



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO 2019-2020

La transtextualidad en el cine contemporáneo

Investigación bibliográfica

AUTOR

Germán Martínez Masanet

TUTOR

Antonio Sempere Bernal

Resumen: El objetivo de este estudio es trasladar el concepto de la transtextualidad al análisis fílmico, ya que es el rasgo que comparte todo el audiovisual contemporáneo. Para ello nos centraremos en películas y series recientes, dejando de lado otros discursos como el del videoclip, la publicidad o los videojuegos. Delimitaremos bajo qué circunstancias es reseñable la transtextualidad, pondremos el foco en las obras que lo ponen en crisis, puesto que poseen un mayor interés, y las agruparemos temáticamente según algunas tendencias más o menos visibles en la cinematografía de los últimos años. Con este trabajo buscamos clarificar y unificar la terminología y el aparatage teórico usados al hablar de estas obras, examinar críticamente la transtextualidad como recurso posmoderno y plantear un nuevo lugar desde el que analizar los procesos de significación fílmica, imprescindible para las películas donde su exégesis consiste en el diálogo o fricción con otros textos.

Palabras clave: transtextualidad; análisis fílmico; cine contemporáneo; audiovisual contemporáneo; vanguardia cinematográfica; Hollywood.

Abstract: The aim of this work is to relocate the literary concept of transtextuality to the film analysis, because it's the trademark that is shared by the whole contemporary audiovisual. For achieve this we will focus in some recent movies and series, leaving aside other discourses such as videoclips, advertising and videogames. We will restrict under what circumstances the transtextuality is something remarkable, we will focus on the works that put transtextuality into a crisis situation, because we think they are more interesting, and we will reunite them thematically according to visible tendencies in the cinema of recent years. With this work we will try to clarify and unify the terminology and theoretic apparatus used to talk about this works, to examine critically transtextuality as a posmodern resource and to propose a new place from which analyse the processes of filmic signification, indispensable for the films and series in which its understanding is based on the dialogue or friction with other texts.

Keywords: transtextuality; film analysis; contemporary cinema; contemporary audiovisual; avantgarde cinema; hollywood

INDICE

1. Introducción	4
1.1. Hipótesis	8
1.2. Objetivos	8
1.3. Estado de la cuestión	9
1.3.1. La transtextualidad según Gerard Genette	9
1.3.2. El estudio de la transtextualidad en el cine	11
1.3.3. Moderno = Clásico	14
1.3.4. Posturas en contra de la transtextualidad	15
2. Metodologías	17
2.1. Objeto de estudio	17
3. Resultados	19
3.1. Intertextualidad	19
3.2. Paratextualidad	21
3.3. Metatextualidad	21
3.4. Hipertextualidad	22
3.5. Architextualidad	25
3.6. Intratextualidad	26
4. Conclusiones	27
5. Bibliografía	28
6. Sitografía	29

1. Introducción.

A lo largo de la historia ha habido muchas disciplinas artísticas. Cada obra de arte dialoga con las que le preceden y le son coetáneas en forma de influencias secretas o confesas, conscientes o inconscientes. Esta inspiración no se limita al mundo del arte sino a la cultura en general, pero la comprensión de las obras no ha estado supeditada al conocimiento exhaustivo (e incluso parcial) de la historia del arte por parte del espectador.

En general, cada obra contiene su propio manual de uso único e intransferible, y en muchos casos se ha dirigido a un público analfabeto e ignorante, por lo que, incluso cuando las obras poseían mensajes codificados, el desconocimiento de ellos no implicaba necesariamente no poder disfrutar de la obra, o entender otras capas más superficiales de su significación. Para la comprensión de las obras de arte siempre ha sido más importante conocer bien sus contextos socioculturales de creación/publicación y la historia representada en cada obra, no tanto conocer la historia del arte. Quizá la única excepción a esto sería el conocimiento de textos bíblicos, muchos de ellos conocidos por su transmisión oral como algunos otros mitos.

Con el paso del tiempo, esto fue cambiando. Obras capitales de la literatura universal como *La divina comedia* de Dante o *El Quijote* de Miguel de Cervantes exigían una alta cultura tanto de la “realidad” en que se publicaron, como de una serie de obras y autores que se mencionaban en ellas y se parodiaban o elogiaban. Del *Quijote* incluso se llegó a publicar una segunda parte años después (dos segundas partes si contamos el de Avellaneda), que quizá sea la secuela más famosa de la literatura, y que exigía haber leído la primera parte.

Como vemos, es en el territorio de la literatura donde las referencias son más abundantes y el conocimiento exigido al lector mayor. La versatilidad del lenguaje escrito permite a las novelas representar con una mayor fidelidad nuestro mundo, razón por la que es la manifestación artística que ha desarrollado con mayor acierto el concepto de ficción y argumento. En esta búsqueda por reflejar la vida con una exactitud fotográfica encontramos el caso del realismo literario, corriente literaria del siglo XIX que dio lugar a un buen puñado de obras de gran longitud y detallismo.

Estas obras se publicaban en su mayoría en revistas de periodicidad semanal y mensual. Es el momento donde se empezó a desarrollar el término de serialidad. Esta manera de crear, publicar y consumir el arte estaba ligado a un propósito comercial y no a un interés artístico por parte del autor, pero vale la pena reseñarlo puesto que el consumo de buena parte del arte actual es muy similar al de este modelo decimonónico.

En esa misma búsqueda por el realismo en la que se habían embarcado pintura y literatura, llegó primero la fotografía y poco después el cine, que hacía realidad el sueño del realismo literario.

Aunque el cine es un arte que debe mucho a la pintura o el teatro, con el paso de los años la influencia de la literatura, y más concretamente del género realista y naturalista, se ha vuelto decisiva por el rumbo al que le ha llevado la industria. Si en un principio las continuaciones o la serialidad vinieron dadas sobre todo por la televisión, en los últimos años la industria del cine mayoritario se comporta de igual manera que las series, en un momento de esplendor de ambas, donde conviven y cuesta distinguirlas unas de otras más allá de la diferencia en su coste presupuestario o su lugar de emisión.

Podemos hablar en la actualidad no solo de la creación de obras con potencial para alargarse indefinidamente con secuelas, precuelas o reboots sino de un movimiento *revival* que rescata del pasado obras mitificadas o de culto, sobre todo de la década de los 80¹, y las trae al presente en forma de, por ejemplo, secuelas: *Tron Legacy* (2010, Joseph Kosinski), *Les plus belles années d'une vie* (2019, Claude Lelouch), *Blade Runner 2049* (2017, Denis Villeneuve), *Halloween* (2018, David Gordon Green) o *Tiempo después* (2018, José Luis Cuerda); y remakes: *True Grit* (2010, Joel Coen, Ethan Coen), *Suspiria* (2018, Luca Guadagnino), *The Beguiled* (2017, Sofia Coppola) o *The Hills Have Eyes* (2006, Alexandre Aja).

Este tipo de obras suelen acaparar los focos de la crítica y el público, habiendo transformado el funcionamiento de la propia industria en el proceso, como podemos observar al comprobar que entre las 20 películas más taquilleras del periodo 2010-2019

1 No es casualidad que las continuaciones o referencias a películas y series de esta década se repitan recurrentemente, y es que podríamos hablar de la década de 1980 como la edad de oro del cine como industria, en la que se desarrollaron estrategias de promoción y venta como el merchandising y en la que encontramos una serie de películas destinadas a un público infantil y adolescente, que es el más fácilmente impresionable. Además, los creadores de muchas de las obras que mencionamos en este trabajo fueron niños y adolescentes en esa década, por lo que su influencia es más que obvia. Se entiende mejor de esta manera que configuren la nostalgia como una vuelta u homenaje a ese cine.

solo una no es una continuación ni pertenece a una saga (aunque esto último sea bastante discutible por su inscripción en un universo como el de Disney): *Frozen*².

Este escenario no es necesariamente negativo per se, pero pensamos que la mayoría de estas obras no aporta demasiado a sus respectivos referentes, siendo una reiteración de tramas, estructuras, recursos cómicos y secuencias de acción recicladas para la ocasión. Esto no es solo una característica exclusiva del cine; de hecho, en las series de televisión, la publicidad o los videojuegos se produce de una manera sistemática y masiva, donde la reproducción de imaginarios desde una perspectiva acrítica está a la orden del día, lo que da lugar a unas obras indistinguibles de las que las precedieron o en las que se basan, y donde el desarrollo del argumento suele quedar en un segundo plano.

Del mismo modo, aunque pueda parecer lo contrario, no se exige el conocimiento de las obras anteriores, ya que todas sirven como reinicio de las mismas o incluyen un resumen encubierto de todo lo que hay que saber con anterioridad, o parten de imaginarios lo suficientemente asimilados colectivamente que no necesitan presentación ninguna.

El aliciente comercial que comparten muchas de estas obras es la nostalgia, configurada desde su preproducción (guion, casting), y que por el momento es lo que parece alimentar al espectador actual más que ninguna otra cosa, lo que crea una oferta y demanda que se retroalimenta en bucle.

A esto se le suma una crisis entre los guionistas de Hollywood, además de unos productores que asumen menos riesgos que en el pasado, que apuestan por una serie de películas autocomplacientes, repletas de *fan-service* y guiños o cameos para el gran público.

No obstante, esto no afecta únicamente al cine más mainstream ni taquillero. También observamos esto en series como *American Horror Story* o *Stranger Things*, que reciclan los clásicos del cine terror y fantástico de los años 70 y 80.

Asimismo, el cine de autor y los festivales de cine también están inmersos en una crisis, no tanto por una proliferación de sagas, pero sí de esquemas, tonalidades, direcciones

2 “Estas son las 20 películas más taquilleras de la década” en Sensacine [sitio web]. Recuperado en: <https://planoinformativo.com/701852/estas-son-las-20-peliculas-mas-taquilleras-de-la-decada->

fotográficas de sobra conocidas y obsoletas, que da lugar a que los considerados grandes autores estén estancados o se hayan fugado a Hollywood.

En esta fuga de cerebros también vemos un movimiento de directores orientales (el caso de Bong Joon-Ho y Park Chan-Wook, ambos de Corea del Sur) que empiezan a trabajar con actores americanos de fama internacional, por una parte; o cuyos éxitos se exportan y convierten en remakes. Siempre que una obra triunfa en Corea del Sur o en cualquier país europeo se habla de un remake à la americana/anglosajona, como Paolo Sorrentino repitiendo su *La Grande Bellezza* (2013) en *Youth* (2015), lo mismo que se tiente con una cantidad ingente de dinero a cada director que se lleva el Oscar a la mejor película de habla no inglesa para que trabaje en Hollywood: es el caso de Michael Haneke, quien rechazó la oferta tras su éxito con *Amour* (2012).

De entre los problemas que puede ocasionar el monopolio de las sagas, secuelas, remakes y reboots en la cartelera es la creación de un ecosistema cada vez menos variado y una cinefilia desatendida, amén del más que posible agotamiento por sobresaturación al que se exponen, como el que ya sufrieron en el pasado géneros como el western o el cine de terror.

Tras la finalización por parte de Disney³ de la nueva trilogía de *Star Wars*⁴, podemos observar cómo su recaudación ha decrecido considerablemente, pasando de batir récords de audiencia con su primera entrega a sumirse en una tendencia a la baja que, aunque puede ser revertida en cualquier momento, parece ser un claro aviso del signo de nuestros tiempos: del consumo rápido que no llega a asimilar del todo lo uno para tener nuevas dosis de lo otro (lo mismo), de explotar y aprovechar cualquier atisbo de rentabilidad que posea una marca o franquicia a riesgo de volverla obsoleta en un tiempo récord. A esto se le puede sumar la desvinculación de ciertos actores a estas sagas, que podría suponer un motivo de desafección en el público. Mientras tanto, este movimiento no parece crear los suficientes cimientos para ningún cine futuro, contentándose con aprovecharse de estar subidos a la cresta de una ola que ellos mismos

3 Seguramente el agente creativo e industrial clave para entender el rumbo actual de la industria: recordemos que posee Pixar, Marvel y Star Wars, y acaba de crear su propia plataforma de Video on Demand: Disney +.

4 En un periodo de 5 años (2015-2019) en los que Disney también ha lanzado al mercado dos spin-offs en formato de largometraje, otras tantas mini-series de animación y la serie The Mandalorian.

han ayudado a levantar, pero tras la que no se sabe muy bien qué va a quedar, tanto a nivel de industria como de público.

1.1. Hipótesis

Hechas las introducciones pertinentes, pasemos a enunciar las hipótesis más importantes que barajamos en esta investigación y que trataremos de verificar:

- La transtextualidad es el rasgo más común del cine reciente.
- La transtextualidad es un recurso clave del posmodernismo artístico, pero su uso actual dista mucho de suponer una revolución ética y estética sino más bien todo lo contrario.
- Existen dos tipos de transtextualidad: la que parte de un discurso viejo para elaborar uno nuevo y la que reproduce uno anterior acríticamente.
 - La transtextualidad usada para generar discursos nuevos o sancionar los antiguos permanece por lo general en los márgenes de Hollywood y el cine comercial.
- La transtextualidad es uno de los territorios más importantes en la actualidad para discernir lo que es tradición artística y lo que es vanguardia.

1.2. Objetivos

Tras exponer nuestras principales hipótesis, los objetivos que nos hemos propuesto con este trabajo son los siguientes:

- Elaborar un listado provisional de las formas que adoptan estas obras transtextuales en la contemporaneidad.
- Unificar y aclarar la terminología confusa que se ha usado teóricamente al hablar de cine y transtextualidad e intertextualidad.
- Demostrar que las obras que usan la transtextualidad como herramienta de significación son las más valiosas.

- Crear un punto de partida de referencia para futuras investigaciones que analicen las películas donde transluzca la transtextualidad.

1.3. Estado de la cuestión

Acerca del fenómeno de la transtextualidad aplicada al análisis fílmico se han escrito muchos textos, pero la mayoría de ellos relacionando la intertextualidad entre cine y literatura, centrándose en cómo las novelas o relatos han sido adaptados al cine.

Si buscamos casos donde se trate al propio cine como “texto” (imágenes, imaginarios, tramas, personajes...) que adaptar para el cine del presente o futuro, encontraremos más bien pocos. Por otra parte, existen muchos libros dedicados a fenómenos como las secuelas, los remakes, los reboots... pero no se refiere a ellos con el término de la transtextualidad ni con ningún otro, de modo que cada estudio hecho al respecto queda desgajado del resto aunque se trate del mismo fenómeno, quizá por el vértigo de trasladar al cine la exhaustiva pero también intrincada terminología que Gerard Genette propuso en *Palimpsestos: la literatura en segundo grado* aplicada sobre todo a la literatura.

Un fenómeno (el de la transtextualidad) que como explicaremos a continuación es mucho más vasto y complejo que el que se pone en juego al hablar de las continuaciones de una saga, o en los remakes tan de moda últimamente.

1.3.1. La transtextualidad según Gerard Genette

Gerard Genette fue un teórico de la literatura francés, cuyas ideas están enmarcadas en la corriente del estructuralismo. Sus estudios sobre narratología en su serie *Figuras I-III* (1966-1972) y sobre transtextualidad en *Palimpsestes* (1982) o *Umbrales* (1987) han tenido un gran calado desde su aparición durante la segunda mitad del siglo XX, y se siguen usando como textos de referencia.

Lo que nos concierne en este trabajo es lo relativo a la trascendencia textual del texto, también conocida como transtextualidad.

Para Genette, la transtextualidad es “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos” (Genette, 1989: 9-10), lo que quiere decir que los textos se intercomunican con otros de unas formas u otras.

Desde las influencias a la criptomnesia, todo texto posee algún tipo de trascendencia en general y de trascendencia textual en particular. Por esta sencilla razón, debemos precisar antes que el fenómeno de la transtextualidad se encuentra en todas las obras artísticas en cualquier momento de su historia. Nada se crea ex novo: toda obra tiene unas influencias, inspiraciones o modelos conscientes o no. También aclarar que todas las obras poseen potencialmente todos los tipos de trascendencia textual. La diferencia reside en el grado en que se manifiesta esta, o en si compromete o no su correcta intelección.

Genette partió de los estudios sobre la intertextualidad de Julia Kristeva, para quien la intertextualidad consistía en “leer el lenguaje, por lo menos, como <<doble>>” (Kristeva, 1978). Tras la acuñación del término por parte de Kristeva en 1967 aparecieron múltiples reinterpretaciones y ampliaciones del mismo, siendo de todas ellas la de Genette la más completa.

En 1979, con la publicación de *Introduction à l'architexte*⁵, Genette emprendía sus estudios sobre la transtextualidad. En dicha obra, Genette se refería a ella como architextualidad, pero en su canónico *Palimpsestos: la literatura en segundo grado* de 1982 establecería la nomenclatura oficial. Desde entonces a la trascendencia textual del texto la llamaría transtextualidad y la subdividiría en 5 grupos, ordenados de menor a mayor “abstracción, implicación y globalidad” (Genette, 1989: 10):

- Intertextualidad: Es la “relación de copresencia entre dos o más textos” (Genette, 1989: 10). Generalmente se da cuando hay un texto dentro de otro, y tiene 3 formas: una literal y explícita (la cita), otra igualmente literal pero menos o nada explícita (el plagio) y otra menos explícita y menos literal (la alusión). Esta última exige un receptor competente que perciba su relación con otro texto para poder comprenderlo.

En el caso del cine la cita sería toda obra que aparezca dentro de la ficción, generalmente reproduciéndose en una televisión o una sala de cine.

5 Sin traducción al castellano.

- Paratextualidad: Es la relación de todo texto con su paratexto, entendiendo por este todo tipo de “señales accesorias, autógrafas o alógrafas, que procuran un entorno al texto” (Genette, 1989: 11). Se podría decir que el paratexto es lo que garantiza su existencia y lo enmarca: su soporte físico, su título, subtítulo, nombre de sus capítulos o partes... en el caso de las películas, las carátulas de sus ediciones domésticas, los créditos iniciales y finales. También cualquier contenido adicional que pueda rodear la película como documentales, making-ofs o entrevistas al equipo técnico pueden ser considerados paratextos.
- Metatextualidad: Es la “relación- generalmente denominada <<comentario>>- que une un texto a otro (...). Es por excelencia la relación *crítica*” (Genette, 1989: 13). Entran aquí la crítica, el análisis fílmico, así como textos filosóficos o de cualquier índole que establezcan una relación crítica con otro texto (en nuestro caso, fílmico).
- Hipertextualidad: Es “toda relación que une un texto B (hipertexto) a un texto anterior A (hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario” (Genette, 1989: 14).
- Architextualidad: Es la más abstracta e implícita de las categorías transtextuales. Es una “relación completamente muda que, como máximo, articula una mención paratextual”(Genette, 1989: 13), que se refiere a cuando el título o subtítulo de una obra nos avisa sobre su estatuto genérico, aunque en el caso del cine abundan muchísimo menos que en las novelas. Un caso de relación paratextual es *Pulp Fiction*, cuyo título nos da una pista (sea esta cierta o no) de una categoría genérica (el de las novelas y revistas pulp).

Con estas nociones básicas es suficiente por el momento, pues no nos interesan tanto sus ramificaciones literarias sino las fílmicas a las que tratamos de dar forma en este trabajo, muchas de ellas por primera vez.

1.3.2. El estudio de la transtextualidad en el cine

Si bien la crítica, como ya hemos comentado anteriormente, ha adolecido de ser dispersa e imprecisa a la hora de hablar de los procesos transtextuales en el cine, no podemos obviar los casos donde la crítica y los analistas han sacado a relucir este

fenómeno, aunque lo hayan llamado de otra forma o no lo hayan integrado en un sistema taxonómico mayor.

Vamos a hacer un breve recorrido sobre algunos temas capitales de la transtextualidad que han llamado la atención la crítica a lo largo de los años, o géneros, corrientes cinematográficas que han convivido con nosotros pero que aquí destacamos por su potencial transtextual:

- Géneros crepusculares: Ha sido un término usado por la crítica de manera cada vez más recurrente para hablar del ocaso de un género, de la madurez o vejez a la par que alcanzan sus realizadores y actores de referencia. El caso más conocido es el del western crepuscular al referirse en las últimas películas de John Ford y John Wayne en dicho género como *The Searchers* (1956) o *The Man Who Shot Liberty Valance* (1962) o cintas como *Shane* (1953, George Stevens). También el spaghetti western donde se “parte de la distancia nostálgica” (Benavente, 2017: 44), que a diferencia de la nostalgia de la transtextualidad, no es festiva ni se celebra. Se trata realmente del estudio crítico de una serie de películas que trabajan con su architexto, en este caso el género, para subvertir o potenciar sus códigos y clichés; aunque a la par que el género también encontramos la variable genética, usando a los actores en su vejez y lo que representaron para transitar otros terrenos en dicho género, pues “incorporan los ecos de personajes realizados en filmes anteriores” (Bermúdez, 2009: 77).
- El cine moderno de 1960: En los cines llamados modernos como el de la Nouvelle Vague francesa o el que practicaban autores como Bergman, Buñuel o Fellini, las referencias a otras obras del cine y otras artes como la pintura o la literatura se vuelven explícitas y conscientes. Brilla la intertextualidad en *Vivre sa vie* (1962, Jean-Luc Godard), cuando Anna Karina llora al contemplar el rostro de Maria Falconetti en *La Passion de Jeanne d'Arc* de Dreyer (1928, Carl Theodor Dreyer), o la architextualidad en la revisión de Humphrey Bogart por Jean-Paul Belmondo en *À bout de souffle* (1960, Jean-Luc

Godard) y su reinención del cine negro (en la secuencia del asesinato deconstruido al inicio de la película). Película en la que aparece siendo entrevistado Jean-Pierre Melville, siendo el primero de otros casos en películas de Godard como la aparición de Fritz Lang en *Le Mépris* (1963) y de Samuel Fuller en *Pierrot Le Fou* (1965).

- Found Footage: El found-footage es el género transtextual por excelencia, siendo el único que lleva la condición transtextual inscrita en su naturaleza, y no como un recurso estético aislado (en el caso del cine *moderno*) o una aproximación teórica a una obra (el estudio crítico del western crepuscular).

Cabe precisar en primer lugar una definición del término, puesto que el cine found footage ha seguido varias líneas de trabajo y existe una confusión en cuanto a lo que es este género o técnica. Las dos principales, o las que nos interesan particularmente, son las siguientes:

- Falso documental: Es la más conocida, por su presencia en el cine mainstream y sobre todo el de terror. Se sirve de la técnica del “metraje encontrado”, que consiste en simular que las películas están grabadas por los propios actores (generalmente desconocidos) con videocámaras caseras o con sus móviles (o aparentando la calidad de dichos dispositivos, generalmente de baja definición). Al hacerlo, se intenta hacer creer al espectador que lo que ve es real. Algunas obras que se adscriben a esta técnica son *Rec* (2007, Jaume Balagueró, Paco Plaza), *Cloverfield* (2008, Matt Reeves), *Paranormal Activity* (2007, Oren Peli), *Project X* (2012, Nima Nourizadeh) o *Unfriended* (2014, Levan Gabriadze). Su poder transtextual consiste en ofrecer ficciones disfrazadas bajo el architexto de los documentales; o lo que es lo mismo, con sus códigos genéricos.

Sin embargo, la vertiente transtextual más pura y de mayor interés del found-footage es la siguiente:

- Found Footage de apropiación: Este subgénero se sirve de técnicas como la reapropiación o la manipulación para recontextualizar trabajos ajenos. Es una técnica de resultados similares al collage o el ready-made, lo que la acerca al arte conceptual. Su uso se popularizó en los años 60 por cineastas experimentales o provenientes del cine estructural como Bruce Conner. Algunos de los casos más brillantes de este género es *The Green Fog* (2017, Guy Maddin, Evan Johnson, Galen Gohnson), un collage de películas que transcurren en San Francisco editadas de tal manera que simulan ser un remake de *Vertigo* (1958, Alfred Hitchcock); o la obra de Peter Tscherkassky, que deconstruye cintas de terror, western o softporn aplicando sobre el celuloide original una técnica que translada la espectacularidad de cada género al soporte físico, haciendo agujeros entre los fotogramas, duplicándolos, doblándolos...
- Quentin Tarantino: Para finalizar, debemos pasar por el autor reciente que más ha constituido su obra con alusiones, citas, parodias y pastiches, y quien se ha comparado con un DJ:

Cuando estaba preparando Kill Bill pensé que estaba muy cerca del hip hop, en el que se toman fragmentos de músicas de aquí y de allá, un ritmo, y se coloca alguna cosa por encima. Como hacen los DJ, mezclando las bandas. Habitualmente se conjugan dos elementos, a veces un máximo de tres, pero no es lo habitual. Ahora que he terminado Kill Bill me doy cuenta de que a menudo hay cuatro, cinco, seis elementos, lo que crea algo completamente nuevo (Tarantino, citado en Casas, 2013: 70).

Si bien al principio de su carrera no aportó excesivamente demasiado lo que ya habían recorrido la Nouvelle Vague, a diferencia de estos, sus referencias no pertenecían a la alta cultura ni a otras artes, sino al cine, y al considerado como cine B en muchos aspectos (cine wuxia chino, animación japonesa violenta, spaghetti western). La diferencia la marca Tarantino con sus referentes puramente cinematográficos,

llegando a “citar a Leone citando a Ford” (Villarme, 2013). Representa a una nueva generación de espectadores. En el desarrollo volveremos a él porque en la última parte de su carrera construye una transtextualidad a nuestro juicio diferente de la anterior.

1.3.3. Moderno = Clásico

Nuestra postura es que esta transtextualidad, a pesar de ser quizá el recurso posmoderno por antonomasia, no supone ningún tipo de innovación sino todo lo contrario.

Y es que, haciendo caso al “classique=moderne” de *Bande à part* (1964, Jean-Luc Godard), estos recursos posmodernos han pasado a integrar la tradición, ya que han devenido “modélicos por definición, toda vez se los reconoce como referencias latentes o pasivas que pueden activarse en cualquiera de los procesos de creación” (Maydeu, 2013: 37). Las maneras en que pueden hacerlo es “parafraseándolas (enalteciéndolas) o cuestionándolas (desacreditándolas)” (Jünger, 2003: 30).

En este sentido, encontramos en el cine un estancamiento generalizado. No se trata de que todas las obras vayan a la vanguardia, pero sí que generen discursos nuevos, originales, personales. Lo contrario tiene poco sentido en esta época, pues tenemos una gran oferta de obras del pasado a nuestro alcance.

1.3.4. Posturas en contra de la transtextualidad

Con el auge de estas propuestas, las voces críticas contra la transtextualidad actual cada vez son más numerosas. Nosotros nos hacemos eco de las de Elisa MacCausland y Diego Salgado, quienes vertieron en su programa podcast *Trincheras de la Cultura Pop* los siguientes argumentos:

- Solo las imágenes nuevas crean discursos nuevos.
- El reciclaje de imágenes antiguas hace que los imaginarios se hereden, pasando intactos de abuelos a nietos. ¿Acaso no estaremos consumiendo imaginarios y discursos que no nos corresponden?

- La evolución tecnológica ha hecho de la industria un agente menos libre, como prueba que Hollywood rehiciera sus éxitos del cine mudo al sonoro y los del blanco y negro al color. Un extremo de este respecto es la reanimación digital de actores fallecidos, que en un primer momento en la historia del cine funcionaron como ahora las marcas.
- Estas marcas (Disney, Hollywood) parecen explotar el prestigio que les dieron las obras del pasado, que poseían un aura genuina, pero que en algún momento perdieron. Su apuesta por las secuelas es una aceptación de esta impotencia.
- Muchas obras parten del misterio sugerido en algunas obras, como el futuro post-apocalíptico en *Terminator* (1984, James Cameron) o el origen de *Alien* (1979, Ridley Scott) llegando incluso a perjudicarlas, ya que su éxito se basó en gran parte en estos aspectos fuera de campo que tenían un gran valor narrativo y estético.
- Estas obras no resisten una lectura crítica, ya que parecen hechas mediante algún tipo de algoritmo por una inteligencia artificial.
- Películas como la reciente *Joker* (2019, Todd Phillips) ponen de manifiesto esta tendencia. A saber: que todas las imágenes tienen el mismo nivel. Y que no se produce una dialéctica inteligente o directamente inteligible ni entre ellas, ni entre sus referentes scorsesianos *Taxi Driver* (1976), *The King of Comedy* (1982), pareciendo tan solo un intento de legitimarse ética o estéticamente mediante su inclusión. Esto conlleva a que la obra pueda defender posturas opuestas sin incurrir, haciendo que cualquier tipo de público se sienta reafirmado en sus ideas, ya que la película en ningún momento parece sancionar ninguna de estas, cosa que sí hacían otras películas ambiguas y polémicas del pasado como la antes citada *Taxi Driver* o *Fight Club* (1999, David Fincher).

2. Metodología

En primer lugar nos apoyaremos en la transtextualidad para hacer una selección de obras y subdividirlas, porque en todas se ponen en juego unos procesos similares.

En palabras de Fran Benavente, profesor de la Universitat Pompeu Fabra, “se trata de observar la imagen como texto en superposición con otras imágenes de la historia con las que entra en relación” (Benavente, 2017: 81).

En ese caso, no queremos que “a fuerza de verla en todos los sitios se corre el riesgo de hacerla pasar del rango de recurso conceptual al de lugar común” (Todorov, citado en Mendoza, 1994: 60). Por ello solo lo mencionaremos cuando sea un recurso conceptual repetido en toda la obra, o venga inscrito en la mera naturaleza del film. Es decir, las que lo hagan en un grado superlativo, reseñable y/u original.

Esta metodología puede igualmente arrojar luz a estas películas en las que sucede en un grado menor, pero consideramos que en tal caso habría otras metodologías más eficientes.

Hay que aclarar que no consideramos la transtextualidad como una herramienta totalizadora ni unidireccional para analizar el cine del presente, pero sí que puede arrojar luz a los fenómenos audiovisuales contemporáneos (se produzca en ellos una transtextualidad superlativa o no) y servir de apoyo para cualquier otro acercamiento al texto filmico (al igual que nosotros nos serviremos de otros), ya que consideramos que el diálogo o negación del mismo que establece cada obra con su pasado (y entendemos por pasado cualquier aspecto de la transtextualidad) es tan o más importante que analizar cualquier otro aspecto de la misma.

2.1. Objeto de estudio

Nuestro objeto son las obras audiovisuales cinematográficas y seriales. Dejamos aparte otras formas que igualmente se nutren de la ficción de manera visual, secuencial o iconográfica como el cómic o el videojuego, que sin duda podría aparecer aquí, y que son pasado, presente y futuro de este mismo proceso, como evidencian películas como *Ready Player One* (2018, Steven Spielberg) o *Jumanji: Welcome to the Jungle* (2017, Jake Kasdan); o la publicidad y el videoclip. Para no alargar demasiado este estudio,

que se pretende introductorio, y porque creemos que sería incurrir en los errores del pasado donde no se pone en el foco solo en lo filmico (aunque habrá quien se sorprenda de ver las series incluidas aquí), nos referiremos estrictamente a estas obras.

Estas series y películas deben poder poseer alguno de los tipos de transtextualidad que Genette formuló en su obra, remitiendo o citando siempre a otra obra audiovisual: a sus imágenes, imaginarios, tramas, personajes y/o universos (propios). Partiendo de un material base, de una literalidad. Pondremos el foco en los casos donde se produce en el grueso de la obra, o donde conceptualmente tiene un valor mayor.

En la medida de lo posible, este tipo de series y películas serán las que se puedan agrupar en el cine narrativo, de ficción “clásica”, y dejaremos de lado la mayoría del cine experimental donde creemos que este recurso no es tan importante (aunque haya prácticas que mencionaremos, como el found footage, donde este fenómeno se da en todo su esplendor).



3. Resultados

Vamos a apuntar una serie de formas o estructuras en las que se da un nuevo tipo de transtextualidad que nos interesa por su capacidad de poner en crisis modelos anteriores o por su originalidad. Para eso vamos a agruparlas temáticamente, respetando el orden de la transtextualidad según Genette; a saber: intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad, hipertextualidad y architextualidad. Añadiremos una llamada intratextualidad, que son las relaciones entre textos de un mismo autor.

El objetivo es plantear un manual de nuevos recursos al estilo de *Motivos visuales del cine*⁶, ya que funcionan de una forma similar, a riesgo de contradecirnos a nosotros mismos por estar detectando tendencias, que es el inicio de los “males” que recriminábamos anteriormente a determinado tipo de transtextualidad.

3.1. Intertextualidad

- La proyección que no cesa:

En la ficción aparece un fragmento íntegro de otra película, siendo el equivalente a la cita textual. Esto crea una correspondencia entre los protagonistas y nosotros, en un juego de espejos representacional, que asimismo puede servir como una técnica de distanciamiento de la ficción, al tomar conciencia de ella, o como rotura de la cuarta pared.

Este fragmento se suele representar en la pantalla de un televisor o de un cine y lo dividimos en:

- La experiencia religiosa:

En este caso somos testigos de la transformación de unos personajes provocada por haber asistido a la proyección de una película. El poder del cine y el arte para trascender el mero placer. En este caso la relación intertextual que se dibuja entre ambas es mucho mayor y la intervención del texto A (anterior) en el B (posterior) lo convierte en una rara avis. Casos el de *El espíritu de la colmena* (1973, Víctor Erice), en el que Ana, la niña protagonista, tras ingerir una seta alucinógena, ve al

6 Libro editado en 2016 por Jordi Balló y Alain Bergala.

monstruo de *Frankenstein* (1931, James Whale) que al inicio de la película les mostraron a todos los niños del pueblo; o el de *Vida en sombras* (1949, Lorenzo Llobet-Gràcia), donde el personaje que interpreta Fernando Fernán Gómez, Carlos, se reconcilia con el cine y con la vida tras ver *Rebecca* (1940, Alfred Hitchcock), que le muestra el poder resucitador del cine.

En *Innisfree* (1990, José Luis Guerín) se ven fragmentos de *The Quiet Man* (1952, John Ford) y se recrean en el pueblo irlandés de Innisfree, donde se rodó y se ambienta. La reflexión sobre el poder de la ficción para influir en la vida, y el peso que ha tenido la película en la vida de sus gentes, son algunos de los aspectos explorados en una obra que usa la cita y la alusión para evocar el paraíso del cine clásico.

- El cine como espacio geográfico:

Este caso la película entera o una buena parte de ella transcurre en un cine, y la relación intertextual con dicha obra lo envuelve todo. En el caso de la película conceptual iraní *Shirin* (2008, Abbas Kiarostami) solo podemos escuchar un viejo romance persa mientras vemos los rostros de decenas de actrices en primeros planos muy cerrados mientras observan la obra desde un lugar indeterminado; en el de *Goodbye, Dragon Inn* (2003, Tsai Ming-Liang) asistimos a la última proyección de un viejo cine antes de cerrar definitivamente, que es la de un clásico del cine wuxia, *Dragon Inn* (1967, King Hu) donde parece hablarse del final de una era al tiempo que vemos lo que los espectadores hacen mientras; en *Fantasma* (2006, Lisandro Alonso), hay un encuentro en el cine entre los protagonistas de sus dos anteriores películas, mientras se proyectan las películas que ellos mismos protagonizaron, con las que conforma una trilogía: *La libertad* (2001) y *Los muertos* (2004). Es decir, también sería un caso de intratextualidad.

3.2. Paratextualidad

- “Toda película es un documental sobre su propio rodaje” (Bergala, 1985: 26):

Existen unas obras que parten del remake pero, al toparse con “la imposibilidad del remake para recuperar las imágenes pasadas, porque toda obra está atravesada por su tiempo” (Muñoz Fernández, 2013), optaban por hacer del mero intento la obra en sí misma.

Es el caso de *Vampir, Cuadecuc* (1970, Pere Portabella) que mediante la forma del documental making of- no en pocas ocasiones vemos las cámaras o a los actores de *El conde Drácula* (1970, Jesús Franco) siendo maquillados-trabajando la parte visual (en blanco y negro a diferencia de la película de Franco) y la sonora, consigue dar luz a una obra experimental y conceptual, que asimismo consigue producir terror y que hace del vampirismo de la trama original su *modus operandi*.

En *Irma Vep* (1996, Olivier Assayas) asistimos a las vicisitudes a las que se enfrenta un equipo de rodaje que busca hacer un remake de *Les Vampires* (1915-1916, Louis Feuillade), en una película donde la actriz, Maggie Cheung falsamente interpretándose a sí misma, parece conseguir repetir el aura de la película con no en el rodaje de la misma sino cuando nadie la mira, “desde la realidad que la ausencia de un público construye” (Salinas, 2020).

H Story (2001, Nobuhiro Suwa) es el rodaje del remake de *Hiroshima Mon Amour* (1959, Alain Resnais), en el que vemos a los propios actores actuando y fuera del rodaje, al director dando indicaciones a los protagonistas, o en una entrevista sobre el mismo film que estamos contemplando. En un momento dado, la obra toma un derrotero distinto al de la obra maestra de Resnais.

3.3. Metatextualidad

- El comentario como obra, la obra como comentario:

En los últimos años, la profusión de video ensayos ha sido exponencial. En ellos observamos un mayor mimo por la imagen y la edición, convirtiendo lo que podría ser un mero comentario crítico a una obra, algo con valor por sí mismo.

No podemos dejar de citar las *Histoire(s) du cinéma* (1988, Jean-Luc Godard), un documental en el que mezcla imágenes del cine y la historia, creando historias del cine alternativas, otorgando nuevos significados... su influencia y estatuto como obra de pleno derecho, amén de las miles de referencias que ha provocado (en el ámbito escrito casi todas, eso sí), la hacen merecedora de ser considerada como tal.

3.4. Hipertextualidad

- La actualización ideológica:

En los últimos años los remakes o reboots en una clave ideológica se han sucedido con asiduidad. Un ajuste de cuentas con lo políticamente incorrecto del pasado (visto desde el presente) que ha tenido su mayor representación en la revisión feminista de varios títulos, como *Suspiria* que rehace el original de Dario Argento (1977), *The Beguiled* que hace lo propio con la de Don Siegel (1971), obras que se potencian conceptos como la sororidad- que ya se encontraban en las originales- o el movimiento #MeToo; o *Mad Max: Fury Road* (2015, George Miller) que se encuentra entre los pocos casos donde es el mismo director el que retoma su obra- la trilogía original (1979-1985)- en una parábola que convierte el mundo repleto de testosterona original en una lucha entre un matriarcado y una sociedad de hombres guerreros.

También hay casos donde se coge una trama para que signifique otra cosa, como en *Far From Heaven* (2002, Todd Haynes) que coge la relación entre una viuda y un hombre mucho más joven de *All that Heaven Allows* (1955, Douglas Sirk) y lo convierte en una denuncia racial; o *Body Snatchers* (1993, Abel Ferrara) que transforma el argumento de la película original (y la novela de Jack Finney) de Don Siegel (1956) en una denuncia del sistema de instrucción militar y escolar, a los que equipara.

Otras “correcciones” son *Frantz* (2016, François Ozon) que explora con mayor profundidad la derrota del lado alemán tras la Primera Guerra Mundial de *Broken Lullaby* (1932, Ernst Lubitsch).

- El hipotexto imaginario:

Es un falso caso de “found footage” en el sentido de que simula ser una obra de found footage de apropiación, pero no se está apropiando de nada ajeno. Una obra paradigmática de esta corriente es *Tren de sombras* (1997, José Luis Guerín), que consiste en la manipulación de celuloide deteriorado artificialmente para simular ser una pieza perteneciente al cine mudo o primitivo.

- Gus Van Sant, autor de *Psicosis*:

Este caso, equivalente filmico del *Pierre Menard, autor del Quijote* (1939) de Borges, es una excepción a la transtextualidad que hemos mencionado con anterioridad como mera reproducción y de muy poco interés. En este caso se trata de remakes de una literalidad tan superlativa y confesa, que no podemos sino leerlas como ejercicios de vanguardia conceptuales.

Psycho (1998, Gus Van Sant) cogía el mismo guion y replicaba plano por plano el clásico de Hitchcock (1960), pero los pocos momentos en los que se distancia del original cobran una importancia mayor. Michael Haneke rehizo su *Funny Games* (1997) en 2007, haciendo lo mismo que Gus Van Sant. En ella la circularidad de la película original se volvía infinita.

- De Yoknapatawpha a Fontainhas:

La creación de universos en el cine no ha sido tan fecunda como aquella iniciada por William Faulkner en la literatura, pero existen casos muy reseñables como el de Fontainhas de Pedro Costa, que sigue ampliando con sus mutaciones genéricas y convirtiendo a personajes de ficción en personajes reales y viceversa. O la Tailandia imaginaria de Apichatpong Weerasethakul, en la que los mitos y leyendas mencionados en unas películas se convierten posteriormente en otras, de modo que se nutren entre sí formando un universo coherente y reconocible. También el universo pop creado por Kevin Smith en su *View Askewniverse* en el que Jay y Bob el Silencioso son los personajes que unen una serie de películas que transcurren en Nueva Jersey. En *Jay and Silent*

Bob Strike Back (2001) reunieron al elenco de todas sus películas, que iniciaron en *Clerks* (1994) y que todavía sigue teniendo secuelas y spin-offs.

Entre otros universos que se han visto expandidos, esta vez en el formato serial, encontramos el de *Fargo* (1996, Joel Coen) que inició en 2014 por Noah Hawley y que cuenta con cuatro temporadas independientes hasta el momento; o el de *Psycho* en *Bates Motel* (2013-2017, Anthony Cipriano) en forma de precuela.

- Continuaciones torcidas:

Tanto en forma de secuela como de precuela (otro tipo invertido de continuación) existen casos donde el tono y el argumento difieren del original. Algunos casos de interés al respecto son *Kill Bill: Volume 2* (2004, Quentin Tarantino) que difería de la primera (2003) por su tono más pausado, la presencia de flashbacks y una apuesta por el drama contrapuesta a la acción frenética del primer volumen.

Otra continuación de mucho interés es *10 Cloverfield Lane* (2016, Dan Trachtenberg), que hasta el final no se muestra como lo que es, un spin-off y secuela grabada de forma convencional de *Cloverfield* (que recordemos, estaba grabada en forma de falso documental, con una videocámara), en una equiparación entre el monstruo alienígena y el raptor, entre el terror sobrenatural y el cine de secuestros o drama carcelario.

Un caso paradigmático es el de *Twin Peaks* (1990-1991, David Lynch, Mark Frost) del que se han producido dos continuaciones. La primera en forma de película-precuela: *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1992, David Lynch), una obra que removía los cimientos de la obra original, desmitificándola y buscando incluso la inversión total del universo encantador de la serie. La segunda continuación tuvo forma de secuela y es la reciente serie *Twin Peaks: The Return* (2017, David Lynch, Mark Frost) que frustra cualquier intento de regresar al *Twin Peaks* (tanto el pueblo como la obra), certificando su imposibilidad y la mentira de los paraísos terrenales de la ficción.

3.5. Architextualidad

- Deconstrucción y desmitificación genérica:

Muchas películas tienen como argumento la deconstrucción o parodia de los códigos de un género, muchas en clave humorística.

The Cabin in the Woods (2012, Drew Goddard) del cine de terror, *Holy Motors* (2012, Leos Carax) y *Finisterrae* (2010, Sergio Caballero) del cine de autor, *You Were Never Really Here* (2017, Lynne Ramsay) del cine negro y *Tropic Thunder* (2008, Ben Stiller) del cine bélico. En todas se suelen usar los clichés de cada género, se muestran los engranajes detrás de su producción (aunque estos sean asimismo ficcionales) o se muestran reducidas a su mínima expresión (en el caso de la cinta de Ramsay).

- La vía pynchoniana:

El escritor Thomas Pynchon ha servido de gran influencia para cualquier tipo de disciplina artística que tenga el poder de narrar. Sus paranoicas historias con aspecto de cine negro como los de *The Crying of Lot 49* (1966) o *Inherent Vice* (2009) no son más que excusas que nunca satisfacen la intriga que generan en el lector, en uno de esos casos donde se cumple la máxima de que “lo importante no es el destino, sino el viaje”.

Es lo que observamos en algunas películas que parten de la estética o la premisa del cine negro para ofrecer algo muy distinto: *The Big Lebowski* (1998, Joel Coen), la adaptación de *Inherent Vice* (2014, Paul Thomas Anderson) y la reciente *Under the Silver Lake* (2018, David Robert Mitchell)

Esto puede suceder en cualquier género pero funciona sobre todo en el thriller puesto que suele generar un interés mucho más acentuado en la resolución final.

- El envejecimiento del actor:

La variante genética del architexto, la vemos en el uso de actores del pasado como Jeff Bridges en *Tron: Legacy*, Harrison Ford en *Blade Runner 2049* y *Star*

Wars. Episode VII: The Force Awakens (2015, J.J. Abrams), donde repiten Mark Hamill y también Carrie Fisher (a la que más tarde recuperarían con CGI tras su fallecimiento). En estos casos se pasa el testigo de una generación a otra y se usa la vejez real del actor para que la historia sea más realista, de paso legitimando las nuevas obras.

Otros casos de esto sería *Boyhood* (2014, Richard Linklater) aunque realizado en una sola película, y del mismo director la, por el momento, trilogía *Before* (1995, 2004, 2013) donde Ethan Hawke y Julie Delpy repiten lo que François Truffaut ya hizo con Jean-Pierre Léaud en su saga de películas interpretando a Antoine Doinel (5 películas repartidas entre 1959 y 1979).

En la serie de *Twin Peaks: The Return* también usa la vejez real (y su más que inminente final, en algún caso) de algunos viejos personajes para usarlos como motivo narrativo y homenajearles. El caso de los actores Harry Dean Stanton, Catherine E. Coulson o Warren Frost.

3.6. Intratextualidad

Este aspecto transtextual, que en el fondo es la suma de los anteriores pero referidos a una obra propia (es decir, la obra como hipotexto, como archigénero, etc.). Es el caso que nos parece más interesante y sobre el que más se puede escribir en el futuro.

- El estilo como negación del mismo:

El caso más extremo y reciente es cómo Quentin Tarantino usa la intratextualidad para autohomenajearse y autoparodiarse en sus dos últimas obras: en *The Hateful Eight* (2015) “se autoreferencia como compilación de sus filias y fobias, en una muñeca rusa que esconde muchas capas del Tarantino anterior” (Romero y Paz, 2016) ; y *Once Upon a Time in... Hollywood* (2019) frustra a su lector modelo jugando con las expectativas que la misma película genera y la que se asocia a su estilo y espera el espectador conocedor de su obra.

4. Conclusiones

Para finalizar, vamos a exponer los resultados que hemos descubierto, las limitaciones a las que nos hemos enfrentado y a reflexionar de qué manera puede esta investigación servir para otros trabajos futuros.

Si bien este trabajo parte de la motivación de demostrar que hay una transtextualidad mejor utilizada que otra, o simplemente resaltar que una se ha vuelto obsoleta y encarna algunos problemas para el ecosistema cinematográfico del presente y el futuro cercano, creemos que nuestra interpretación en ningún momento anula la mera exposición, a la que nos atenemos por encima de cualquier juicio de valor. Y es que nuestro principal objetivo no es el de hacer ninguna criba sino el de aclarar que existen, como mínimo, dos usos y tendencias en la transtextualidad.

El uso de este término representa en sí mismo algunas limitaciones, pues el transvase de una terminología escrita a una visual no ha sido del todo fácil. Estamos abiertos a cualquier tipo de matización y ampliación de la misma.

Esperamos que la visibilización de este proceso radicalmente contemporáneo de una forma tan exhaustiva consiga atraer la atención de futuros analistas y críticos de cine, que en el pasado se han referido a esta cuestión para hablar en términos económico-industriales o de formas no estrictamente filmicas.

5. Bibliografía consultada

Aparicio Maydeu, Javier (2013). *Continuidad y ruptura. Una gramática de la tradición en la cultura contemporánea*. Madrid: Alianza.

Benavente, Fran (2017). *El héroe trágico en el western. El género y sus límites*. Sevilla: Athenaica.

Bergala, Alain (1985). *Roberto Rossellini. Le cinéma révélé*. Paris: Cahiers du cinema

Bermúdez, Nicolás (2009). “Apuntes para una investigación de lo architextual en la contemporaneidad: de la literatura al cine”. En *Espacios de crítica y producción* (pp. 75-82). N.º 42, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, noviembre de 2009.

Casas, Quim (2013). “Libro de estilo” en *Dirigido por...* nº 430.

Genette, Gerard (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

Jünger, Ernst (2003). *El autor y la escritura*. Barcelona: Gedisa.

Kristeva, Julia (1978). *Semiótica I*. [págs. 187-225]. Madrid: Fundamentos.

McCausland, Elisa y Diego Salgado (16 de octubre de 2019). “La guerra de los clones” en *Trincheras de la cultura pop* [audio podcast]. Recuperado de: https://www.ivoox.com/tdlcp-16-la-guerra-clones-audios-mp3_rf_43199146_1.html

Mendoza, Antonio (1994): *Literatura comparada e intertextualidad*. Madrid: La Muralla.

6. Sitografía

Muñoz Fernández, Horacio (2013). “El pasado: el eterno retorno de lo mismo”. En *A cuarta pared* [sitio web]. Recuperado de: <http://www.acuartapared.com/es/eterno-retorno/>

Salinas, Aitor (2020). “El espectador ante «Les Vampires» e «Irma Vep»”. En *El antepenúltimo mohicano* [sitio web]. Recuperado de: <https://www.elantepenultimomohicano.com/2020/06/el-espectador-ante-les-vampires-1915-e.html>

Romero, Brais y Víctor Paz (2016). “El odioso QT”. En *A cuarta pared* [sitio web]. Recuperado de: <http://www.acuartapared.com/es/o-odioso-qt/>

Villamea Álvarez, Iván (2013). “Caligrafías cinematográficas”. En *A cuarta pared* [sitio web]. Recuperado de: <http://www.acuartapared.com/es/caligrafia/>

