replicada como una fórmula en un sinfín de películas. En la figura 2 podemos ver la propuesta de Vogler aplicada a *The Avengers*.

Según el esquema de Vogler, los héroes comienzan en el mundo ordinario. Por ejemplo, Tony Stark (*Iron Man*) vive con su novia Pepper Potts, mientras que Banner es doctor en un remoto pueblo. El segundo momento es la llamada a la aventura en la que cada uno recibe un llamado: Banner es visitado por Natasha para pedirle que vaya con ella a buscar el Tesseracto, Tony Stark a su vez es visitado por el Agente Coul-

son, y Capitán América es invitado por el director de la organización S.H.I.E.L.D., Nick Fury, a unirse a su equipo. Todos los héroes se rehúsan a unirse en primera instancia, rechazando la llamada. Tras cambiar de opinión, se encuentran con Nick Fury, quien hace de mentor. En cuanto al cruce del primer umbral, se ubica cuando despegan el *Helicarrier*, pues en ese momento todos deciden unirse y no hay retorno. Dentro de él se encuentran todos los héroes, quienes discuten y, tras un enfrentamiento, se separan. Posteriormente deciden ir a tras Loki para enfrentarlo y recuperar el Tesseract en la torre Stark en N.Y., donde finalmente tienen la mayor batalla frente a un ejército alienígena comandado por Loki. Logran recuperar el Tesseract y encuentran la resurrección al reagruparse como equipo. Finalmente cada uno regresa a sus actividades, mientras que Thor retorna a Asgard llevando el Tesseract consigo.

Si tomamos en cuenta esta sucesión de acciones, tenemos un esquema repetitivo en todas las películas del UDM, donde encontraremos la misma fórmula. La estructura en general como *fabulae* prefabricada es un cuadro intertextual.



Figura 2. Los doce pasos del viaje del héroe de Vogler (2002), aplicado a *The Avengers* (2012).

De igual forma, Eco (1993) decía que las *fabulae* prefabricadas corresponden con las reglas de género. Al poderse identificar con algún género cinematográfico en particular, el lector sabe de antemano las propiedades que tendrá la película. Zavala (1999), al hablar de los elementos para el análisis de la intertextualidad, incluye la tradición textual a la que pertenece el texto. En este sentido, reconoce las películas de superhéroes como cine fantástico moderno y posmoderno, en el cual lo imposible no aparece como una sorpresa sino que es un hecho natural y probable, como las habilidades y poderes de los personajes ahora normalizados. Todas las películas de superhéroes encajan con esta descripción, por lo que el mismo género se convierte en un elemento intertextual como una *fabulae* prefabricada de sucesos con un orden ya esperado.

Tenemos otros cuadros intertextuales como los cuadros situacionales, los cuales identificamos en porciones de texto en los una situación determinada es repetitiva, los elementos se pueden presentar de diferente forma pero el resultado es igual (Eco, 1993). Uno de los cuadros situacionales que se presentan en todas las películas del UDM, incluyendo *The Avengers*, es cuando el héroe y el villano se enfrentan. Tras una dura lucha donde parecía que tenía la ventaja, el héroe cae; en su derrota recibe una inspiración o una epifanía que le hace recuperar sus fuerzas y, al levantarse de nuevo, logra vencer al villano. En la imagen 2 se muestra este cuadro situacional en la película *The Avengers*, cuando tanto Thor como *Iron Man* tienen una caída en la batalla, mientras que los mismos personajes en películas anteriores sufren el mismo desencanto para después levantarse y vencer.



Imagen 2. (Superior izquierda) Thor es vencido temporalmente por Loki en su enfrentamiento, al tiempo que (Inferior izquierda) Iron Man es superado por el ejército de los Chitauri por un instante en *The Avengers* (2012). (Superior derecha) Thor es vencido temporalmente en *Thor* (2011). (Inferior derecha) Tony Stark superado por Obadiah en *Iron Man* (2008).

Dentro de este mismo cuadro intertextual podemos identificar otro cuadro situacional en el cual el villano, frente al héroe derrotado, pronuncia su monólogo de por qué es más fuerte y merece ganar, o bien, cuenta su malvado plan, lo que da tiempo para que el héroe se levante o genere un plan para contraatacar. Esto lo identificamos en *The Avengers* cuando Loki, pudiendo matar a Tony Stark que no tiene armadura, charla con él sobre su ejército y superioridad, lo que da tiempo para que Tony se ponga su nueva armadura. Lo mismo sucede en *Iron Man* (2008), cuando Obadiah tiene superioridad sobre Stark, y en lugar de matarlo le da un discurso sobre por qué es superior y puede derrotarlo, dando tiempo a Tony y Pepper de generar un plan. En la imagen 3 se muestran fotogramas de ambos cuadros intertextuales.

Finalmente, encontramos un tercer cuadro situacional en el clásico aterrizaje de superhéroe. El personaje salta de un edificio en alto, un avión o de algún lugar elevado y aterriza con una rodilla en tierra. Este cuadro lo podemos encontrar con todos los personajes y en todas las películas del UDM como un elemento repetitivo y constante que el lector de antemano conoce y asocia con las cintas previas (imagen 4).

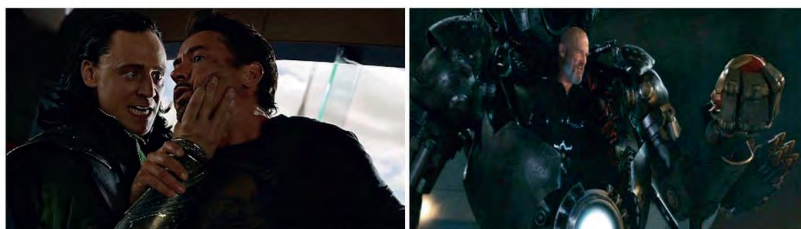


Imagen 3. (Izquierda) Loki cuenta sus planes a Tony Stark cuando no tiene armadura en *The Avengers* (2012). (Derecha) Obadiah cuenta sus planes a Tony Stark cuando éste no tiene parte de su armadura en *Iron Man* (2008).

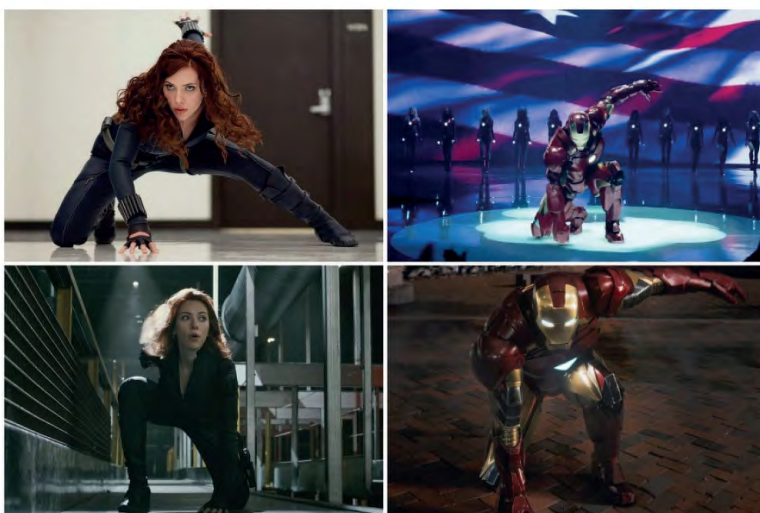


Imagen 4. (Superior) *Black Widow* y *Iron Man* aterrizando con posición de superhéroe en *Iron Man 2* (2010). (Inferior) *Black Widow* y *Iron Man* aterrizando en *The Avengers* (2012).

Zavala (1999) menciona también otros factores que forman parte de los elementos intertextuales que se encuentran fuera del texto mismo, a los que llama “contexto de interpretación”. Como Johnson (2012) mencionaba, Marvel ha logrado contratos y acuerdos con diferentes actores para un cierto número de películas, y es así que tenemos a Chris Evans interpretando a Capitán América tanto en la película homónima del personaje como en *The Avengers*, o Robert Downey Jr., quien hace de *Iron Man* en todas las películas del UDM. Entonces no sólo los persona-

jes como parte de la ficción son elementos intertextuales, sino que los mismos actores se asocian con uno y otro texto como parte de la red intertextual. Zavala (1999) menciona como elementos de la arqueología textual a la precuela, es decir un texto cronológicamente previo, la cual en nuestro caso corresponde a varias películas del UDM: *Iron Man* (2008), *The Incredible Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011), y *Captain America: The First Avenger* (2011), en las cuales nos explican el origen de los personajes, personalidad, propiedades, poderes y relaciones a partir de las cuales se integran a *The Avengers*.

En este sentido, Genette habla sobre esta relación de lo que llama hipertextualidad, en la cual un hipertexto es derivado de otro que llama hipotexto (Genette, 1989). *The Avengers*, que es un texto posterior, se convierte en el hipertexto de todas las películas previas, que se convierten en los hipotextos de ella. Del mismo modo podemos decir que *Iron Man* (2008) es el hipotexto de *Iron Man 2* (2010), que es su hipertexto.

Cada uno de estos textos previos forma parte de la red intertextual que ayuda al lector a construir un universo narrativo que incluye desde otras ciudades y personas hasta empresas, las cuales amueblan cada uno de los mundos narrativos y que en su conjunto integran el universo ficcional de *The Avengers* y de todo el UDM.

Zavala (1999) también incluye a la mención y la alusión como elementos para estudiar la intertextualidad. Ambas las encontramos directamente en muchos de los diálogos. La mención se refiere a que hablen abiertamente de algún personaje. La alusión es implícita. Un ejemplo lo encontramos cuando en la presentación de los personajes, el agente Coulson llama a *Black Widow* para decirle que irá con el “tipo grande”, una alusión a Hulk quien aparece en *The Incredible Hulk* (2008), a lo que *Black Widow* responde que Stark confía en ella tanto como confiaba en Iván, una mención directa de Tony Stark, e Iván el villano de *Iron Man 2* (2010).

Es entonces cuando los personajes —como parte del universo ficticio— son elementos intertextuales. Desde la presentación de cada uno de ellos en *The Avengers* estamos ya con una relación de intertextualidad con todas las películas previas, es decir los hipotextos. Sin embargo no es necesario que un personaje aparezca abiertamente, pues puede ser sólo nombrado —alusión y mención—, o bien aparecer a través de una

fotografía —como Jane Foster, quien aparece en *Thor* (2011), y en *The Avengers*—. Los objetos igualmente son parte de ese mundo narrativo amueblado al ser elementos intertextuales y propiedades de los personajes, así el martillo de Thor o el escudo de Capitán América, junto con los trajes de cada uno de los personajes se suman al intertexto (imagen 5).

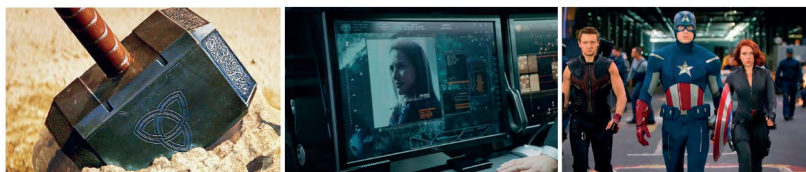


Imagen 5. (Izquierda) Martillo en *Thor* (2011), (centro) Foto de Jane Foster en *The Avengers* (2012), (derecha) Personajes de Capitán América, *Black Widow* y *Hawkeye* con sus trajes en *The Avengers* (2012).

Los sonidos también pueden considerarse e incluirse como elementos intertextuales que nos ayudan a llenar los huecos en el texto. Cuando se presenta a Capitán América en *The Avengers*, se escuchan sonidos de explosiones y balas, mismos que refieren a la participación de este personaje en la Segunda Guerra Mundial según *Captain America: The First Avenger* (2011); o bien los sonidos de truenos antes de la aparición de Thor, que nos recuerda su nombramiento de Dios del Trueno en su película homónima *Thor* (2011).

Pero hay otro tipo de relaciones de intertextualidad que si bien encontramos dentro del texto nos remiten a otros textos fuera del UDM, e incluso a nuestro mundo cotidiano. Eco (1993) decía que en la construcción de un mundo narrativo el lector siempre acude a su mundo de referencia y a su enciclopedia de la vida diaria para terminar de amueblar ese mundo. En este sentido, cuando en *The Avengers* vemos la ciudad de Nueva York, sabemos qué elementos incluir para amueblar ese mundo narrativo: tenemos un país particular, con una ciudad particular con edificios representativos a los cuales agregaremos los que la ficción incluya como la Torre Stark. Otros elementos intertextuales que nos ayudan a situar nuestro universo narrativo son las marcas. En *The Avengers* vemos coches, tiendas y artículos electrónicos de nuestro mundo real que nos permiten llenarlo. Un caso particular es el sonido, pues en la

presentación de *Iron Man* podemos escuchar música de AC/DC, banda de nuestro mundo real que igualmente aparece en *Iron Man 1* y 2, de forma que las canciones de la banda tienen una relación intertextual dentro y fuera del UDM.



Imagen 6. (Izquierda) Poster del musical del Rey León detrás de policías, (centro) Torre Stark en el centro de Manhattan, (derecha) camioneta marca Acura huye de la invasión en *The Avengers* (2012).

Por otro lado, las acciones también pueden ser parte de ese tejido de relaciones. Capitán América no sólo tiene el escudo, que ya de por sí es parte de los elementos, sino que además tiene una forma de lanzarlo. Thor eleva su martillo al cielo para atraer los truenos o lo gira para volar con él. De forma pues que existen elementos que atraviesan todo el intertexto, los cuales no sólo dan identidad a los personajes sino que llenan el universo ficcional.

No todos los intertextos son parte del mismo universo narrativo, pues éstos también provienen de textos ajenos y fuera de la franquicia, desde los más antiguos hasta los más modernos, y de cualquier índole como libros, canciones y otras películas con los que también tienen una relación intertextual que nos ayuda a dotar al universo narrativo de propiedades. En la batalla contra la ballena biomecánica en *The Avengers*, *Iron Man* pregunta a la inteligencia artificial de su traje (Jarvis) si conoce la historia de Jonás. Esa mención a un texto bíblico no pertenece al UDM, y sin embargo es parte del intertexto. Del mismo modo, cuando en la batalla contra los alienígenas, el arquero *Hawkeye* pregunta a Tony Stark si puede subirlo a un edificio, éste le contesta: “Sujétate, Légolas”, nombre de un personaje en *El señor de los anillos* de Tolkien que también es arquero; sumado al hecho de que tanto *The Avengers*, como el resto de las películas del UDM son posteriores a distintos cómics, por lo que también puede considerarse a los cómics como los hipotextos de

las películas como hipertextos, que forman parte del tejido intertextual aunque fuera del UDM como tal.

Son muchos los elementos que pueden considerarse como intertextuales a la hora de interpretar un texto. Hemos identificado algunos que se han explicado y ejemplificado; pero, por supuesto, dependerá de cada lector la cantidad y el lugar donde ubique esos elementos. Dependiendo de su enciclopedia, nivel de atención y competencias puede coincidir con nuestra descripción y encontrar muchos otros. Si bien la película dibuja un universo narrativo con ciertas características y elementos que lo integran a partir de todas las otras películas del UDM, es el lector quien finalmente logra proponer su universo narrativo con base en su experiencia y la relación que establezca entre intertextos.

CONCLUSIONES

Como dice Umberto Eco (1993), un texto siempre hará referencia a otros previos (desde un libro hasta una película). Además, cada uno de estos textos formula un mundo narrativo que se construye con todo lo que la narración contiene, sumado a la enciclopedia del lector. Las grandes franquicias de Hollywood apuestan cada vez más por un modelo de narración seriada, desde las películas que se basan en libros como *Harry Potter* (2001), *El señor de los anillos* (2001) o *Los juegos del hambre* (2012), hasta las sagas de películas como *La era de hielo* (2002) o *Duro de matar* (1988) —que no tienen su contraparte escrita— encontramos que todas están conectadas a través de relaciones entre textos que autores como Eco (1993), Zavala (1999), Genette (1989) o Barthes (1994) reconocen como intertextualidad.

Cada vez que algún elemento de una película nos recuerda a alguna otra, un libro o personaje famoso, estamos ante una red de relaciones intertextuales. Lo que las personas comúnmente llaman cameos, guiños o huevos de pascua —los famosos *easter eggs*— no son más que relaciones intertextuales. Muchos de los casos más populares y que utilizan estos recursos son algunas de las mayores franquicias de Hollywood, como Disney y Pixar que utilizan comúnmente personajes o artículos de

unas de sus películas en otras. O el caso que nos ocupó en este trabajo, el Universo Cinemático Marvel en el cual no sólo se incluyen o aparecen elementos de otras películas, sino que esos elementos son parte integral de la narración e integran un universo narrativo particular.

Cuando hablábamos de serialidad en las películas, Marvel es un gran ejemplo. El UDM es un universo ficticio que se amuebla y expande con cada película que se suma a la lista. En *The Avengers* pudimos ver cómo esta película integró cinco cintas previas —que Genette (1989) identifica como hipotextos—, cada una de las cuales introdujo uno o varios personajes y elementos fundamentales para la narración que guía la serie. Cada una de las películas tiene su propio desarrollo narrativo y postula su propio mundo de la narración con todo lo que contiene, pero al conjuntar todas las piezas —como en un rompecabezas— tenemos un universo más extenso, que es lo que *The Avengers* propone.

Pero esta integración no es fortuita. Como pudimos comprobar, es a partir de la red intertextual que se puede formular entre todos los intertextos un universo mucho mayor. Pues además de cada una de las películas, también interviene la experiencia y el conocimiento que tenga cada lector, tanto de las películas previas como de su enciclopedia. Pues si el lector de *The Avengers* no tiene en su enciclopedia el conocimiento de las cinco películas previas, su hipótesis del mundo narrativo será diferente a la de un lector que cuente con la información y las competencias para realizar las conexiones intertextuales. Se puede concluir que la película o serie de ellas postula un mundo narrativo particular a cada una, que en su conjunto puede formular un universo completamente amueblado, aunque es el lector quien lo actualiza.

La película puede mencionar a una organización llamada Hydra, que existe y puede establecerse espaciotemporalmente en la narración de forma que sea parte de ese mundo ficticio, pero si el lector no puede hacer la relación con el texto del cual está hablando la película esto pasa inadvertido y se pierde un fragmento de ese mundo narrativo.

La naturaleza y los tipos de intertextualidad también son muy variados. En este trabajo se utilizaron algunos de la propuesta de Eco (1993), Zavala (1999) y Genette (1989) para mostrar una parte de todo el espectro de posibilidades. Las conexiones intertextuales y los elementos que

se encontraron con este análisis son una muestra, puesto que puede haber otras muchas interpretaciones y relaciones para ampliar esa red.

La intertextualidad no sólo nos permitió llenar huecos en el texto —como dice Eco (1993)— sino que nos permitió también amueblar y construir nuestro mundo narrativo. Cada vez que se menciona, nombra, insinúa o aparece un personaje, un objeto, una organización, un lugar, una canción, un libro, una situación o una acción, etc., no sólo relacionamos intertextualmente dos textos, sino que en casos como éste, en el que existe una serialidad de películas, expandimos su universo narrativo. Si en *Iron Man* (2008) el personaje se encuentra en Malibú, California, y en *The Avengers* (2012) en la ciudad de Nueva York, nuestro mundo narrativo crece, ya que tendremos dos ubicaciones para situar la extensión territorial de ese universo. Lo que además nos lleva a recordar que para la construcción de un mundo posible (Eco, 1993), el lector siempre recurre a su mundo de la experiencia, del cual toma los elementos necesarios y agrega los que la historia le aporte. Un mundo narrativo no sólo se construye con la o las historias, sino con nuestra experiencia previa con el mundo de la realidad.

Se analizaron también porciones mayores de texto a través de los cuadros intertextuales, que nos dejaron ver que en realidad siempre estamos con un tipo de narración ya establecida, conocemos previamente el desarrollo de la historia y sabemos qué esperar gracias a nuestra experiencia con todos esos textos previos, y no sólo de una franquicia particular como el UDM, sino del género mismo. Tanto Zavala (1999) como Eco (1993) incluían ya al género como parte de la red intertextual, aunque éste último hablara de géneros literarios.

Finalmente, la experiencia con este tipo de películas nos permite ver la complejidad de los entramados narrativos, la especialización de la enciclopedia y el nivel de atención que debe tener un lector para llenar todos los huecos, conectarlos intertextualmente y postular un universo narrativo.

REFERENCIAS

- Barthes, R. (1993). *El placer del texto*. España: Siglo XXI.
- Barthes, R. (1994). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós
- Canacine (2017). Resultados definitivos 2012. Recuperado de: <http://canacine.org.mx/docs/Informe2012.pdf>
- Eco, U. (1993). *Lector in Fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. España: Editorial Lumen.
- Eco, U. (2009). *Cultura y semiótica*. España: Círculo de Bellas Artes.
- Eco, U. (2016). *Tratado de semiótica general*. México: Debolsillo.
- García, A. (2012). Una máquina de contar historias. *La televisión en España: informe 2012* (pp.225-246). Barcelona: UTECA.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos*. Madrid: Taurus.
- IMDd. (2017). The 50 highest-grossing movies of all time. Recuperado de: <http://www.imdb.com/list/ls000021718/>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. España: Paidós.
- Johnson, D. (2012). Cinematic Destiny: Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence. *Cinema Journal*, vol. 52 (número 1), 1-24.
- Kristeva, J. (1997). Bartín, la palabra, el diálogo y la novela. *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto* (pp. 1-24). Cuba: UNEAC.
- Marvel (2017). All movies: Marvel Cinematic Universe. Recuperado de: <http://marvel.com/movies/all>
- Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Madrid: Ma Non Troppo.
- Zavala, L. (1999). Elementos para el análisis de la intertextualidad. *Cuadernos de literatura, volumen V* (número 10), 26-52.
- Zavala, L. (2013). Sobre la evolución de los géneros cinematográficos. *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, 80 (Octubre-diciembre), 131-138.
- Material audiovisual consultado
- Feige, K. (Productor) & Favreau, J. (Director). (2008). *Iron Man* [Película]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) & Leterrier, L. (Director). (2008). *The Incredible Hulk* [Película]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) & Favreau, J. (Director). (2010). *Iron Man 2* [Película]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) & Branagh, K. (Director). (2011). *Thor* [Película]. Estados Unidos: Marvel Studios.

- Feige, K. (Productor) & Johnston, J. (Director). (2011). *Captain America: The First Avenger*. [Película]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) & Wedon, J. (Director). (2012). *The Avengers*. [Película]. Estados Unidos: Marvel Studios.