



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

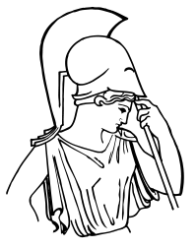
COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA

**INTERTEXTUALIDAD, VIDEOJUEGOS Y BIBLIOTECAS:
EL CASO DE LOS POKÉMON LEGENDARIOS
DE LAS VERSIONES X & Y**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN BIBLIOTECOLOGÍA Y
ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN**

**P R E S E N T A:
GUSTAVO ORTIZ MORALES**



ASESORA: MTRA. ESPERANZA MOLINA MERCADO

CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX, 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Resumen

Se analiza el vínculo entre los usuarios y la información documental en el contexto de las bibliotecas a partir del marco teórico que provee la intertextualidad, con la finalidad de explicar las relaciones que se llevan a cabo entre ambas partes. El análisis se centra en los videojuegos (en especial en la franquicia de Pokémon) debido a que éstos constituyen un tipo distinto de texto que se relaciona con los cambios propios de la actualidad, lo que repercute en las instituciones bibliotecarias. En el primer capítulo se realiza una revisión de los antecedentes de la intertextualidad, su desarrollo, las tipologías y la relación que existe con los procesos principales de la bibliotecología. El segundo capítulo se integra por la historia de la franquicia de Pokémon en sus diversas manifestaciones y las características de los distintos videojuegos que se han lanzado a lo largo de cinco generaciones desde 1996. El tercer capítulo incluye una revisión de lo que caracteriza a la sexta generación y un análisis intertextual de los pokémon legendarios de las versiones X & Y, que tiene el objetivo de observar las relaciones que se pueden encontrar hacia otros textos a partir de esta propuesta teórica. Finalmente, se comentan los beneficios y retos que conlleva el aprovechamiento de los videojuegos en las bibliotecas por medio de la identificación de las relaciones intertextuales.

Palabras clave: Bibliotecas, Intertextualidad, Pokémon, Videojuegos

Agradecimientos

"Nuestras vidas no son nuestras.
De la cuna a la tumba estamos conectados con los demás.
Pasado y futuro. Con cada crimen y con cada acto de bondad
damos nacimiento a nuestro futuro."
– Cloud Atlas (2012)

A la Universidad Nacional Autónoma de México y a la Facultad de Filosofía y Letras sobre todo por ser escuelas para la vida, ser responsables de algunos de los momentos más felices de mi vida y ponerme en el camino de muchas personas maravillosas.

A la maestra Esperanza Molina Mercado, por creer en este proyecto a pesar de las dificultades. Su experiencia, paciencia y comentarios dieron vida a este proyecto.

Al Comité Académico del Colegio de Bibliotecología integrado por María Patricia de la Rosa Valgañón, María Teresa González Romero, Guadalupe Vanessa Carolina Gutiérrez Hernández y Blanca Estela Sánchez Luna; así como a los representantes del Consejo Técnico Isabel Chong de la Cruz y José Tomás Palacios Medellín. Sus enriquecedores comentarios son parte importante de este trabajo.

A los sinodales José Tomás Palacios Medellín, Blanca Estela Sánchez Luna, Jonathan Aarón Montes de Oca Alquicira y Juan Manuel Zurita Sánchez por el tiempo y comentarios que le dieron a la revisión de este trabajo.

Al Colegio Madrid por ser más que un trabajo: una oportunidad de vivir la biblioteca. Especialmente hay que mencionar a la profesora Nadine Cardona por todo su apoyo y amistad. Esas pláticas tan reveladoras sobre el mundo y los monstruos.

A mi familia, por todo el apoyo que me han dado en este largo y sinuoso camino. Este trabajo es el culmen de todos los esfuerzos realizados a lo largo de los años. La suma de cada uno de éstos.

A todos los amigos que estuvieron a mi lado todo este tiempo escuchando y aportando sus opiniones. Sería una omisión imperdonable no mencionar a Zercho, Tsuki, Pancho, Cogache, Gatillo, Jay, Iggy Baby Girl, Pets, Semilla y a Luis "La Sombra Nocturna" Paz. Amistad es amigo. Señor Panda. :3 ::*

Dedicatorias

“Overhead the albatross hangs motionless upon the air
And deep beneath the rolling waves in labyrinths of coral caves
The echo of a distant tide
Comes willowing across the sand
And everything is green and submarine”
– Echoes / Pink Floyd

A todos aquellos hombres y mujeres que a lo largo de la historia nos heredaron sus experiencias, ideales y sueños. Muchos de ellos anónimos. Otros tantos olvidados y cubiertos por las arenas del tiempo.

A las pesadillas de Lovecraft, Poe y Maupassant.

Al espíritu de Rulfo, Borges y Cortázar.

A la rebeldía de Kristeva, Bajtín y Barthes.

A los mundos de Lynch, Cronenberg y Carpenter.

A la creatividad de Moore, Ito y Mignola.

A los paisajes sonoros de Yorke, Hewson, Curtis, Waters, Reynolds, Smith, y Welch.

Los ecos de todas sus voces, y un sinfín más, resuenan en este trabajo.

Índice

| | |
|--|-----|
| Introducción..... | 1 |
| 1. Intertextualidad..... | 4 |
| 1.1 Antecedentes..... | 5 |
| 1.2 Concepto..... | 11 |
| 1.3 Tipos de intertextualidad..... | 31 |
| 1.4 Intertextualidad y bibliotecología..... | 41 |
| 2. Pokémon..... | 53 |
| 2.1 Franquicia..... | 56 |
| 2.2 Mecánica..... | 65 |
| 2.3 Generaciones..... | 75 |
| 3. Intertextualidad, videojuegos y bibliotecas: el caso de los pokémon legendarios de las versiones X & Y..... | 83 |
| 3.1 Sexta generación..... | 84 |
| 3.2 Xerneas, Yveltal y Zygarde: análisis..... | 95 |
| 3.3 Relaciones intertextuales..... | 104 |
| 3.4 Videojuegos en las bibliotecas: una perspectiva intertextual..... | 118 |
| Conclusiones..... | 135 |
| De intertextualidad en intertextualidad: una reflexión final..... | 138 |
| Referencias..... | 142 |

Lista de figuras

| | |
|--|-----|
| Figura 1. Los componentes básicos de un sistema de comunicación..... | 43 |
| Figura 2. La comunicación secundaria por medio de una fuente documental..... | 44 |
| Figura 3. La biblioteca como un sistema de comunicación secundaria..... | 47 |
| Figura 4. Primera pantalla de datos de un pokémon..... | 68 |
| Figura 5. Segunda pantalla de datos de un pokémon..... | 71 |
| Figura 6. Tercera pantalla de datos de un pokémon..... | 74 |
| Figura 7. Las formas de Zygarde reveladas en los videojuegos y el anime..... | 95 |
| Figura 8. Emblemas incluidos en <i>Devises</i> heroïques..... | 114 |

Lista de tablas

| | |
|---|-----|
| Tabla 1. Información de Xerneas obtenida de la pokédex y pantalla de datos..... | 92 |
| Tabla 2. Información de Yveltal obtenida de la pokédex y pantalla de datos..... | 93 |
| Tabla 3. Información de Zygarde obtenida de la pokédex y pantalla de datos..... | 94 |
| Tabla 4. Arquetipos en los pokémon legendarios de las versiones X/Y..... | 117 |

Introducción

Al ser parte de una unidad de información los bibliotecólogos tienen el compromiso de integrarse a su entorno social, lo que a fin de cuentas debe traducirse en la actualización y mejora de los servicios que ofrece. A partir de este esfuerzo se estará facilitando que los lectores adquieran ideas y puntos de vista que fortalezcan sus conocimientos, o incluso los modifiquen.

En el día a día de cualquier unidad de información se llevan a cabo lecturas en las que el usuario realiza una serie de relaciones intertextuales. En este proceso entran en juego tanto las lecturas previas como las nuevas, lo que conforma un diálogo del individuo con el texto. Se trata de un proceso natural en el que se pueden entender los procesos de producción y transformación del conocimiento.

Por lo tanto, explicar las maneras en las que se construye el conocimiento a partir de la información, partiendo de las propuestas de la intertextualidad, tendrá el beneficio de comprender más profundamente la relación que se establece entre la información documental y sus usuarios dentro de la biblioteca (Pérez, 2009, p. 147).

En este sentido, hay que mencionar que la forma en la que se realiza la lectura se ha transformado a un ritmo acelerado gracias al desarrollo de la tecnología e internet. Esto ha implicado la llegada del texto hipertextual, lo que ha permitido que el lector tenga más posibilidades de elaborar sus propios significados (Cordón, 2015, pp. 138-140).

También hay que tomar en cuenta que en la actualidad los textos (de las más diversas procedencias) suelen recibirse sin reflexionarse debido al ritmo de vida moderno. Por lo tanto, llevar a cabo una búsqueda crítica de significados en un videojuego como Pokémon permitirá tener un acercamiento con un tipo de documento que es parte de la vida de cada vez más personas alrededor del mundo.

También es una oportunidad para reflexionar en los videojuegos no sólo como un producto cultural, sino también como textos. Esto se relaciona precisamente con los cambios en las formas en las que se concibe la lectura y con la diversificación de los soportes en los que la información se almacena. Estos dos aspectos son una preocupación constante de la bibliotecología al ser una disciplina que necesita adaptarse a los cambios de la sociedad y su relación con el conocimiento.

Por supuesto, no se trata de hacer que los bibliotecarios se conviertan en jugadores activos si no lo desean. Sin embargo, sí es conveniente conocer la manera en la que la información se transmite en este medio, y así apoyar la búsqueda e implementación de estrategias que permitan que el usuario sea capaz de construir sus conocimientos de una forma crítica (Porcaro, 2010, p. 24).

Por lo tanto, se considera conveniente realizar un análisis que ayude a comprender el diálogo entre el usuario y la información usando como ejemplo a los pokémon legendarios de las versiones X & Y. La decisión de elegir a los videojuegos como objeto de estudio se debe a que en la actualidad éstos son cada vez más populares alrededor del mundo.

Este trabajo tiene el objetivo de explicar las relaciones que se llevan a cabo entre el usuario y los textos en el contexto de las bibliotecas a través de las propuestas de la intertextualidad. Asimismo, se busca mostrar la manera en la que dichos vínculos se establecen en los videojuegos a través de los pokémon legendarios de las versiones X & Y.

El primer capítulo se centra en la intertextualidad. Se parte de los antecedentes teóricos que le dieron origen para poder comprender el concepto a partir de las propuestas de diversos autores. Lo anterior implica un recorrido a través de varios puntos de vista que se han propuesto desde distintos tiempos y lugares. Finalmente, se comenta la relación que se establece con una disciplina como la bibliotecología.

El segundo capítulo se enfoca en Pokémon, y tiene el fin de exponer el desarrollo de este universo ficticio a lo largo de los años. En primer lugar se comentan los aspectos más generales sobre la franquicia en sus distintas manifestaciones en otros medios. A continuación se ofrece una visión global de las mecánicas del juego para comprender las peculiaridades lúdicas a las que se enfrenta el jugador. Finalmente, se comentan los títulos que se han lanzado, ya que éstos son el antecedente de las versiones X & Y.

En el tercer capítulo se ofrece una descripción de los juegos de la sexta generación, misma que engloba justamente a las versiones X & Y. A continuación se realiza una exploración de las relaciones de Pokémon con su contexto socio-histórico, la naturaleza textual de los videojuegos y los vínculos a otros textos en los personajes Xerneas, Yveltal y Zygarde. Finalmente, se comenta el potencial de los videojuegos en las bibliotecas para apoyar sus funciones.

Este trabajo se centra en Pokémon debido a que es una de las franquicias de videojuegos más reconocidas alrededor del mundo desde su surgimiento en Japón en 1996. Debido a lo anterior, es lógico inferir que actualmente una gran cantidad de personas tienen algún tipo de contacto con los distintos productos que están disponibles en el mercado. Por lo tanto, un análisis de este tipo propicia la reflexión sobre algo que es parte de la experiencia de mujeres y hombres de todas las edades alrededor del mundo, razón por la que no debe ser ignorado ni menospreciado por los estudios académicos.

“Otros accesos a lo no cotidiano,
simplemente para embellecer lo cotidiano,
para iluminarlo bruscamente de otra manera.
Sacarlo de sus casillas, definirlo, de nuevo, y mejor.”
– Rayuela / Gotan Project

1. Intertextualidad

La experiencia cotidiana dice que todo lo que se puede observar tiene una causa, es decir, todo lo que existe no surge de la nada. Esta afirmación es válida incluso para las creaciones provenientes del ingenio humano (de aquí en adelante los textos) que han surgido a lo largo de todas las épocas.

A lo largo de los milenios esta actividad creadora ha permitido que el ser humano pudiera plasmar sus esperanzas, conocimientos, miedos, deseos, ideales, etc. Tal vez nunca se sabrá si fue de una forma consciente o si fue un efecto afortunado, pero lo cierto es que los registros que dejaron (en un principio en la forma de pinturas rupestres, para luego pasar a relieves y tablillas de arcilla) permanecieron más allá de los individuos que los crearon.

De esta forma, la capacidad de dejar un registro de las experiencias fue un factor clave en el desarrollo intelectual humano. Después de todo, las bases del conocimiento actual se encuentran en esos días, en los que los dioses antiguos rondaban por la tierra y todo tenía una base mágica o religiosa. De aquí que no sea descabellado decir que todo texto ha heredado algo de ese patrimonio compartido de la humanidad.

Sin embargo, más que hablar de influencias, se trata de una propiedad que trasciende este aspecto. En este sentido, un texto no se limita a reflejar a esas otras obras que le sirvieron de inspiración, sino que se vincula con todo su contexto

cultural. A estas relaciones que unen a los textos entre sí, y a su vez con el entorno social que les es propio, se le conoce con el nombre de intertextualidad.

De esta forma, para comprender un texto no basta con analizarlo por separado, sino que adquiere un significado más profundo al vincularlo al flujo social e histórico en el que surge. Esta comprensión más amplia de la realidad ha permitido que las ideas fluyan de cultura en cultura a lo largo del tiempo en forma de redes complejas en las que todos los seres humanos se ven inmersos (Valencia, 2014, pp. 17-23).

Además, cuando se habla de intertextualidad no se habla de algo ajeno a la experiencia humana cotidiana, sino todo lo contrario, ya que se relaciona con una de las experiencias más personales que un sujeto puede tener: la interpretación individual del mundo exterior y la construcción de los conocimientos propios.

Todo esto ha hecho necesario que los procesos de lectura y escritura se observen desde nuevos puntos de vista y que tomen en cuenta, tanto la forma en la que los lectores construyen sus significados, como los procesos que se llevan a cabo en la mente del autor al concebir su obra (Villalobos, 2003, pp. 137-138).

Esto se ha constituido como un campo de estudio que intenta explicar cómo todos estos procesos se llevan a cabo dentro de un ciclo comunicativo. Las raíces de estas teorías se pueden rastrear en conceptos provenientes de la lingüística, sin embargo, en la actualidad posee sus propios códigos expresados a través de disciplinas como la semiótica y los estudios culturales.

1.1 Antecedentes

Aunque el concepto de intertextualidad se propuso en el siglo XX, en realidad sus orígenes pueden ser rastreados en la antigua Grecia. Por ejemplo, Aristóteles consideraba la imitación como parte básica del ser humano y su relación con el goce estético del arte, e incluso esta preocupación puede encontrarse posteriormente en

autores como Cicerón. Este autor romano apoyaba la práctica de imitar a autores con cierto prestigio con el fin de seguir modelos que guiaran el aprendizaje (Hutcheon, 2006, p. 20).

El primer gran paso hacia la intertextualidad lo realizó el sueco Ferdinand de Saussure (1857-1913) por medio de propuestas elaboradas desde la lingüística. Dicho intelectual parte de la existencia del signo lingüístico, que tiene como punto de partida el hecho de que “la unidad lingüística es una cosa doble, hecha con la unión de dos términos” (Saussure, 1945, p. 91). Esto quiere decir que no se puede concebir la existencia de uno sin el otro, aunque sin olvidar que se habla de procesos que suceden en la mente del sujeto. Los dos términos que se unen íntimamente en el signo lingüístico son el significado y el significante. El primero se trata del concepto con el que se designa a un algo, mientras que el segundo se trata de la imagen que se crea en la mente de las personas basándose en las experiencias de la vida diaria, y que a su vez se vincula con un significado.

Para comprender mejor esta relación vale la pena considerar un ejemplo: al ver en un parque a un roedor de cola esponjada trepando a un árbol, la imagen que proviene de la acción de la vista trae la palabra “ardilla” a la mente, y no cualquier otra como lo puede ser velociraptor. De la misma forma, leer y escuchar el concepto “ardilla” traerá a la mente la imagen del animal.

A partir de lo anterior, se enuncian dos principios que caracterizan al signo lingüístico (Saussure, 1945, pp. 93-95):

1. Lo arbitrario del signo. Se refiere a que las ideas no están relacionadas con el sonido de una palabra, sino que puede haber muchas palabras que representen una misma idea (como los sinónimos o la expresión de un término en distintas lenguas). La elección de una u otra forma no tiene más razón que los usos sociales que se van transmitiendo.

2. Carácter lineal del significante. Quiere decir que los elementos que conforman a la escritura se van uniendo en la forma de una línea que sigue un mismo sentido que se encuentra determinada por la dimensión temporal, tal como los renglones de un libro.

Asimismo, de un modo un tanto paradójico, aunque indudablemente complementario, Saussure (1945) asegura que el signo lingüístico posee a la vez inmutabilidad y mutabilidad. Aunque esto implique cierta contradicción, en realidad se trata una vez más de dimensiones ampliamente relacionadas, ya que el hecho de que el signo sea inmutable implica que la sociedad no es capaz de modificar las leyes de la lengua, ya que se reciben de la tradición sin mediar una crítica. Por otro lado, también es mutable, lo que quiere decir que también hay un cambio que se lleva a cabo a lo largo del tiempo (pp. 97-102).

Es evidente que los seres humanos, como usuarios de una lengua, permiten que ésta se modifique y vaya evolucionando a lo largo del tiempo. La implicación de esto último es muy importante, ya que significa una socialización del lenguaje en el que uno no se puede desarrollar sin el otro. Con esto, Saussure se convirtió en el creador de una ciencia nueva: la semiología (Diccionario de sociología, 2006, p. 752).

Por otro lado, Mijaíl Bajtín (1845-1975) fue un crítico de origen ruso que estaba muy interesado en reflexionar sobre la naturaleza de la literatura y su ambigüedad. Sin embargo, vivió en un contexto histórico-social que no le fue favorable, ya que para 1922 fue enviado al exilio debido a acusaciones de ser cristiano. En estos años Stalin se encargaba de acumular poder dentro del régimen soviético con el fin de acabar con cualquier opositor dentro del Partido Comunista.

Después de 1935 desarrolló el concepto de heteroglosia, en el que vertió la idea de que en el lenguaje se manifiestan interacciones sociales que provocan que las palabras tengan una gran diversidad de significados.

Para Bajtín las palabras tienen dos tipos de significados:

1. Centrípetos. Es el que se pone en línea con el discurso oficial, lo que hace que sólo un significado sea el aceptado.
2. Centrífugos. La misma palabra puede tener uno o varios significados, y que provienen de distintos contextos sociales, por lo que no se unen a la ideología dominante.

Como puede verse, esto implica que desde el interior, el lenguaje está constantemente en conflicto, debido a una lucha constante por la supremacía de un significado sobre otro, que a fin de cuentas es una lucha por el poder en la que están involucrados todos los hablantes de una lengua, lo sepan o no.

Este conflicto se puede observar constantemente reflejado en las instituciones que tienen algún tipo de poder (religioso, político o social), ya que como el mismo Bajtín observó, la autoridad buscará que el lenguaje tenga un significado único para así afianzar su propio discurso, lo que finalmente asegura que su poderío perdure.

Lo anterior implica que si hubiera alguien capaz de controlar el lenguaje éste podría controlar a la sociedad, ya que sin significados que se opongan a la ideología dominante no hay forma posible de oposición, ya que de entrada no se podría expresar (Sutherland, 2011, pp. 146-147).

En este punto vale la pena retomar a George Orwell con su novela 1984 en la que plasma su preocupación por las dictaduras totalitarias, a través de una distopía desarrollada en el futuro. Es especialmente interesante lo relacionado a los métodos de control mencionados a lo largo de la historia y sobre todo con la llamada neolengua, que es justamente el lenguaje adoptado por esta sociedad y que es explicada de la siguiente manera:

“¿No ves que la finalidad de la neolengua es limitar el alcance del pensamiento, estrechar el radio de acción de la mente? Al final, acabaremos haciendo imposible todo crimen del pensamiento. En efecto, ¿cómo puede haber criminal si cada concepto se expresa claramente con una sola palabra, una palabra cuyo significado esté decidido rigurosamente y con todos sus significados secundarios eliminados y olvidados para siempre?” (Orwell, 2011, pp. 59-60).

Como puede verse, hay una visión sobre las instituciones, el poder y la función del lenguaje que es bastante similar entre lo ya explicado sobre Bajtín y la obra de Orwell. Esto sin duda constituye una preocupación bastante válida que involucra la vida en sociedad de cualquier ser humano, ya que todas las palabras vienen acompañadas de una historia que abarca usos, costumbres, ideologías, etc.

Siguiendo con este orden de ideas, se puede afirmar que esta rebeldía del lenguaje en contra de los discursos dominantes pasa a su vez a la literatura a través de la palabra escrita. De esta forma, la lectura tiene algo de revolucionario, ya que se elaboran significados propios que pueden separarse de las pretensiones totalitarias de las instituciones que ostentan el poder (Sutherland, 2011, pp. 147-148).

Por otro lado, Bajtín analiza una forma revolucionaria de literatura, y que identifica como parte vital de la obra de Dostoievski: la novela polifónica. Ésta se caracteriza por la identificación de distintas voces dentro del texto, cada una perfectamente identificable e independiente de las demás, sin que eso signifique la ausencia de unidad de los elementos de la obra. Al contrario, estas consciencias se unen en el autor, formando un diálogo en el que el papel comunicativo de emisor y receptor se va intercambiando. El dialogismo se define por expresar un “yo” a partir de los demás, es decir, del exterior (Bajtín, 2012, pp. 59-73).

De esta forma, no es posible entender a un sujeto aislándolo de los demás, y de la misma forma, la literatura tiene huellas de los otros. Esto quiere decir que un texto

es un cruce de lenguajes, y constituye en sí mismo un diálogo que se lleva a cabo en varios niveles (Ngamba, 2009, pp. 1-2).

En este sentido, el dialogismo tiene como su contrario al monologismo, que se caracteriza por unir a todas las voces posibles dentro de un mismo punto de vista y por no permitir que se exprese nada que sea distinto a lo que desea el autor, entendiendo a éste como el centro absoluto del que fluye la narración.

Es por lo anterior que todo se expresa bajo un tono único en el que sólo hay un emisor y un receptor. De esta manera el monólogo promueve la normalización y la exclusión, mientras que el diálogo busca la coexistencia y la inclusión.

En palabras del propio Bajtín (2012): “la esencia de la polifonía consiste precisamente en que sus voces permanezcan independientes y como tales, se combinen en una unidad de un orden superior en comparación con la homofonía” (p. 85).

La superioridad que se establece va más allá de la mera complejidad estructural que implica una organización de carácter polifónico, sino que se relaciona más bien con el hecho de que el diálogo permite reflejar la variedad de ideas y contradicciones que puede haber en una misma época. Dicho con otras palabras, implica una mayor riqueza que guía al individuo hacia una autorreflexión y a una actitud crítica que no se alcanza bajo la lógica del monólogo.

Aunque Bajtín se refiere todo el tiempo a la literatura y a la novela, es especialmente revelador que asegure lo siguiente, ya que da pie a una visión aún más global que lo que se discute inicialmente: “las relaciones dialógicas representan un fenómeno mucho más extenso que las relaciones entre las réplicas de un diálogo estructuralmente expresado, son un fenómeno casi universal que penetra todo el discurso humano y todos los nexos y manifestaciones de la vida humana, en general, todo aquello que posee sentido y significado.”

Este guiño a Saussure no es gratuito, incluso en este punto Bajtín es capaz de ver que dentro del texto tiene cabida cualquier cantidad de signos de todas las procedencias. Es decir, en el texto dialogan (se hablan, se contestan, se tocan, en suma: coexisten) todos los textos, ya que todos tienen sentido y significado.

1.2 Concepto

Inicialmente las propuestas de Bajtín no tuvieron una repercusión considerable en la URSS (probablemente debido a la constante censura y persecución que tuvo en el régimen estalinista), sin embargo, poco a poco el estudio de sus aportes se comenzó a extender hacia occidente, llegando a ser muy reconocido en distintas universidades en la década de los setenta (Sutherland, 2011, pp. 147-148).

En este contexto surge Julia Kristeva, quien es la creadora del término intertextualidad. Tomando a Bajtín como un antecedente, como ya se ha visto, por la identificación de las voces que se encuentran en conflicto dentro de los textos literarios y que conforman la novela polifónica (Mínguez, 2004, p. 586).

Este encuentro intelectual implicaría un cambio de postura al abordar los textos. A partir de entonces muchos autores propondrían sus propias opiniones (no necesariamente todas a favor) sobre la naturaleza de la intertextualidad y sus alcances, aunque teniendo como base el nexa Bajtín/Kristeva.

Julia Kristeva nace en 1941 en Bulgaria y en 1965 se instala en París. Su actividad académica la lleva a participar en los seminarios impartidos por Roland Barthes y a su inclusión en el equipo de colaboradores de la legendaria revista *Tel Quel*.

Esta publicación se dedicaba al cuestionamiento de los conceptos más aceptados, y de forma especial, se dedicaba a confrontar a la literatura contra otras

disciplinas, con el fin de producir nuevas interpretaciones que cruzaran las diversas facetas del pensamiento humano.

Como producto de esta época, en 1969 surge *Semiótica*, obra en la que se pueden encontrar las primeras reflexiones surgidas de la inspiración proveniente de Mijaíl Bajtín y el marxismo. La propuesta central se basa en la posibilidad de llegar a una comprensión más profunda de la sociedad a través de la literatura (Paris, 2003, pp. 9-17).

Como ya se comenzaba a sugerir en Bajtín, la literatura es un diálogo que trasciende la estructura del texto mismo, y que se conecta con los más diversos aspectos de la existencia humana. De esta manera, el texto deja de ser una entidad cerrada en sí misma para convertirse en el punto en el que se cruzan distintas formas de escritura.

Con esto se define el estatuto de la palabra, que para Kristeva (1981) es la: “unidad mínima de la estructura” (p. 188). Esto implica que se identifican las normas que rigen las relaciones que se manifiestan en el devenir de los textos, tanto interior como exteriormente, y que acorde a lo ya expuesto, une a éstos con la sociedad y la historia.

El funcionamiento de estas relaciones se lleva a cabo en el diálogo de tres elementos: el sujeto de la palabra (o en otros términos: el autor), el destinatario y los textos exteriores (el contexto literario). Los tres elementos se encuentran de una forma horizontal, lo que implica una vinculación entre el escritor y el lector.

Asimismo, el vínculo se orienta hacia el conjunto de obras que le son contemporáneas y que le sirven de precedente, lo que significa un encuentro vertical. Al coincidir estos dos ejes es cuando se revela que: “la palabra (el texto) es un cruce de palabras (de textos) en que se lee al menos otra palabra (texto)” (Kristeva, 1981, pp. 189-190).

Esta conclusión es de gran importancia, ya que involucra una visión global del texto desde dos puntos de vista. Aunque éstos son distintos en su alcance, al unirlos muestran cómo el dialogismo, que Bajtín identificó, se puede ver en niveles superiores que ya implican al mismo tiempo a todos los textos unidos de una u otra manera entre sí.

Esto lleva a Julia Kristeva a una conclusión conceptual que engloba todos estos principios, y lo establece de la siguiente manera: “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad, y el lenguaje poético se lee, al menos, como doble” (Kristeva, 1981, p. 190).

Este es el momento en el que se enuncia por primera vez el concepto de la intertextualidad, y reflejando muy apropiadamente lo que propone, se puede detectar en éste el cruce tanto de la huella del dialogismo de Bajtín como la de Saussure y la socialización del lenguaje, que ya se han comentado. Sin embargo, esta propuesta es más que la suma de sus partes, ya que se vincula con otros aspectos de la vida de los textos.

Como se puede observar, Kristeva define dos grandes procesos en el desarrollo del fenómeno intertextual: la absorción y la transformación (ambas a partir de otras obras). Esto implica que no hay manera de que un sujeto sea capaz de producir un texto que se encuentre aislado del resto de la producción intelectual del ser humano.

De esta forma, el sujeto pasa a ser el punto en el que los textos se encuentran y producen nuevos significados. Para comprender todo esto más profundamente, valdrá la pena analizar más a fondo los dos procesos mencionados anteriormente.

Absorción. Equivale al aprendizaje, que es el proceso por medio del cual el sujeto puede recibir toda una serie de elementos que le permiten desarrollarse dentro de

un contexto cultural determinado. Esto puede suceder consciente o inconscientemente, ya que parte de aprender también incluye las experiencias individuales de cada ser humano.

Transformación. En este segundo instante se toma lo aprendido y se adapta, según las capacidades de cada sujeto. Es el punto donde el individuo como ser único, elabora su propia respuesta a las voces que le ha transmitido su contexto cultural (Aguirre, 2001, pp. 1-4).

Además, dentro de la enunciación del concepto no se puede ignorar la afirmación de una doble naturaleza del lenguaje poético, ya que trae consigo tanto la parte subjetiva que implica la construcción del sentido, como la comunicativa que implica la transmisión de un mensaje. La presencia de estos dos caminos constituye la institución de una ambivalencia dentro del relato.

Esto significa una ruptura respecto a la relación significado/significante del signo lingüístico de Saussure. De esta forma, Kristeva expone que usando como metáfora una lógica del tipo binaria, en la que todo se expresa en términos de 0 y 1, donde 0 es el sujeto que enuncia un significado que se contrasta con las definiciones de 1.

En este contexto, 1 simboliza a la figura de Dios, las leyes y como ya se explicó, ese 0 (el sujeto) que genera el texto no es más que el punto de encuentro de otros textos, por lo que en realidad 0 es un reflejo de 1. De esta forma se define al monologismo que caracteriza a los textos religiosos y científicos. Al contrario, hacer una ampliación que contemple a 2, implica hacer un ataque a la autoridad ya definida, con lo que se rompe el dogma y se instala el diálogo (Kristeva, 1981, pp. 195-198).

La mayor implicación de la ampliación de 2 en la literatura es que el sujeto es al mismo tiempo creador y lector de su propia obra, y estas funciones se van intercambiando. De esta forma, el autor se ve reflejado a sí mismo en el texto,

convirtiéndose a su vez en uno. La importancia de estas reflexiones, basándose en la lógica 0-1 y 0-2, recae en que explican cómo es que los textos se encuentran entre sí en el diálogo intertextual.

De esta forma, es bastante peculiar que a través de los intentos de Kristeva por definir la naturaleza más profunda de la literatura se termine encontrando con una noción que marcaría tan profundamente la concepción tradicional del texto. Incluso, a manera de cierre, llega a la conclusión de que el dialogismo es un espacio tan amplio en sus posibilidades, que es válido más allá del ámbito de la literatura (Kristeva, 1981, p. 225).

Esto abre una perspectiva distinta en la que los signos tradicionales son desgarrados para que se revelen las relaciones intertextuales: este cruce de textos que surge de un diálogo del que todos son participantes.

Como se puede observar, las propuestas que Julia Kristeva plasma en su obra son de una naturaleza multidisciplinaria, ya que abarca desde la literatura hasta el psicoanálisis, pasando por ámbitos tan variados como la lingüística, la filosofía e incluso la religión. Apoyándose en todos estos elementos tan variados elaboró una teoría que intentó explicar las complejas relaciones que ocurren entre el sujeto, la sociedad y el lenguaje (Paris, 2003, p. 19).

Como ya se comentó, Julia Kristeva conoció a Roland Barthes (1915-1980) durante sus primeros años en París en un seminario, además de que ambos eran colaboradores en *Tel Quel*. Sin duda, esto provoca cierta afinidad en sus puntos de vista, y como en la intertextualidad, sus voces se mezclan y se retoman mutuamente.

De esta forma, el concepto se enriquece con las aportaciones del intelectual francés a la perspectiva kristeviana al concebir la intertextualidad en un sentido amplio que se dio a la tarea de volver a pensar conceptos que ya se daban por

definidos. Con esto se procuró que se llevara a cabo una vinculación con la cultura que trae consigo el texto previo y que le sirve de antecedente (Marinkovich, 2004, p. 118).

Para Barthes toda la literatura que existe constituye un texto único y total al cual se puede acceder a través de todos los textos existentes, mismos que funcionan como entradas a una inmensa red de significados y palabras que se cruzan infinitamente. En sus propias palabras: “el texto, en su conjunto, es comparable a un cielo, llano y profundo a la vez, liso, sin bordes y sin referencias” (Barthes, 1980, p. 9).

La metáfora que usa Barthes para describir al texto comparándolo con el cielo da una idea bastante clara de su postura. Nadie es capaz de abarcar tal grandeza de una sola mirada, más bien es necesario centrarse en una sola parte. La experiencia de detenerse a mirar un punto de la bóveda celeste también implica ver cómo nubes y aves cruzan de un lado a otro, justo como las referencias intertextuales cruzan de una obra a otra.

Una concepción de esta naturaleza también implica que dentro del texto total no hay ningún tipo de distinción entre un texto y otro. Todo se incluye dentro de éste sin importar si se origina desde un país o de un sector social en específico. Una propuesta de este tipo no solamente es digna de ser analizada desde una perspectiva meramente académica, también posee una lógica que incluso tiene un halo poético y humanista.

Sin duda, una estructura tan amplia y tan total requiere la consideración de otros principios para ser analizada, ya que si todo es parte de todo, entonces las nociones clásicas sobre la literatura y las fuentes ya no tienen mucho sentido. En este punto no es difícil ver lo revolucionario que fue el planteamiento del texto único, no como una mera metáfora que implica sólo la suma de las partes, sino como un orden superior que engloba todo dentro de sí mismo.

Las implicaciones de adoptar una estructura tan radicalmente distinta a la noción clásica de la obra cerrada en sí misma son numerosas. Especialmente hay que mencionar que la manera en la que se llevan a cabo los análisis sufre un cambio radical debido a que resulta ocioso buscar las influencias de una obra literaria cuando de antemano se sabe que todo está cruzándose en su interior.

Lo anterior no impide que Barthes proponga algunos principios muy generales para acercarse a esta mega estructura. Lo esencial es tener la consciencia de que sólo se toma un fragmento del todo, de tal manera que en ese pequeño cuadro que es un texto se vea el tránsito de las palabras, los signos y las citas (no es gratuita la noción de movimiento, hay que recordar que todo se cruza entre sí).

Además, teniendo en cuenta que se trata de un terreno dialógico, entonces no se buscará un significado final oculto, sino se expondrá la pluralidad que le es característica. Esto implica un análisis (separar las partes del todo) que no busca terminar en una síntesis (volver a unir los trozos previamente extraídos), ya que esto provocaría la búsqueda de ese sentido misterioso. Una tarea de este tipo significa perderle respeto al texto, es decir, tomarlo y despedazarlo “sin ninguna consideración para sus divisiones naturales” (Barthes, 1980, pp. 9-10).

La búsqueda de las relaciones intertextuales requiere de la realización de un proceso intelectual de esta naturaleza. Por supuesto, esto va contra el ideal de obra como un objeto digno de admiración, único, acabado y perfecto. Al contrario de dicha postura, se trata de tener la libertad de buscar puntos de encuentro en la compleja red de significados que cruza todo el conocimiento humano.

En términos de Bajtín, se trata de permitir que las voces propias del texto polifónico se dejen escuchar para acabar con la tiranía que impone el monólogo, cuyo objetivo es homologar un significado único.

En este punto también hay que tener en cuenta las implicaciones que conlleva este modelo hacia la figura del autor, ya que si se trata de un texto único la noción de una persona que sea capaz de generarlo pierde todo su sentido. Dicho de forma directa, para Barthes éste simplemente muere.¹

Ya se veía algo de este aspecto cuando Kristeva concluía que en el dialogismo la figura del sujeto que formula la palabra queda destruido en el cruce entre textos: ya no se habla más de una persona, sólo de centros en los que concurren todas las expresiones de la cultura. Siguiendo el mismo orden de ideas, Barthes concluye que si ya se ha aceptado la noción del diálogo, entonces no se puede seguir pensando en la figura del autor como quien da a luz la obra, como si se tratara de un hijo.

En su lugar queda la figura del escritor, pero solamente como el que lleva a cabo la escritura, no es más que el sujeto que hace uso del lenguaje para escribir. Sin embargo, ¿entonces dónde quedan las dimensiones del diálogo, las citas, la pluralidad del sentido, etc., si la respuesta ya no es esa mítica figura creadora?

Tal como lo expresa Barthes: “existe un lugar en el que se recoge toda esta multiplicidad, y ese lugar no es el autor, como hasta hoy se ha dicho, sino el lector: el lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda una, todas las citas que constituyen una escritura” (Barthes, 2009, pp. 3-5).

Con lo anterior se resalta el hecho de que cada lector es capaz de generar un sentido distinto a un texto, uno que corresponda a su propia experiencia tanto lectora como personal. De esta forma, cada lectura implica la elaboración de un significado único, igual de válido que cualquier otro.

La incapacidad de aceptar que cada punto de vista sea igual de válido posiblemente sea una de las mayores fuentes de conflicto en la historia de la

¹ En *La Muerte del Autor* Barthes anuncia que esta figura desaparece debido a que se le deja de considerar como la fuente de creatividad que da origen al texto, mismo que es más bien un tejido de otros textos.

humanidad. Muchos de los enfrentamientos que han dividido a la humanidad tienen de fondo el objetivo de imponer cierta forma de entender un texto sobre otra, a la que se le considera incorrecta.

Hasta este punto se han derrumbado las concepciones clásicas de dos conceptos clave: el texto y el autor. El primero se ha abierto a lo infinito, lo que ha provocado que la figura del segundo palidezca frente al lector como nuevo origen del significado.

En el fondo de todo esto yace el concepto de intertextualidad, en la idea del texto único que todo lo vincula en sí mismo, el autor disuelto en el diálogo infinito de las voces de la cultura y en el surgimiento del lector como punto de encuentro, consecuencia y meta de esta perspectiva.

De esta forma Barthes define la intertextualidad en los siguientes términos: “todo texto es un intertexto; otros textos están presentes en él, en niveles variables, con formas más o menos reconocibles; los textos de la cultura anterior y los de la cultura circundante; todo texto es un tejido nuevo de citas pasadas” (Barthes, 2002, p. 146).

De esta definición se desprende la conclusión de que la intertextualidad es una característica inherente a todo texto. Esto remite de nueva cuenta a Bajtín, cuando éste se pronunciaba por la socialización de la escritura y el hecho de que nada puede comprenderse aislado de todo lo demás. También es bastante clara la inclusión de la dimensión horizontal y vertical que Kristeva desarrolló y que funcionan como el cruce en el que surge el lenguaje literario.

También resulta de interés que Barthes mencione que la manera en la que un texto está presente en otro se puede llevar a cabo de más de una manera, de tal forma que sin enunciarlo directamente, este autor acepta la existencia de niveles o categorías para las relaciones intertextuales.

Por otro lado, acepta que la creación de algo completamente nuevo, que no esté relacionado de alguna manera con los textos que lo preceden, es algo imposible. En este caso, la creatividad no resulta de decir algo nuevo, sino en la manera de decirlo: un tejido armado a través de la experiencia de un lector que se convierte en escritor.

A partir de lo anterior se reconoce que la presencia de un texto en otro no es necesariamente explícita, de tal manera que se señale inmediatamente su procedencia. Al contrario, se puede observar cómo Barthes considera más bien un espectro que incluye todos los grados posibles, desde lo más explícito, hasta aquello que se encuentra más oculto.

Por otro lado, es bastante interesante la última declaración de la definición dada por Barthes, ya que va contra la concepción clásica de originalidad: aunque un texto incluya muchos de estos “fragmentos”, en realidad es algo nuevo surgido de un proceso de transformación (una forma única de cruce de textos), y en consecuencia, al final no hay manera de que se produzca algo totalmente original sin que se encuentren las huellas de algo anterior.

Esta idea se ve complementada con lo siguiente: “lo intertextual en que está comprendido todo texto, dado que él mismo es el entre-texto de otro texto, no puede confundirse con un origen de texto: buscar las “fuentes”, las “influencias” de una obra, es satisfacer el mito de la filiación; las citas con las que se construye el texto son anónimas, ilocalizables, y sin embargo, ya leídas: son citas sin comillas” (Barthes, 2013, p. 4).

La tarea de encontrar todas las fuentes que son parte del tejido de un texto es algo más bien imposible porque, como se ha visto, las relaciones que los vinculan van más allá de un modelo con una estructura de árbol genealógico en el que hay líneas y familias definidas.

El tipo de relaciones que propone Barthes es mucho más complejo porque implica que para entender profundamente un texto es necesario analizarlo más allá de sus límites, es decir, dejándose llevar por su naturaleza indomable a través de las citas con y sin comillas.

En este aspecto Barthes insiste en lo inoperantes que son los procesos clásicos de análisis de textos, ya que vuelven a caer en la idea del autor-padre y la búsqueda de un sentido único (monológico) oculto. La referencia a las citas irreconocibles constituye un guiño al psicoanálisis y el subconsciente, ya que se sugiere que incluso el escritor no lo hace de forma totalmente consciente.

Lo mismo sucede con el bagaje que incluyen los textos como transmisores de un sistema cultural determinado, ya que el sujeto que genera la escritura plasma todos estos aspectos sin que sea de una forma consciente. Con este punto se refuerza la propuesta de la muerte del autor, ya que no se le concibe más como el centro del que emana la creatividad, sino como algo que ya queda en un segundo plano, y a la merced de procesos mayores del lenguaje, la sociedad, la cultura y el texto.

Como se puede observar, las propuestas de Barthes son contrarias a la tendencia de identificar fuentes e influencias, propias de los análisis literarios clásicos. Aunque no cabe duda de que estos aspectos están relacionados con la intertextualidad, en realidad el fondo de todas las reflexiones se encuentra en concebir al texto como un elemento que forma parte de una cultura. De ésta tomará los códigos que permiten que los lectores puedan construir sus propios significados (Villalobos, 2003, pp. 138-139).

En la relación que se lleva a cabo entre los textos y la cultura se da una retroalimentación que permite la preservación de ambas partes. Por un lado, un texto determinado toma de la cultura todos los elementos que lo conforman, tanto de forma, contenido y soporte. Por ejemplo: los papiros del antiguo Egipto

responden a las características de un momento social e histórico: la escritura en dicho material, usando un tipo determinado de escritura que representa ciertos conocimientos.

Por su parte, la cultura encuentra en los textos una forma de perpetuarse y heredarse a las generaciones venideras. Es difícil imaginarse el estatus que podría tener el desarrollo humano si éste no tuviera la posibilidad de acceder a la herencia que tiene. En un primer lugar la historia y el avance científico dependen de que se asegure esta relación tan importante para el progreso de la humanidad.

Por supuesto, una perspectiva tan revolucionaria no iba a dejar a los críticos literarios sin nada que decir, ya que insinúa que su labor es al menos necia, al querer encontrar esos significados profundos. De esta forma, la perspectiva amplia de la intertextualidad tiene detractores, ya que una visión tan universal de los textos y sus relaciones dificulta que se lleven a cabo análisis productivos.

Por lo tanto, para comprender mejor el desarrollo histórico del concepto de intertextualidad es necesario diferenciar dos grandes modelos: uno global, en el que todos los textos son parte de una red mayor, mientras que el modelo restrictivo se limita a las referencias explícitas o al menos conscientes. Cabe mencionar que ambos puntos de vista tienen sus particularidades en cuanto a la concepción del texto (Villalobos, 2003, p. 139).

Dentro de los partidarios del modelo restrictivo es importante mencionar al teórico francés Gérard Genette, quien se encarga de definir que la intertextualidad es parte de un fenómeno aún más amplio, al que le dio el nombre de transtextualidad. Aunque desde la perspectiva de Barthes esto implica una limitación a lo que el texto es en realidad, desde este punto de vista es un movimiento razonable para hacer análisis más productivos.

Tal decisión implicó que lo que Kristeva consideraba intertextualidad se subordinara en una serie de categorías que se comentarán más adelante. De esta forma, la transtextualidad queda definida en los siguientes términos: “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos” (Genette, 1989, pp. 9-10).

A su vez, considera que la transtextualidad se supedita a algo más grande, que es la textualidad, por lo que todas las categorías que define pasan a ser aspectos textuales que los identifican como determinados tipos de textos. Para comprender mejor de que se trata este otro fenómeno será conveniente hacer una revisión de este concepto antes de continuar, ya que se vincula con un cambio de visión que va de lo tradicional a lo intertextual por la vía de lo posmoderno (Genette, 1989, p. 18).

En la crítica literaria moderna hay una tendencia a llamar texto a cualquier obra literaria, sin importar el género al que pertenezca. Este fenómeno recibe el nombre de textualidad. Sin embargo, el paso de una concepción de obra a la de texto conlleva un cambio en el punto de vista desde el que se analiza el fenómeno de la literatura.

Por un lado, el término obra implica una visión artística que la concibe como algo que debe contemplarse pero que no debe tocarse. La otra perspectiva es desde la crítica textual, que busca lograr una comprensión profunda del texto a través de un análisis exhaustivo de todas sus partes.

Estos dos puntos de vista son opuestos entre sí, ya que este análisis rompe con la visión de reverencia propia de la obra de arte y la caracteriza más bien como un objeto de estudio (Sutherland, 2011, pp. 134-137).

Por su parte, para los británicos Hatim y Mason (1990) la intertextualidad se define como: “la forma en la que relacionamos ocurrencias textuales entre sí y las

reconocemos como signos que evocan áreas enteras de nuestra experiencia textual previa” (p. 120).

Dentro de esta experiencia textual se pueden incluir una gran cantidad de vivencias que pueden revelar la variedad que puede existir en los elementos que conforman las relaciones intertextuales. Sin duda, a muchas personas la lectura de un libro les trae a la mente una película, una canción e incluso una vivencia. De esta forma una palabra, un enunciado, un sonido o una imagen pueden convertirse en un signo que contenga todos estos elementos a la vez.

Asimismo, en esta definición se resalta el gran papel que tiene todo texto que ya forma parte del bagaje de cada persona, e implica un proceso en el que un signo pasa de un texto fuente a otro que es el destinatario. Algo así requiere de cierto proceso de adaptación.

Este viaje se lleva a cabo a través de lo que se denomina espacio intertextual, que es el punto en el que se llevan a cabo las modificaciones de significado de los signos para adecuarse a otro contexto (Hatim y Mason, 1990, p. 129).

La idea de un espacio intertextual es el primer gran aporte que se lleva a cabo por este dúo de autores, y que no hay que entender como un espacio físico, sino más bien como un proceso mental que va del texto al lector, sin el que no se podría generar un significado relevante para los sujetos.

Además, estos autores sostienen que la intertextualidad no se trata de considerar al texto como la simple unión de trozos provenientes de otros textos, sino que debe ser analizada tomando en cuenta la función que tiene dentro del proceso comunicativo que se lleva a cabo, esto es identificar el propósito que tiene la inclusión de cierta referencia (Hatim y Mason, 1990, p. 128).

Desde Inglaterra Norman Fairclough parte de la propuesta de que los textos se deben integrar al análisis del discurso, ya que involucran dos dimensiones, que aunque se consideran por separado, guardan una relación importante: la forma y el contenido. Evidentemente, no se puede llevar a cabo un análisis adecuado si no se consideran ambos aspectos, y de esta manera se establecen dos tipos de análisis textual: el lingüístico y el intertextual.

La realización del análisis intertextual parte de la identificación de cómo los autores y los lectores usan una serie de estilos (por ejemplo, los géneros literarios) que están disponibles en situaciones sociales definidas. De esta forma, se deduce que la forma que toman los textos depende de su relación con la sociedad y su contexto histórico. Sin embargo, es importante mencionar que los textos transforman los recursos que reciben al mezclarlos dentro de su estructura (Fairclough, 1992, pp. 193-195).

Los análisis intertextuales permiten llevar a cabo una serie de procesos que se pueden considerar como los objetivos a lograr al hacer uso de la intertextualidad:

1. Conectar al lenguaje con su contexto social.
2. Identificar la multiplicidad de voces dentro de un texto.
3. Indicar la manera en la que un texto debe ser interpretado, basándose en los tipos de discursos que son evocados en su estructura.
4. Determinar los otros textos y recursos que son evocados al interpretar un texto.

Pero ¿por qué es importante la intertextualidad y su análisis? Para Fairclough hay cuatro grandes razones, y son:

1. Teórica. Cualquier análisis o investigación parte de una forma u otra de textos, sin importar el alcance que tenga.

2. Metodológica. Los textos son una fuente muy valiosa que ayuda a comprender las estructuras del discurso que se manifiestan en una sociedad.
3. Histórica. Los textos son indicadores excelentes de los procesos sociales y culturales.
4. Política. Los textos se pueden usar con fines críticos, de tal forma que se contrarresten los intentos de dominación por parte de los poderes políticos (Fairclough, 1992, pp. 211-212).

Como puede verse, la pertinencia de la intertextualidad dentro de la sociedad actual no se queda en una cuestión meramente ideal y limitada solamente al texto mismo. Al contrario, se relaciona con temas de relevancia social que son parte de la vida diaria de cualquier persona, independientemente de la labor que desarrolle. A partir de las conclusiones de Fairclough se puede comenzar a vislumbrar la importancia que tiene el análisis intertextual para lograr la comprensión del mundo.

Ya en el siglo XXI Linda Hutcheon, de origen canadiense, se enfoca en identificar cómo funcionan los vínculos entre los textos, en especial cuando se presentan como parodias o adaptaciones. Asimismo, reconoce que sin un conocimiento previo adecuado del texto original las referencias no tienen ningún sentido, por lo que se requiere que el lector participe en la decodificación de los significados (Macedo, 2008, p. 4).

Esto último es de gran importancia, ya que se trata de un enfoque que no trata al lector como un mero receptor de contenidos, sino que implica una relación más dinámica en el proceso de diálogo que se lleva a cabo con el texto. De esto se puede desprender la idea de que darle un significado profundo a un texto trae consigo un cambio interno en el sujeto.

Como puede verse, a través de la intertextualidad se puede lograr una mejor comprensión de la conexión del individuo y la sociedad, ya que la recepción de un texto se lleva a cabo bajo determinados códigos y prácticas culturales.

En la actualidad la sociedad está bastante habituada a que los productos culturales se presenten bajo ciertas formas. En este contexto, las adaptaciones de un medio a otro han sido parte de la cultura occidental desde la época victoriana, abarcando desde novelas, hasta pinturas, música u obras de teatro. Esta práctica se continúa llevando a cabo cotidianamente, con la única diferencia de que ahora se dispone de los medios audiovisuales y electrónicos (Hutcheon, 2006, pp. XI-XII).

Continuando con la propuesta de Hutcheon (2006), es importante notar que las adaptaciones comúnmente tienen un vínculo explícito con otro(s) texto(s). Para definir más claramente lo que es adaptación (y ver más claramente su estrecha relación con la intertextualidad) se puede partir de tres puntos de vista, que se encuentran relacionados entre sí, y se expondrán a continuación (pp. 7-9).

1. Como producto. Se refiere al proceso en el que se realiza un cambio de códigos que lleva de un medio a otro (por ejemplo, el paso que dieron los *Avengers* de Marvel del cómic al cine).

También puede ser cuando el contexto se modifica (siguiendo con el ejemplo anterior se puede considerar la inclusión de la organización SHIELD y su papel en la creación del equipo, entre otros cambios en la historia, que no son parte del contexto original).

2. Como proceso de creación. Se trata del acto que ya requiere de la creatividad del autor. Implica que éste realice una interpretación del texto, para poder recrearlo en sus propios términos.

Un buen ejemplo de este caso es el cuento de H. P. Lovecraft llamado *Herbert West – Reanimator*, que en 1985 tuvo una versión cinematográfica dirigida por Stuart Gordon. Sin embargo, un relato que originalmente tiene un halo mórbido propio del terror sobrenatural, al pasar al cine se convirtió en un

festival de sangre y humor negro. De esta forma, se puede observar que la adaptación no requiere de fidelidad a la fuente original.

En varias ocasiones esta diferencia entre la adaptación y la fuente original es una causa de controversia entre los fanáticos de la primera. Este es un ejemplo bastante claro que refleja la intolerancia ante la interpretación de alguien más, quien desde sus propias vivencias y experiencia realiza un ejercicio de interpretación de este tipo.

3. Como proceso de recepción. Tiene como punto de partida el principio de que en las adaptaciones se puede encontrar una manifestación de la intertextualidad, y se concentra en los procesos que se llevan a cabo dentro de la mente del sujeto que recibe los textos. En este sentido, los elementos que se reconocen hace eco con la experiencia previa, aunque reconociendo las variaciones propias de una adaptación.

Por ejemplo, el lector devoto de *Drácula* será capaz de identificar y vincular las semejanzas y diferencias que las distintas versiones que este personaje ha tenido en el cine, los cómics, series de televisión, musicales, figuras de acción, música, etc.

De las propuestas de Hutcheon, se puede concluir que lo que se conoce como multidisciplinareidad no es más que una serie de relaciones intertextuales que unen a las diversas expresiones de la creación humana, sin importar la época en la que fueron creadas, los códigos usados o los formatos en los que se produjeron. En este sentido, en una última instancia, toda esta red tiene como punto de partida al lenguaje, que sirve como eje vinculador de una gran variedad de contextos.

Estos procesos también están presentes en las obras de la llamada cultura de masas, ya que tampoco es raro que de la literatura ya consagrada se lleven a cabo relecturas en medios de expresión más contemporáneos. Esto provoca que se

elaboren nuevos significados del texto original, a la vez que ponen en contexto al hipertexto con una tradición ya instituida por los textos clásicos (Macedo, 2008, pp. 5-7).

Continuando con algunas definiciones se propone la siguiente, que considera ya en sí misma varias formas posibles que puede tomar una relación intertextual, y que considera que la intertextualidad es: “la presencia en un determinado texto de expresiones, temas y características estructurales, estilísticas, etc. procedentes de otros textos, y que han sido incorporados a una obra en forma de citas, alusiones, imitaciones, recreaciones paródicas, etc.” (Oliver, 2002, p.1).

La siguiente definición contempla el proceso que lleva a esa vinculación, incluso a partir de su creación, considerándola como: “el nudo en donde se agrupa un significado con otro, es el vínculo con otros textos y la riqueza, tanto de la interpretación como de la creación. Versa en la posibilidad de comprender y producir nuevos textos a partir de un texto anterior” (Aguilar, s.f., p. 3).

Sin embargo, también es posible ver a la intertextualidad como algo aún más global, y que abarca toda la historia de la humanidad como un proceso en el que los mismos textos se van produciendo y transmitiendo a lo largo del tiempo. Asimismo, tiene la capacidad de reflejar los conflictos y las relaciones de poder que se llevan a cabo dentro de una sociedad determinada, es decir, las luchas a través de todas las épocas son de fondo una lucha por la hegemonía de un significado sobre otro (Martínez, 2010, p. 5).

De la misma forma, la intertextualidad no se queda solamente en el aspecto de la presencia de un texto en otro, los procesos que la generan o las relaciones de poder que implica. También conlleva una serie de vínculos entre culturas, mismas que se pueden retroalimentar. Esto le da un nivel más social a este fenómeno y que se relaciona con la necesidad actual de establecer relaciones más inclusivas y multiculturales (Durañona, 2003, p. 17).

A pesar de las grandes diferencias que se pueden suscitar entre culturas, se ha identificado que se llevan a cabo tres grandes procesos al encontrarse frente a un vínculo intertextual. Comprender cómo se llevan a cabo permitirá que se aprenda de una mejor manera la forma en la que se recibe un texto. Son las siguientes:

1. Comprensión del texto en cuanto a su tipo.
2. Evaluación del discurso y la forma en la que está constituido.
3. Decidir si se acepta o rechaza la propuesta que se presenta.

De esto se desprende la conclusión de que la intertextualidad ayuda al desarrollo de la competencia literaria, de tal forma que entre más se ejercite la comprensión de textos, es lógico esperar que con el tiempo la capacidad de construir más y mejores sentidos se perfeccione (Mínguez, 2004, p. 601).

Todos estos procesos implican una toma de decisiones que tienen como consecuencia que el lector se vuelva más crítico con sus lecturas. Por lo tanto, es vital ir más allá de la lectura como una mera decodificación de las palabras, con el fin de ser capaz de construir un sentido propio a cada texto que se presente.

El objetivo final de ser capaces de recibir adecuadamente los textos de una forma crítica es “la construcción del nuevo ciudadano, más humano, más libre” (Aguilar, s.f., pp. 5-6).

Como se ha podido ver, el concepto de intertextualidad es relativamente joven, y sus verdaderos alcances e implicaciones aún están siendo estudiados a través de varias áreas del conocimiento. Su desarrollo ha ayudado a mejorar la comprensión de cómo los textos se van perpetuando en el tiempo.

Esto adquiere una gran importancia en el mundo globalizado de la sociedad de la información, ya que proporciona algunas herramientas necesarias para no

perderse en el océano de información que actualmente se genera alrededor del mundo.

1.3 Tipos de intertextualidad

Antes de comenzar la revisión de las distintas clasificaciones hechas sobre el fenómeno de la intertextualidad es oportuno notar que éstas son propias de una concepción más o menos restrictiva, ya que el modelo global sólo considera un texto único.

Teniendo lo anterior en mente, es necesario comenzar con la clasificación ideada por Gerard Genette, quien elabora una tipología de las distintas relaciones transtextuales para explicar las relaciones entre textos. Esta propuesta parte de cinco categorías que van aumentando el grado de abstracción de las referencias y la generalidad de sus alcances. Al mismo tiempo se vuelven cada vez menos explícitas, lo que habla de distintos procesos de producción textual (Genette, 1989, p. 10).

Las categorías de la transtextualidad propuestas por Gerard Genette a considerar son intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad, hipertextualidad y architextualidad.

a) Intertextualidad. En primer lugar está la intertextualidad. La definición dada desde esta clasificación, que se basa en un punto de vista restrictivo es: “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, p. 10).

Como se puede observar se contempla a la palabra tal como se escribió en el texto original, aunque puede manifestarse con distintos grados de explicitud. De esta manera puede tomar las formas de la cita textual, el plagio o la alusión.

La cita textual posiblemente sea la forma más explícita de la presencia de un texto en otro porque requiere que se haya respetado la forma en la que aparece en el original. Sin duda, su uso está muy extendido en ámbitos académicos, a tal grado de que en la actualidad existen una gran cantidad de estilos que norman la manera correcta de dar crédito por tomar fragmentos cuya autoría pertenece a alguien más.

Por su parte, la alusión implica la presencia de un texto, aunque no es enunciado de una forma totalmente explícita e incluso pueden ser guiños muy sutiles. Puede incluir menciones a personajes, lugares, situaciones, etc., que proceden de otra obra. Por supuesto, la identificación de las alusiones depende en buena medida de la experiencia del lector, por lo que de no tenerla estas referencias pueden pasar desapercibidas.

Debido a la polémica que ha causado a lo largo de la historia, lo cambiante de las formas en las que se le concibe, y a su relevancia en sectores académicos en la actualidad, será oportuno desarrollar con más detalle algunos aspectos sobre el plagio. Esta práctica se contrapone a lo ya mencionado sobre la cita textual y su necesidad de reconocer debidamente a la autoría de los responsables intelectuales de una obra.

Dentro de las posibles relaciones entre textos existe una que por sus implicaciones éticas, e incluso jurídicas, se perfila como la oveja negra de la familia intertextual. Se trata del plagio que en términos amplios se trata de adjudicarse la obra de alguien más (también aplica a enunciados o fragmentos) pero sin hacer referencia a la fuente. En este caso se observa un gran parecido con la cita textual, pero con la gran diferencia de que hace falta la mención que lleva a la obra original.

Esta práctica nunca ha sido bien vista, sin embargo, sus límites no son tan claros como se pudiera pensar ya que los cambios sociales y de las corrientes del pensamiento a lo largo de la historia han tenido su impacto en la forma de concebir el plagio. De esta forma, aunque se tienen registros negativos durante la época

grecorromana, es ampliamente conocido que ya en el siglo XVI autores como Shakespeare usaron partes de otras obras sin dar el crédito correspondiente (Sutherland, 2011, pp. 170-173).

Además, al hablar de plagio no se puede decir que se haya cometido un robo en el sentido tradicional de la palabra, ya que hablando objetivamente el texto no es algo que pueda sustraerse de un lugar. No se podría decir lo mismo de un caso en el que alguien hurte un borrador que no le pertenezca y lo publique bajo su nombre. Por esta razón es necesario hacer algunas aclaraciones, ya que no se trata de un crimen común y corriente.

La primera gran distinción es respecto a las ideas, ya que hacer uso de éstas no es considerado plagio. Por ejemplo, la figura del vampiro como lo concibió John Polidori en *El Vampiro*, que posteriormente es popularizado por Bram Stoker en su novela canónica: *Drácula*. De aquí podrían seguir contándose las generaciones, pasando por las distintas *Crónicas Vampíricas* de Anne Rice e incluso la criticada saga adolescente de Stephenie Meyer: *Crepúsculo*.

Del ejemplo anterior se desprende algo muy interesante, ya que se tiene por plagio al uso de un texto tal cual está escrito originalmente, pero no el contenido como tal (la idea). Regresando al ejemplo anterior, existe la seguridad de que fuera Stoker o Rice, no debieron pedir permiso para usar la figura del vampiro en sus novelas. Sin embargo, en 1922 Murnau tuvo que llamar *Nosferatu* a su cinta, ya que implicaba adaptar la historia de *Drácula* al cine.

Otra cuestión de gran importancia en este contexto es el vínculo que el plagio tiene con el posmodernismo. Éste se caracteriza por el abandono de la objetividad propia de la modernidad para dar paso a una subjetividad que cuestionó los pilares del saber que ya se creían instituidos, que en el caso de la literatura incluyó la idea de originalidad.

En este contexto surgen prácticas que llevan al límite esa delgada línea entre lo que es y lo que no es plagio, tal es el caso del pastiche. Éste consiste en la unión de fragmentos que provienen de varios textos, conformando un texto que posee un sentido nuevo.

Sin embargo, al tratarse de trozos textuales tal cual como aparecen en el original, pueden considerarse como material plagiado. Las únicas excepciones podrían ser si se da el crédito de alguna manera, o si los fragmentos indican su procedencia por sí mismos debido a su popularidad.

Además del pastiche, también se pueden identificar a la parodia y al género burlesco. Ambos tienen la finalidad de burlarse de costumbres de escritura, aunque el blanco del primero son los modelos ya consagrados, mientras que el segundo se enfoca en estilos fáciles de imitar (Ngamba, 2009, p. 9).

Sin embargo, en este punto hay una diferencia importante respecto al plagio: el texto sufre un cambio al volverlo cómico. Para comprender mejor las implicaciones vale la pena regresar a la noción de Julia Kristeva de que: “todo texto es absorción y transformación de otro texto” (Kristeva, 1981, p. 190).

De este principio básico se puede decir que el plagio se queda solamente en la absorción, sin llevar a cabo el proceso de transformación que lleva a la elaboración del conocimiento propio. Incluso la cita textual implica usar la palabra de autoridades académicas para dar validez a los argumentos propios.

La relación de lo comentado anteriormente con las concepciones de originalidad, aunado con la noción de los derechos de autor, ha conformado una discusión que enfrenta el enfoque tradicional con lo que propone el posmodernismo.

En el siglo XXI este debate es de gran importancia, ya que actualmente las constantes son el desarrollo acelerado de la tecnología, el crecimiento de Internet y

la masificación de la información electrónica. En este contexto, el plagio ha aumentado considerablemente, siendo los comandos Ctrl+C y Ctrl+V algo muy común en la “elaboración” de textos.

Esto es particularmente preocupante cuando se consideran las consecuencias para el sistema educativo, ya que los alumnos están dejando de aprender a elaborar sus propios textos. Se privilegia la inmediatez sobre la investigación y la capacidad creadora, reflexiva y crítica ante lo que se recibe.

Sin embargo, las verdaderas consecuencias se verán en el futuro, cuando las generaciones que crecieron practicando el plagio regularmente lleguen a puestos de poder, sociales, artísticos y similares (Chávez, 2013, pp. 109-124).

b) Paratextualidad. La segunda categoría es la paratextualidad. Se compone por aquellos elementos externos que no son propiamente parte del texto, en su conjunto reciben el nombre de paratextos, y ayudan al lector a orientarse. Entre la gran variedad que pueden tomar se puede mencionar como ejemplos: introducciones, títulos, epígrafes, ilustraciones, etc.

Además, también pueden ser considerados como paratextos todas las versiones previas a la definitiva de un texto. En este caso se trata de comprobar si existe una influencia debida a los cambios que se realizaron, y valorar el impacto de su exclusión.

c) Metatextualidad. La tercera categoría es la metatextualidad. Son los comentarios de crítica hechos a un texto determinado, como lo pueden ser las reseñas de películas o libros. Para que la relación se establezca no es necesario que la obra comentada sea citada, ni siquiera mencionada explícitamente.

d) Hipertextualidad. La cuarta categoría es la hipertextualidad. Es la relación que une a dos textos de una forma que no es crítica, siendo uno de ellos derivación de otro previo. Esta vinculación se lleva a cabo por medio de dos procesos:

- Transformación. Se trata de una evocación explícita aunque sin la necesidad de que se cite al texto previo. Es un proceso simple, ya que para llevarla a cabo sólo se requiere de modificaciones directas, que al ser llevadas a cabo produzcan nuevos significados respecto al original.

Por ejemplo, un caso en el que esto se puede ver en múltiples ocasiones es en el universo de Spider-Man, ya que continuamente se ha tomado la historia clásica del origen del personaje para llevarla a los más distintos contextos. Genette (1989) lo define como: “decir lo mismo de otra manera” (p. 16).

- Imitación. Al contrario, se manifiesta de una forma indirecta e implica un proceso más complejo. Requiere de una identificación del género al que pertenece la obra a imitar para finalmente poder producir un texto que esté inspirado por un autor determinado. Por ejemplo, se puede mencionar la relación entre las cintas *Star Wars* y *Spaceballs*.

En este caso, entre una cinta y otra se lleva a cabo una identificación de las características de las obras de ciencia ficción, y se presentan de otra forma, en este caso en un tono humorístico. En palabras de Genette (1989), se trata de: “decir otra cosa de manera parecida” (p. 16).

En el contexto de la hipertextualidad, se le llama hipotexto al texto previo, y que sirve de antecedente a una (o más) obra derivada, que se identifica con el término hipertexto. Con esto en mente, si se considera que en la literatura todas las obras conservan huellas de sus predecesores, entonces todo producto literario es hipertextual (Genette, 1989, p. 19).

En este punto cabe recordar que aunque se considere que una obra es un hipotexto, desde otro punto de vista es un hipertexto de algún otro hipotexto anterior que le sirve de base. Por lo tanto, se trata de una cuestión de percepción en la cual el lector define su posición en la red textual.

A pesar de que se puede observar que hay una relación bastante cercana entre el hipotexto y el hipertexto, Genette se une a la opinión de que el primero no es totalmente necesario para que el segundo genere un significado. Sin embargo, la importancia reside en la riqueza que trae consigo, ya que “su desconocimiento amputa siempre al hipertexto de una dimensión real” (Genette, 1989, p. 494).

e) Architextualidad. La quinta categoría es la architextualidad. Tiene el nivel más alto de abstracción y a lo mucho se expresa por medio de referencias paratextuales que vinculan a un texto con un género determinado. Aunque puede servir de guía al lector, al dar cierto contexto a lo que se recibirá, en realidad cada persona tiene la libertad de decidir si acepta o rechaza lo que el architexto propone.

Un ejemplo en el que se puede observar la presencia de esta relación es en la portada de algún número de *Civil War*, ya que junto al título aparece la mención de que es un evento de Marvel Comics en siete partes. Con esto ya se está declarando que esta obra pertenece a la categoría de los cómics (no a las revistas o alguna adaptación histórica de una guerra civil), y aún más allá, que no es una serie regular sino un evento especial.

Para finalizar con esta clasificación, Genette declara que aunque considera a cada categoría por separado, en realidad todas se vinculan entre sí. Por ejemplo, si se retoma el ejemplo de *Star Wars* y *Spaceballs*, se puede hacer énfasis en el juego de palabras presente en el título (componente paratextual) que se manifiesta como una imitación (una forma de hipertextualidad) de carácter humorístico.

Por otro lado, Hatim y Mason (1990) consideran dos grandes categorías para agrupar las relaciones intertextuales, dependiendo de la manera en la que se manifiestan:

1. Intertextualidad activa. Es la que se establece con elementos externos al texto y se manifiesta con la activación de conocimientos que proceden de otros textos.
2. Intertextualidad pasiva. Se refiere a la estructura interna de un texto de tal forma que sus partes se unen por medio de referencias que dan forma al discurso. Permite que se conserve una secuencia coherente (p. 124).

En 1993, Bloome y Egan-Robertson analizan la intertextualidad partiendo de tres puntos de vista, los cuales se pueden considerar como categorías que se basan en un enfoque que parte de lo teórico a lo práctico.

1. Estudios literarios. Dentro de esta postura se le considera como una característica propia de los textos literarios. Se basa en el hecho de que un texto refleja a otros textos de formas variables.
2. Perspectiva semiótica-social. Se basa en las posibilidades de construcción de significado. Este enfoque conlleva que la intertextualidad no se queda solamente en referencias hacia otros textos, sino que muestra su potencial en los distintos niveles en los que se puede manifestar.
3. Aprendizaje de la lectura y la escritura. Postula que un lector recurre a su experiencia previa para darle sentido a un texto, y de la misma forma, el autor refleja sus experiencias en la creación de sus obras (Bloome & Egan-Robertson, 1993, citado por Marinkovich, 2004, p. 120).

Puede observarse que aunque tratan el mismo fenómeno, los tres enfoques exponen niveles que se van complementando. Por un lado, los estudios literarios se quedan en el nivel más básico conceptualmente hablando, ya que se centra solamente en la presencia de un texto en otro, mientras que para la semiótica es de gran relevancia el significado que cada lector le da al hacer la lectura.

Finalmente, la enseñanza se preocupa por los procesos en los que se desarrolla el aprendizaje, lo que es una preocupación bastante actual, más allá de lo meramente teórico.

De esta forma hay una transición de una concepción en la que el centro lo ocupa solamente la relación entre los textos a una que se preocupa por la relación de éstos con la sociedad a lo largo de la historia, para terminar arribando a la problemática del texto en relación al individuo como lector, y potencialmente, como futuro autor.

En la década de los noventa Fairclough define cinco tipos de intertextualidad:

1. Manifiesta. Se refiere a la presencia explícita de un texto en otro.
2. Constitutiva. También llamada interdiscursividad. Se desarrolla en el orden en el que están contruidos los textos. Por ejemplo, los géneros o los estilos.
3. Secuencial. Diversos textos se van alternando dentro de un texto.
4. Incrustada. Cuando se puede identificar un texto en el centro de otros.
5. Mixta. Cuando la fusión entre los textos es tan compleja que no es posible separarlos tan fácilmente (Fairclough, 1995 citado en Marinkovich, 2004, p. 120).

De acuerdo al punto de vista de Adsuar (2008, p.1) la intertextualidad se puede clasificar, dependiendo del punto de vista, en tres categorías generales:

1. Explícita o implícita. En el primer caso se refiere sobre todo a la cita textual, aunque también puede relacionarse con prácticas que busquen ser parte de una tradición al intentar vincularse con un texto de cierto tipo.

Por otro lado, las relaciones implícitas requieren que el lector detecte la referencia, sin embargo, no es posible que todos los sujetos tengan las mismas capacidades de encontrar estas evocaciones que el autor codifica en su obra. Es por esto que aquí entra en juego la experiencia lectora de cada persona.

2. Conscientes o inconscientes. Esta distinción se basa en la existencia de estructuras textuales comunes que hacen que el autor las retome como dicta la tradición, por lo que para respetarla, el autor simplemente las usa.

Sin embargo, esta decisión puede no deberse a una convicción ante las bondades del modelo en cuestión, sino a la costumbre e incluso una posible rigidez exigida para cumplir los parámetros ya fijados en la elaboración de un determinado tipo de texto.

3. Literales o recreadas. La primera se puede identificar con las citas textuales, aunque considerándolas como trozos de un texto previo sin procesar (se podría objetar que sacar ese fragmento de su contexto original ya es una forma de transformación).

Por otro lado, la recreación requiere hacer algo nuevo a partir de textos diversos y ya supone una aportación del autor. No obstante, esto no implica que la recreación sea siempre superior, ya que en este punto entra en juego la habilidad del autor para manejar sus fuentes.

Finalmente, autores como Ngamba consideran que la interacción intertextual puede llevarse a cabo de las siguientes formas:

1. Alusión. Es implícita, se manifiesta por medio de referencias que recuerdan a otras obras.

2. Inclusión. Es explícita e implica la presencia efectiva de elementos de otras obras. Asimismo, la inclusión puede manifestarse como:

a) Citación. Se trata de la cita textual, sin importar la importancia que pueda tener para la obra.

b) Significación. Cuando la obra se desarrolla alrededor de un núcleo de palabras tomadas de otro texto.

En cualquier caso, la vinculación intertextual se lleva a cabo en la mente del lector, que es quien identifica y relaciona las obras (Ngamba, 2009, pp. 3-4).

Existen una gran cantidad de puntos de vista para comprender un fenómeno tan complejo y cotidiano a la vez, como lo es la intertextualidad. Sin duda, cada uno corresponde a un punto de vista determinado en mayor o menor medida por las posturas del enfoque del texto global o al modelo restrictivo.

Es innegable que en muchas ocasiones las definiciones retoman algo de la disciplina desde la que se enuncian. Posiblemente esta sea una de las características más importantes de la intertextualidad: la capacidad de ser parte de todas las áreas del conocimiento.

1.4 Intertextualidad y bibliotecología

Como se ha podido observar, con la intertextualidad es posible explicar las relaciones que se llevan a cabo entre las distintas creaciones humanas. Por lo tanto,

ya se puede hablar de un vínculo entre ésta y las áreas del conocimiento como la literatura, las ciencias o las artes.

Sin embargo, estos vínculos no son lo único que puede aportar la intertextualidad a una disciplina. En otros casos también puede ayudar a explicar los procesos de asimilación de un texto en los que interviene la recepción y la transformación de la información recibida a la que un sujeto puede estar expuesto en diversos momentos de su vida.

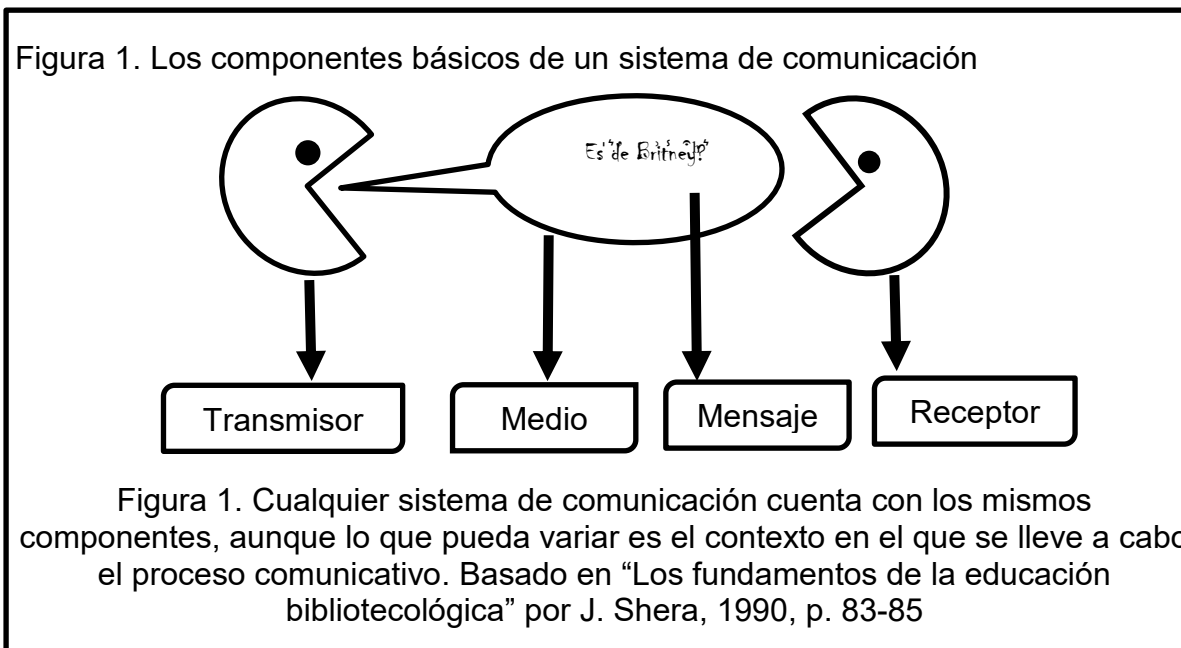
Por ejemplo, con la intertextualidad se pueden explicar las relaciones que unen a una cinta cinematográfica adaptada a partir de una obra literaria, aunque también puede ser usada para analizar los elementos y recursos a los que recurre el cine para transmitir un mensaje determinado a su audiencia. Este último aspecto podría considerarse como el terreno de las ciencias de la comunicación.

En este sentido, la intertextualidad puede ser de gran ayuda para entender más profundamente las maneras en las que textos e individuos se van relacionando, a la par de que se producen las distintas interpretaciones que pueden derivar en un texto nuevo.

Uno de los espacios donde se lleva a cabo constantemente este tipo de relación es la biblioteca. Ya sea en una institución pública o privada; es en este lugar donde los individuos tienen la oportunidad de tener acceso a una gran cantidad de textos con el fin de satisfacer sus necesidades de información.

Esto es posible gracias a que las bibliotecas no se limitan a la mera conservación de la información, ya que entonces se trataría de meras bodegas de documentos. Al contrario, gracias a la organización documental es posible recuperar los distintos materiales con el fin de que sean utilizados por la comunidad.

Esta apertura en el uso de la información implica que entre usuario y la información se lleva a cabo un proceso que se puede ver como un sistema de comunicación. Esto es de gran importancia, ya que este fenómeno es una parte vital en la conformación y desarrollo de las estructuras sociales. Sin importar en qué contexto se desarrolle la interacción, siempre estarán en juego los mismos elementos básicos: transmisor, receptor, medio y mensaje (Shera, 1990, pp. 83-85).



Gracias a la comunicación es posible que entre dos personas se lleve a cabo un intercambio de ideas, pensamientos, experiencias, conocimientos, etc. En la actualidad la tecnología ha permitido el surgimiento y desarrollo de una gran cantidad de medios nuevos que se ha diversificado cada vez más. No obstante, en su raíz el proceso sigue conteniendo los mismos elementos.

Este modelo básico se puede extrapolar al contexto de las bibliotecas para entender desde un punto de vista social lo que ocurre cuando un usuario hace uso de la información dentro de la unidad de información. Éste es un lugar que posibilita que los usuarios entren en contacto, tanto con otros seres humanos contemporáneos, como con los de otros tiempos, gracias a la expresión escrita.

Figura 2. La comunicación secundaria por medio de una fuente documental.

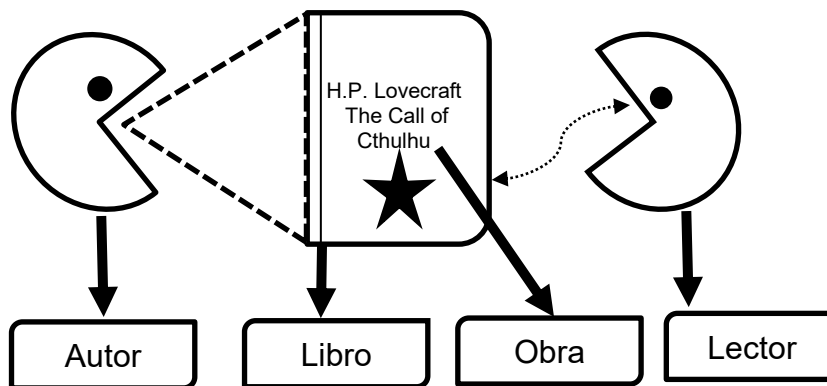


Figura 2. En este contexto se puede identificar al transmisor con el autor, al receptor con el lector, al medio con el libro impreso (o cualquier otro soporte) y al mensaje con la obra como tal. Basado en "Los fundamentos de la educación bibliotecológica" por J. Shera, 1990, p. 90

Como puede verse, se trata de un tipo distinto de proceso comunicativo, ya que no se lleva a cabo de una forma directa en la que el emisor y el receptor se encuentran cara a cara en un momento específico. A esta forma de interacción se le llama comunicación secundaria, y se caracteriza por el hecho de que entre el transmisor y el receptor existe algún tipo de documento que permite que el mensaje se transmita más allá de las limitaciones del tiempo y el espacio (Shera, 1990, p. 90).

Por supuesto, esta transmisión no se limita a los formatos impresos, los libros o solamente a lo que se expresa de forma escrita. También incluye a otras formas de expresión como la pintura, la música, la fotografía, el cine, etc. De esta forma, la herencia cultural y científica se ha heredado a las generaciones actuales a través de los distintos tipos de documentos que pueden ser encontrados en una biblioteca.

Aunque se pudiera pensar que la explosión de la información actual, y su disponibilidad en la red, hacen que la biblioteca pase a ser una institución obsoleta, en realidad en un momento histórico como este es en el que muestra su valor verdadero.

En palabras de Shera (1990): “la biblioteca como el sistema de comunicación del que es parte, puede convertirse en una gran fuerza cohesiva en un momento en que la cohesión social es algo vital. Pero, a diferencia de los medios de comunicación masiva no tiene que ser un instrumento para lograr la conformidad” (p. 103).

Con esto se llega a un punto esencial, y es que en la biblioteca el proceso de comunicación no sólo permite la adquisición de información o meros documentos, sino que es posible cuestionar lo que se lee, confrontarlo con otras posturas y formar una opinión propia. Además, se hace énfasis al hecho de que se trata de un lugar en el que se promueve la coexistencia de diversos sectores de la sociedad, esto es: unificar pero festejando y promoviendo la diversidad.

El hecho de que en la biblioteca se promueva que cada sujeto sea capaz de seguir sus propios caminos en el mundo de la información para construir un conocimiento propio, implica que la lectura es mucho más que el descubrimiento de textos viejos y anacrónicos. Un proceso de esta naturaleza involucra algo más amplio: un diálogo.

Este punto es establecido claramente por Rendón cuando dice (2005): “El hecho de que esas ideas y sentidos no vengan de la nada, sino de unos autores [...] significa que el individuo que tiene acceso a la información documental establece un diálogo con esos textos” (p. 72).

La noción de diálogo es la que remite a la intertextualidad y permite integrarla a las reflexiones sobre este proceso para lograr entender más claramente lo que implica la actividad bibliotecaria en sus diversas facetas. En este punto será necesario recordar tanto la propuesta del dialogismo de Mijaíl Bajtín como la de Julia Kristeva.

El dialogismo propone que dentro de los textos se pueden identificar una serie de voces en conflicto que remiten a su construcción misma. De esta manera el texto se construye a partir del diálogo con otros, es decir, sólo se le puede comprender a partir de su relación con las obras que le precedieron. Sin embargo, en el entorno de la biblioteca ¿Cuáles son los elementos involucrados en este proceso? ¿En qué dimensiones se lleva a cabo este intercambio? ¿Qué papel tiene el bibliotecólogo en dicho proceso?

Todo parte del usuario, ya que éste debe ser el centro de las actividades dentro de la biblioteca. De esta forma, una de las dimensiones del diálogo se lleva a cabo entre las distintas fuentes documentales que se encuentran en el acervo de la unidad de información. En la lectura es posible que Edgar Allan Poe se encuentre con Virgilio y Jean-Paul Sartre en una discusión sobre la muerte.

Sin embargo, un usuario no llega a la biblioteca totalmente en blanco, sino que trae consigo su propia experiencia. Cada persona ha vivido circunstancias distintas que le han llevado a interpretar los textos con los que ha tenido contacto de una forma distinta. De esta manera es que para alguien Albert Einstein puede ser parte del diálogo sobre la naturaleza del universo con *Doctor Who*, o que para otra persona leer los sonetos de Shakespeare implique revivir el recuerdo de una canción y lo que ésta significaba en un momento específico.

Esto implica que dentro del usuario se forman relaciones que conectan su experiencia previa con potenciales formas nuevas de ver el mundo. Con esto los textos de la biblioteca dejan de ser un registro de tiempos muertos y vuelven a cobrar vida con cada lectura, es decir, toman un sentido distinto cada vez que se interpretan.

Integrando estas reflexiones al proceso de comunicación se obtiene lo siguiente:

Figura 3. La biblioteca como un sistema de comunicación secundaria

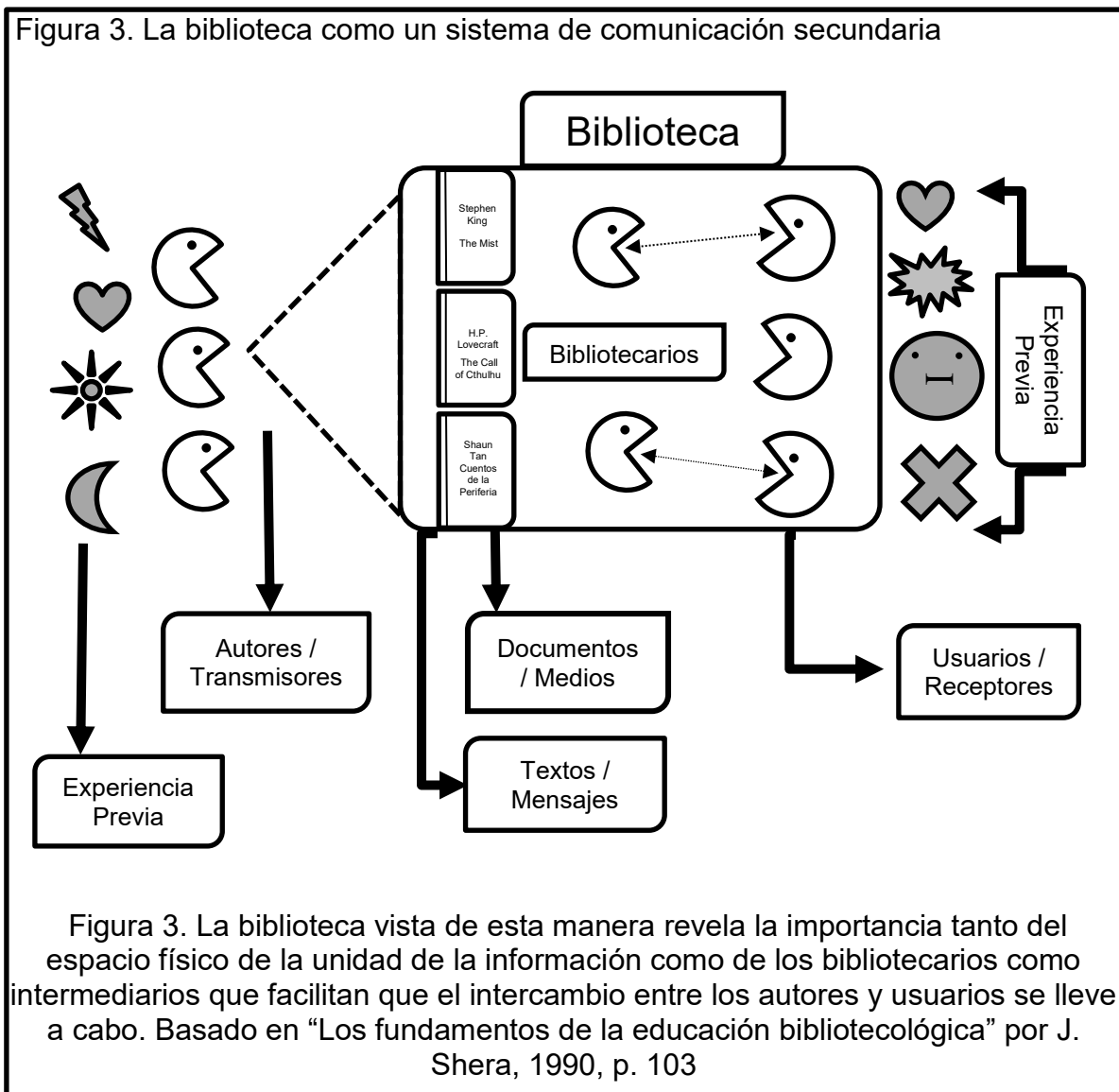


Figura 3. La biblioteca vista de esta manera revela la importancia tanto del espacio físico de la unidad de la información como de los bibliotecarios como intermediarios que facilitan que el intercambio entre los autores y usuarios se lleve a cabo. Basado en “Los fundamentos de la educación bibliotecológica” por J. Shera, 1990, p. 103

En esta figura las relaciones intertextuales surgen de la interacción de cualquier sujeto con los textos; ya sea dentro de la biblioteca, con la experiencia previa o de la vinculación de las anteriores. En este último caso la relación puede ir en los dos sentidos, ya que las lecturas que se hacen con los materiales de la unidad de información pueden conectarse con cosas vividas fuera de ésta, y viceversa.

Por lo tanto, la biblioteca se convierte en el punto de encuentro por excelencia de una gran variedad de textos al resguardarse dentro de sus instalaciones o al vincular sus contenidos a lo que se podría llamar simplemente: el mundo. Se trata de un nodo de gran importancia en el que fluye la información desde la experiencia

previa de los autores (cuya búsqueda se pierde en los rincones del tiempo) hasta la vida diaria de los usuarios.

En este punto no hay que perder de vista que este flujo de información es un diálogo, por lo que el hecho de que un usuario reciba la información es tan sólo una parte de este proceso. Para que se genere el conocimiento y se formen las posturas propias es necesario que se lleve a cabo algo más complejo, es decir, una transformación que renueve los significados de los textos leídos y las experiencias de cada individuo.

Este aspecto es expresado por Rendón (2005) de la siguiente manera: “cuando una persona busca información documental [...] lo hace para, en un sentido metafórico, “llenarse” él mismo, gracias a las ideas o sentidos que otros han expresado pero que pasan a ser parte de él no de una manera mecánica, directa e inmediata, sino después de una actividad de asimilación que implica un proceso de transformación de esas ideas y sentidos iniciales” (pp. 71-72).

Es imposible no recordar la propuesta de Kristeva (1981), ya que al crear el concepto de intertextualidad declara: “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto” (p. 190). Se puede observar que en ambos autores la misma idea se expresa de una manera muy similar.

Este punto de encuentro es de gran importancia, ya que permite ver claramente, tanto el papel de la biblioteca dentro de una sociedad, como los procesos que ocurren de manera cotidiana dentro y fuera de la unidad de información. De esta forma, se establece una relación entre la bibliotecología y lo que propone la intertextualidad.

Esta relación se encuentra en la raíz de la disciplina: “la bibliotecología es uno de los elementos que ayudan a que el sujeto exista, es por ello que podemos con

certeza afirmar la importancia, necesidad y objetividad de la bibliotecología: ella ayuda y participa en la realización del sujeto al permitirle que pueda dialogar con otros sujetos” (Rendón, 2005, p. 73).

Como se puede ver, el diálogo que se lleva a cabo entre usuarios e información documental, y que se puede explicar por medio de la intertextualidad, es parte de la razón de ser de la bibliotecología. De esta forma, se puede asegurar que todas las actividades dentro de la biblioteca han de estar encaminadas a ayudar al usuario a ser parte de este proceso.

Esta es una perspectiva distinta a la tradicional, lo que implica que todo lo que se lleva a cabo dentro de la biblioteca son medios que sirven para alcanzar un fin más profundo, humano y vital: promover que los usuarios crezcan y se desarrollen a partir de su encuentro con otros individuos.

El hecho de que el usuario y su desarrollo sean el centro y motivo de todos los esfuerzos que se realizan dentro de la biblioteca ya apunta a una necesidad de que ésta sea un espacio eminentemente social. Por supuesto, esto implica dejar atrás la visión de un edificio frío, oscuro y polvoso al que sólo se acude en casos muy específicos.

En este punto no hay que perder de vista que una parte importante en este cambio de actitud ante la biblioteca no depende de los usuarios, sino de los mismos bibliotecarios a través del desarrollo e implementación de servicios que promuevan este tipo de encuentros, tan necesarios en una época tan complicada para la interacción social.

Sin duda, se trata de una responsabilidad enorme de la que es importante estar conscientes, ya que afecta todos los escenarios en los que está presente la biblioteca. Por lo tanto, es oportuno pensar en el rol de los bibliotecarios y su papel en esta compleja red de significados que cruza todo el tiempo en su lugar de trabajo.

Los bibliotecólogos tienen un compromiso con la comunidad a la que pertenecen, es decir, desde la biblioteca se deben promover acciones que busquen la mejora constante de los espacios y las relaciones existentes a su alrededor. De acuerdo con Pérez (2009), las actividades pueden centrarse en tres grandes escenarios (p. 147).

1. El lector. A través de la lectura los usuarios tienen la posibilidad de entrar en contacto con textos de una gran variedad de temas, posturas y procedencias. Por lo tanto, en los espacios de la biblioteca se lleva a cabo la formación y modificación de sus aprendizajes y puntos de vista.
2. Encuentros multiculturales. Además de la información misma, la biblioteca debe ser capaz de ser un lugar en el que los usuarios puedan interactuar en un ambiente de diálogo y respeto. Para lograr un objetivo de esta naturaleza es necesario promover que las distintas culturas que son parte de la comunidad tengan un acceso igualitario a los espacios y servicios.
3. La pedagogía. El bibliotecólogo ya no sólo se dedica a ser el guardián de los documentos de la biblioteca, sino que una parte importante de su labor ya está centrada en el usuario. En este sentido, la labor diaria del profesional de esta disciplina tiene un componente pedagógico encaminado a apoyar a quienes acuden a pedir orientación. Asimismo, este aspecto contempla la búsqueda de estrategias para la formación de usuarios.

Como se puede ver, todos los aspectos en los que el diálogo intertextual se hace presente, coinciden con la fundamentación de la bibliotecología y ayudan a reflexionar sobre los procesos de lectura y escritura que los usuarios llevan a cabo en la unidad de información. En la medida en la que los bibliotecólogos sepan la manera en la que los usuarios se relacionan con la información serán más conscientes de su papel en el desarrollo integral de sus comunidades.

Actualmente, los constantes cambios que vive la sociedad a raíz del desarrollo de las tecnologías de la información han provocado que la bibliotecología se enfrente al reto de adaptarse a las exigencias de la época. Las bibliotecas están presenciando la coexistencia de formatos, textos y formas de lectura que trascienden la concepción del libro tal como se solía conocer.

En una realidad como la actual, la intertextualidad aporta la perspectiva de abordar los textos como campo de estudio, y no como objetos materiales a conservar celosamente dentro de la biblioteca. Esta postura permite ver a los documentos de una forma unificada independientemente del soporte en el que se encuentre la información. Además, pensar en toda esta serie de encuentros y desencuentros de significados, provee elementos para reflexionar en la institución bibliotecaria como una entidad que posee una vitalidad e importancia que van más allá de lo evidente.

En palabras de Rendón (2005): “El enfoque tradicional se ha visto superado por la evolución de los objetos con los que tenía que ver la bibliotecología, pero eso no significa su total abandono, sino el que se tenga una nueva visión más abstracta que se adapte y explique los cambios sin renunciar definitivamente al pasado y sin abandonarse a la tecnología o a la mercadotecnia” (p. 149).

Parte de esta evolución se ha llevado a cabo a través de la diversificación de los soportes en los que puede encontrarse la información en la actualidad, así como en las formas en las que ésta se pone a disposición de los usuarios. De esta manera, actualmente no es raro encontrarse con documentos que disponen de elementos audiovisuales y que se encuentran almacenados en dispositivos tecnológicos que no existían hasta hace algunas décadas, o incluso menos.

En este contexto, más que nunca es vital que en las bibliotecas se puedan conocer las formas en las que opera este cambio, para ser capaces de enfrentar los

retos nuevos que conllevan. Los videojuegos constituyen uno de los formatos más recientes y cambiantes, que como se verá, cumplen con las características necesarias para analizarlos como textos.

Actualmente, tanto la popularidad como la complejidad de los videojuegos se expande constantemente, por lo que no puede ser ignorada por la disciplina que se encarga de preservar los testimonios que conforman a la cultura: los textos. Para comprender la dinámica de este mundo se pueden tomar en cuenta algunos títulos que por su importancia son referentes obligados, como es el caso de Pokémon.

“Érase una vez un Pokémon en un bosque.
En ese bosque, el Pokémon se despojaba
de su piel para dormir como un humano.
Despierto, el humano vestía la piel del
Pokémon para vagar por los poblados.”
– Historias populares de Sinnoh

2. Pokémon²

Pokémon ha sido uno de los ejemplos más claros del establecimiento de una franquicia, ya que a través del uso de licencias se integraron una variedad considerable de productos y contenidos dirigidos a diversos medios de comunicación. De esta forma, en un primer momento se posicionaron videojuegos, para dar paso a adaptaciones a manga, un anime popular para la televisión y un juego de cartas coleccionables (Ito, s.f., p. 1).

El término Pokémon puede designar una gran variedad de cosas, ya que conforma una franquicia que se desarrolla en distintos medios, cada uno con sus propias características y particularidades. Debido a lo anterior es conveniente hacer un breve repaso de los conceptos que se ven involucrados en esta franquicia, con el fin de contar con un contexto más amplio.

En primer lugar está el término manga, usado para referirse a los cómics japoneses en formato impreso. Este medio adquirió las características con las que se le identifica en la actualidad durante la modernización de Japón ocurrida en el siglo XIX. En este momento histórico se extendió el uso de la caricatura política

² En este trabajo se usa el término Pokémon para referirse a la franquicia o a los videojuegos y pokémon para hablar de las criaturas que habitan este mundo. Para expresar el plural se usará igualmente el término pokémon. No se usarán términos como pokémones o pokémons, ya que éstos no aparecen en las versiones en español de los videojuegos.

Europea, lo que implicó una apertura del país asiático hacia occidente (Schwartz, 2006, pp. 43-44).

Por esta razón se le puede considerar como el par de las historietas occidentales pero en un contexto cultural y social muy distinto. Una gran mayoría de las ocasiones son obras presentadas en blanco y negro, salvo muy contadas páginas con algún toque de color. De este lado del mundo causan especial curiosidad debido a que en su edición se conserva la dirección original de la lectura, que es de atrás para adelante y de derecha a izquierda.

El manga se puede clasificar dependiendo del público al que esté dirigido: chicos (shonen), chicas (shojo), adultos (seinen) y señoritas (rediusu komikku). Debido al tema tratado sólo se profundizará en el shonen, ya que es la categoría en la que puede insertarse una historia como la de Pokémon.

El manga shonen se caracteriza por relatar historias de competencia en las que se promueven valores como la amistad y la perseverancia. Por lo general, se siguen las aventuras de un chico que, entrenando física y mentalmente, lucha por lograr sus metas. Con la llegada de *Mazinger Z* en 1972 se integran elementos de la fantasía y la ciencia ficción (Schwartz, 2006, p. 44-45).

Por otro lado está el anime, término que se refiere a la animación japonesa, que tiene su origen en la década de 1960, cuando se comienzan a hacer adaptaciones de mangas para la televisión. Usualmente el anime hace referencia a ciertas mitologías asiáticas, especialmente la tradición sintoísta y las artes marciales (Hymer, 2005, p. 44).

Posiblemente el anime sea uno de los productos más difundidos en occidente con los que se identifica a la cultura japonesa contemporánea, ya que cuenta con una aceptación considerable desde hace varias décadas, con series que abarcan

temáticas tan diversas como *Astroboy*, *¡Hola! Sandybell*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Ghost in the Shell* o *Evangelion*.

El anime se puede producir a través de tres medios distintos: 1) Series de televisión: son comparables con los dramas y comedias occidentales. 2) OVA (Original Video Animation). Se trata de películas lanzadas directamente a formatos domésticos; usualmente se basan en animes que ya cuentan con cierto grado de popularidad. 3) Largometrajes. Están creados para su exhibición en cines (Halsall, 2004, p. 11).

En cuanto a las cartas coleccionables, se puede decir que son derivaciones de los primeros juegos de rol como *Dungeons & Dragons*, que por medio de libros, se desarrollaban en un mundo de fantasía en el que las elecciones del jugador cambian el rumbo de la historia. El paso hacia el formato en tarjetas implicó una simplificación de la manera de jugar, y muy pronto se formaron juegos más complejos que adquirieron popularidad, como *Magic: The Gathering* (Trading card game, 2001, p. 50).

Los juegos de cartas coleccionables tienen una gran popularidad en ciertas comunidades con gusto por los juegos que requieren planear estrategias o combos para obtener la victoria. La convocatoria puede ser tan amplia que incluso se organizan torneos mundiales. Actualmente existe una gran variedad de opciones, ya que incluso Marvel tiene su propia colección de tarjetas.

Por su parte, los videojuegos son un medio que ha avanzado bastante desde la década de los sesenta del siglo XX, junto al desarrollo de las computadoras. Sin embargo, no fue hasta los ochenta que realmente tuvieron el auge a nivel mundial con la llegada de clásicos como *Pac-man* o *Super Mario Bros*. Desde entonces la innovación tecnológica que los caracteriza se ha desarrollado a un ritmo cada vez mayor (Pestano, 2010, pp. 5-6).

En la actualidad la industria de los videojuegos ya es parte de la vida de una gran cantidad de personas alrededor del mundo y genera ganancias enormes, tanto para los estudios que los producen, como para las empresas que fabrican las consolas; principalmente Microsoft (Xbox), Sony (PlayStation) y Nintendo (3DS/Wii/Switch).

El impacto positivo o negativo de los videojuegos en la sociedad contemporánea sigue siendo una polémica vigente de la que se dan argumentos desde una gran variedad de disciplinas. Si la tendencia continua, lo único seguro es que con el correr de los años se seguirán viendo mejoras que busquen integrar el juego a la vida diaria (actualmente consolas portátiles, títulos para teléfonos inteligentes o vinculación a redes sociales).

2.1 Franquicia

Desde tiempos remotos la cultura japonesa ha estado poblada por monstruos, que van desde los milenarios seres sobrenaturales conocidos como yokai, hasta la manifestación cinematográfica en la forma de los kaiju (monstruos gigantes que destruyen ciudades) con la figura de *Godzilla* como ejemplo más importante. Por esta razón, no resulta sorprendente que el término Pokémon provenga de la contracción de las palabras *Pocket Monsters*, que a su vez viene del japonés *Poketto Monsuta*, lo que literalmente significa monstruos de bolsillo (Bainbridge, 2014, pp. 399-402).

Pokémon aparece en Japón en 1996 de la mano de Nintendo en la forma de videojuegos que en pocas palabras constituyen un mundo que está poblado por una serie de seres que tienen ciertas habilidades especiales que les permiten tener batallas bajo sus propias reglas. En este contexto el papel del jugador es capturar y entrenar a todas estas criaturas.

Esta premisa podría parecer sencilla, sin embargo, muy pronto la popularidad obtenida salió de Japón y se difundió a lo largo del mundo, usando como mascota

al ampliamente conocido roedor amarillo llamado Pikachu. A partir de este punto se derivan una gran cantidad de productos promocionales que aumentan el alcance de esta franquicia (Pestano, 2010, pp. 5-6).

Sobre este aspecto, es impresionante el efecto que ha tenido la figura de Pikachu como la mascota de la franquicia, ya que desde 1996 se ha consolidado como uno de los íconos culturales contemporáneos más reconocidos alrededor del mundo. A lo largo de este tiempo no sólo ha sido parte de una serie de productos promocionales, sino que ha sido motivo de parodias en muchas ocasiones.

Aunque Pokémon se da a conocer en Japón en 1996, en realidad sus orígenes se pueden rastrear hasta el inicio de la década de los noventa. Es entonces cuando Satoshi Tajiri desarrolla la idea de crear un videojuego que se lleve a cabo en un mundo ficticio poblado por criaturas con habilidades especiales que pudieran ser entrenadas y enfrentadas en batallas. La inspiración para estos aspectos proviene del pasatiempo del propio creador de capturar insectos para criarlos (Bainbridge, 2014, p. 402).

Satoshi Tajiri desarrolla este pasatiempo al crecer en los suburbios de Tokio a finales de la década de los sesenta, mientras exploraba bosques, estanques y campos. Sin embargo, durante los setenta la expansión urbana provoca la desaparición de muchos de estos espacios naturales, por lo que estas experiencias quedan reflejadas en el juego (Chua-Eoan, H. & Larimer, T., 1999, pp. 83-84).

En este sentido, se puede considerar que el videojuego que terminaría convirtiéndose en Pokémon es una obra bastante personal, incluso rayando en lo autobiográfico, que desea plasmar una forma de vida en la que el conocimiento y el cuidado del medio ambiente son un punto central.

Posteriormente, el interés por los videojuegos lleva a Satoshi Tajiri a estudiar electrónica en una escuela técnica. Para 1982 inicia la publicación de *GameFreak*,

una revista informativa sobre los juegos de arcade más populares de la época. En 1991 presenta a Nintendo un proyecto de videojuego para la consola portátil Game Boy, mismo que terminaría siendo Pokémon.

No obstante, todo el proceso de desarrollo tomó seis años, por lo que ya en 1996 la tecnología que representaba el Game Boy ya no era ninguna novedad contra la fuerte competencia de otros productos como PlayStation de Sony, que había sido lanzada en 1994, con un éxito considerable (Chua-Eoan, H. & Larimer, T., 1999, pp. 84-86).

A pesar de todo, Nintendo lanzó el juego en dos versiones distintas: Roja y Verde, aunque sin grandes esperanzas de ser relevantes para la escena de los videojuegos. No obstante, los seguidores del Game Boy recibieron bien el juego, y la popularidad comenzó a crecer poco a poco, así como las ventas.

Además, el interés por el juego se incrementó debido a la decisión de última hora de programar a Mew, el Pokémon número 151, cuando en esta primera entrega se promocionaban sólo 150. Esto desató una serie de rumores que finalmente tuvieron como efecto que los jugadores pusieran atención al juego (Historia, 2000, pp. 3-4).

La estrategia de incluir a Mew como el pokémon 151 de esta forma funcionó debido al misterio con el que se envolvió al juego en cuanto a la posibilidad de que incluyera más elementos ocultos. Incluso se crearon historias que iban desde más personajes escondidos de formas inverosímiles hasta algunas otras que rayan en el terror, como con la música del Pueblo Lavanda de la que se dice hay una versión original que causa depresión.

Por supuesto, hay que tener en mente que todo esto se difundió en un tiempo en el que el acceso a Internet aún no era tan generalizado alrededor del mundo, por lo que ese tipo de historias y teorías quedan como testimonio de la avidez de los jugadores por hacer más descubrimientos dentro del videojuego.

La popularidad que el manga tiene en Japón es enorme, ya que es una forma de lectura realizada por una gran parte de la población de cualquier edad, por eso no es de extrañar que el éxito del videojuego siempre haya estado acompañado de la publicación de un manga que adaptó los eventos de los primeros juegos, comenzando en el año 1996 (Bainbridge, 2014, pp. 402-403).

La particularidad del manga frente a los demás productos de esta franquicia, es la mayor cantidad de violencia gráfica en sus imágenes e historias. En éste es bastante común encontrarse con escenas que incluyen ilustraciones explícitas de los ataques y sus efectos, lo que no sucede incluso en los videojuegos.

A pesar de todo, desde entonces la publicación del manga ha continuado, contando con la aceptación del público, al grado de ya tener publicadas una gran cantidad de sagas que llegan hasta la actualidad, con los títulos de Pokémon Sun & Moon (Pocket Monsters Special, 2016, párr. 1-22).

En 1997 se estrenó la serie de televisión, que a la fecha permanece como el medio más recordado de la franquicia, y que aún goza de una popularidad considerable. La historia se centra en Ash Ketchum, un niño de 10 años que parte de su pueblo natal para iniciar un viaje que lo llevará a hacer realidad su sueño de convertirse en maestro Pokémon (Bainbridge, 2014, p. 403).

En el camino hacia este objetivo es acompañado por Misty y Brock, que junto al icónico Pikachu forman el equipo central de la serie. En este contexto los rivales de los héroes se presentan en varias formas: entrenadores que maltratan a los Pokémon (el Charmander de Ash es abandonado por su entrenador original) o por la organización criminal conocida como Equipo Rocket, que incluye a los personajes recurrentes Jesse, James y Meowth.

Los demás rivales que aparecen en la historia, sobre todo en el entorno de batallas y competencias no son presentados como enemigos, sino al contrario. Incluso en más de una ocasión el héroe de la historia no sale victorioso del todo en algunas aventuras.

Como en el videojuego, la trama central del anime se centra en el viaje a través de diversos pueblos de la región con el fin de retar a los distintos gimnasios, que en caso de obtener la victoria proporcionan una medalla que acredita que el jugador ha superado la prueba. Una vez que se obtienen ocho de éstas es posible acudir a la Liga Pokémon, siendo éste el reto máximo del personaje de Ash.

Sin embargo, ya con el éxito asegurado en oriente, se desató una controversia que tuvo eco en occidente de una forma negativa justo cuando se negociaba la introducción de la franquicia a los Estados Unidos. Uno de los episodios que involucró al pokémon Porygon incluyó una escena en la que una desafortunada combinación de colores destellando rápidamente desató una serie de ataques epilépticos en alrededor de 700 niños en Japón al mismo tiempo.

A pesar de la mala publicidad que implicó este episodio, Pokémon llega finalmente como franquicia a occidente haciendo uso de la misma estrategia que en Japón. Sin embargo, Nintendo solicitó realizar cambios en el anime de tal forma que se eliminaron escenas consideradas inapropiadas para los menores, connotaciones religiosas y todos los nombres de los personajes para hacerlos más accesible para el público nuevo (Chua-Eoan, H. & Larimer, T., 1999, pp. 86-93).

Por ejemplo, se censuró la transmisión de un episodio en el que un personaje apunta con una pistola a la cabeza de Ash, por considerarse muy violento que un niño de 10 años fuera amenazado con un arma de una forma tan explícita. Otro caso fue una escena en la que James del Equipo Rocket se viste de mujer para ganar un concurso, usando algún tipo de prótesis de pechos inflables, por lo que esta referencia al travestismo causó la censura.

Como curiosidad habría que mencionar que en la versión original Ash se llama Satoshi, que es el nombre del creador de la idea del juego. Por otro lado, el rival principal en occidente es conocido como Gary, mientras que en Japón se le llamó Shigeru. Lo anterior fue un tributo a Shigeru Miyamoto (creador de *Super Mario Bros.*, también de Nintendo), ya que éste lo impulsó durante el desarrollo de Pokémon (Chua-Eoan, H. & Larimer, T., 1999, p. 86).

Con el transcurrir de los años el anime ha sido uno de los medios más populares para dar a conocer Pokémon alrededor del mundo. Con la llegada de cada juego se ha realizado su versión correspondiente en animación, cada una con sus características propias pero siempre conservando la trama de Ash y Pikachu, viajando a lo largo de las regiones de este mundo. Actualmente se está desarrollando la saga *Sun & Moon*, tomando como base los juegos de la sexta generación.

Además, el anime constituye la base sobre la que se han creado todos los largometrajes animados. La primera película fue lanzada en 1997 bajo el título *Pokémon: the first movie – Mewtwo Strikes Back*, siendo un éxito de taquillas en Japón, así como en los países en los que se estrenó posteriormente. La temática fue un poco más compleja que en el anime para televisión, ya que se introdujeron cuestiones en las que se discutían temas como la ética de la clonación (Bainbridge, 2014, p. 405).

A partir de entonces se siguieron produciendo películas con un éxito variable pero que han seguido la fórmula de presentar a los pokémon legendarios de la generación en curso, en la mayoría de los casos. Las únicas excepciones son *Lucario and the Mystery of Mew* y *Zoroark: Master of Illusions*, en las que se incluye prominentemente a criaturas no legendarias.

Las películas siguen una fórmula más o menos similar, ya que la mayor parte se centra en un conflicto que tiene como origen la ruptura de la relación humano-naturaleza debido a la búsqueda de intereses egoístas y en la restauración de cierto equilibrio por parte de los héroes.

Además, las historias de la mayoría de las películas giran alrededor de algún Pokémon particularmente poderoso que suele representar alguna fuerza elemental, lo que lo convierte en víctima de los intentos de explotar ese poder (Bainbridge, 2014, p. 404).

Resulta evidente que el anime tiene como público objetivo a los niños, lo que en varias ocasiones ha derivado en una distanciación de la obra original. En más de una ocasión en la serie animada se han visto una serie de situaciones que de acuerdo a las reglas del juego resultarían imposibles o que simplemente no existen.

Es por esto que merece una mención aparte la serie *Pokémon Origins* (2013), que es una miniserie de cuatro capítulos que sigue fielmente la historia de las entregas *Red/Blue*. Sin embargo, se introducen una serie de elementos que la conectan con los juegos de la sexta generación, como la mega evolución.

Tras el éxito de los videojuegos llegó el de las tarjetas coleccionables que se conformó como toda una faceta de la franquicia que desde entonces se ha desarrollado con una serie de expansiones, que van acorde al avance de la franquicia. Sin embargo, no se ha de perder de vista el hecho de que en un contexto más amplio es parte de una tradición que incluye a juegos clásicos como *Magic: The Gathering*, o a contemporáneos como *Yu-Gi-Oh!*

El *Pokémon Trading Card Game* tiene reglas que recuerdan mucho al videojuego aunque, por supuesto, tiene sus particularidades. El objetivo de obtener la victoria al vencer al equipo oponente se mantiene aunque usando distintos tipos de cartas: pokémon, energías y entrenador. Con éstas se tiene que formar una baraja que

haga uso de alguna estrategia para derrotar a los rivales (Trading card games, 2001, pp. 50-52).

Por supuesto, como en todos los juegos de cartas coleccionables, existe un sistema de rareza en el que las que tienen mejores habilidades son más difíciles de conseguir, y por ende, su costo es mayor.

El juego de cartas tiene una característica que lo vincula especialmente a los videojuegos para las consolas portátiles: el sujeto tiene la posibilidad de llevar a sus personajes favoritos a diversos escenarios de la vida cotidiana e interactuar con una comunidad de intereses afines por medio de batallas. Al mismo tiempo estas formas de entretenimiento nunca dejan de vincularse con la narrativa de sus contrapartes menos interactivas del anime y manga (Ito, s.f., pp. 1-2).

Además de los videojuegos, el manga, el anime y el juego de cartas (que podrían considerarse como las manifestaciones más fuertes de la franquicia) también se produjeron más licencias que incluyeron una cantidad impresionante de artículos como publicaciones de editoriales como Scholastic y que iban desde novelas seriadas hasta guías para los juegos (Raugust, 1999, p. 29).

México no fue una excepción en la ola de popularidad que significó Pokémon, ya que muy pronto el anime se instaló en el gusto de los niños. Además, una serie de artículos promocionales lanzados por diversas marcas provocaron que los personajes se fueran haciendo cada vez más visibles. Cabe mencionar especialmente a los tazos, que se convirtieron en objetos de deseo para los fans.

Sin embargo, hubo un cambio importante en la percepción de Pokémon por parte de la sociedad, y que aún en la actualidad continúa dentro del imaginario de la población: la vinculación con el satanismo. El momento clave sucedió en el año 2000 durante el programa *Hablemos Claro*, conducido por la periodista Lolita de la Vega.

En dicho programa se realizó una mención negativa del anime y manga en todas sus formas, posiblemente como una medida para contrarrestar la creciente popularidad de las series transmitidas por Televisa (entre las que se encontraba justamente Pokémon). Se acusó a estos productos de promover la pornografía infantil y de ser el medio por el que los niños eran iniciados en prácticas satánicas y ocultistas.

A partir de elementos de algunos pokémon se hace una interpretación negativa que los vincula con la violencia o el ocultismo. Por ejemplo, se habla del tipo psíquico (prácticas adivinatorias) y veneno (asesinato y muerte). También se mencionan movimientos como ataque furia, confusión o guillotina y se les interpreta como una invitación para que los niños cometan homicidio y suicidio (Pardaillan, 2011, min. 3-6).

Además, se vinculó al anime y al manga con la desaparición de niños y a la noticia que por aquel entonces sembraba el pánico entre los padres de familia: los narcosatánicos y los rituales con los que se les relacionaba, que incluían sacrificios humanos en lugares apartados.

La reacción no se hizo esperar por parte de algunos grupos religiosos e incluso llegaron a proponer la quema masiva de los productos alusivos a la franquicia. Aunque un acto de esta naturaleza no se llevó a cabo, la sociedad cuestionó el tiempo que el anime tenía al aire, lo que provocó un recorte del tiempo dedicado a este tipo de animaciones. Series como *Dragon Ball*, *Digimon*, *Ranma ½* y, por supuesto *Pokémon*, se convirtieron en sinónimos de maldad y depravación (Olicón, 2015, párr. 16).

La huella que dejó este episodio en la conciencia de la sociedad mexicana continúa hasta la actualidad. Aún después de este tiempo se sigue recordando el desafortunado evento de los ataques epilépticos en Japón pero vistos como

posesiones demoniacas por algunos grupos religiosos occidentales. Es por todo esto que cuando se habla de Pokémon en México se pueden tener dos grandes puntos de vista que se contraponen entre sí: la nostalgia que significa para una generación y el horror del poder satánico que implicó para otra.

En el momento en el que la fiebre por Pokémon estaba en su mejor momento, tanto en oriente como en occidente, se pronosticaba que no duraría y que tarde o temprano se olvidaría (Orecklin, 1999, p. 42). En 2016 la franquicia cumplió 20 años, y parece que aún quedan muchas cosas por ver de parte de esta compañía.

2.2 Mecánica

A pesar de ser una marca con muchos productos, en realidad el corazón de la franquicia lo constituye los videojuegos. Iniciar una partida implica tomar el papel de un entrenador y tomar una serie de decisiones, siendo la primera la elección de un Pokémon inicial entre tres posibilidades de tipo distinto. A partir de este punto el jugador elige a su equipo y la manera de entrenarlo, aunque el objetivo final es el mismo: coleccionar a todas las especies disponibles (Chua-Eoan, H. & Larimer, T., 1999, p. 83).

En este punto se hará un análisis de algunos aspectos relevantes que explican las mecánicas más importantes del juego. Esto es de gran relevancia, ya que marcan las reglas con las que se desarrolla la experiencia del jugador y determinan las maneras en las que se interactúa con un mundo de ficción como lo es Pokémon (Cook, 2006, párr. 1-5).

Cabe mencionar que desde sus inicios la familia de los videojuegos de Pokémon ha contado con una gran cantidad de títulos que han sido producidos para las diversas consolas caseras y portátiles de Nintendo. Sin embargo, para los fines de este trabajo el análisis se centrará en los títulos de juegos de rol que se lanzan en

pares que se complementan entre sí, ya que son los que van marcando el rumbo de todos los demás.

Se puede decir que Pokémon es un juego de rol (RPG, por las siglas en inglés de Role-Playing Game), aunque no en el sentido clásico que se refiere a los que se juegan con libros, dados y tableros. Más bien se trata de ciertas características que lo vinculan con este género, como lo es el hecho de que al jugar se toma la identidad de algún personaje y de que éste se desarrolla dependiendo de las decisiones tomadas a lo largo de la aventura (Gros, 2008, p. 11).

El objetivo principal de Pokémon es avanzar a lo largo de la historia para pasar de un entrenador novato a ser el campeón. Para esto se debe formar un equipo que consta de hasta seis criaturas, que idealmente tengan habilidades que cubran las debilidades de los demás o que formen combinaciones que por sí solas no podrían llevar a cabo.

El equipo se pone a prueba por medio de las batallas, que se asemejan al juego de piedra, papel o tijeras, sólo que a una escala mayor, ya que en las batallas se toman en cuenta muchos más elementos. Éstas inician tras la elección del pokémon inicial, y en caso de salir victorioso se gana experiencia y el personaje se hace más poderoso (Orecklin, 1999, p. 42).

El avance en la obtención de experiencia se refleja en la evolución, que es la transformación que sufre un pokémon al cumplirse una serie de condiciones. Aunque el cambio más evidente se lleva a cabo a un nivel físico, lo más importante sucede en las estadísticas, ya que pueden aumentar. Inclusive es posible que exista una modificación en los tipos elementales a los que pertenece.

Además, los videojuegos siempre han tenido un aspecto que busca cierta interacción entre los sujetos que puede ir más allá de las batallas. Dentro de los primeros 150 Pokémon hay algunos que no pueden ser capturados en estado

salvaje, ya que requieren que dos jugadores realicen un intercambio (en ese entonces posible gracias al cable *game link*) para que se desencadenen ciertas evoluciones (Bainbridge, 2014, p. 402).

Actualmente existen una gran variedad de mecanismos por los que se puede llevar a cabo este cambio, sin embargo, los principales son por:

- Nivel. Cuando el pokémon llega a un cierto nivel ocurre la evolución.
- Piedras. Dentro del juego se pueden obtener una serie de objetos elementales que activan la evolución al darse a ciertos pokémon. Pueden ser piedras hoja, trueno, fuego, agua, solar, lunar, noche, día y alba.
- Intercambio. La evolución se activa solamente al realizarse un intercambio con otro jugador (Guía Pokémon GS, 2001, p. 32).
- Intercambio con ítem. Es similar al anterior, solamente que es necesario que el pokémon tenga equipado un objeto en específico.
- Amistad. Sucede cuando se obtiene el máximo posible en esta estadística y se sube de nivel. Ésta aumenta al ganar batallas o por medio de ciertas mecánicas dentro del juego.
- Lugar. Sólo es posible que suceda al subir de nivel mientras se está en un lugar específico dentro del juego.
- Objeto. Se lleva a cabo al subir de nivel mientras el pokémon lleva equipado un objeto específico.

Existen otros métodos, pero corresponden a pokémon muy específicos, por lo que al momento no es la forma común en la que se lleve a cabo una evolución. Por ejemplo, sólo Inkay evoluciona cuando tras alcanzar el nivel 30 se voltea la consola de cabeza.

Dentro de los juegos cada pokémon que es capturado posee una serie de características que se ven reflejadas en ciertas pantallas que es necesario conocer para comprender partes importantes del funcionamiento del juego.

Figura 4. Primera pantalla de datos de un pokémon

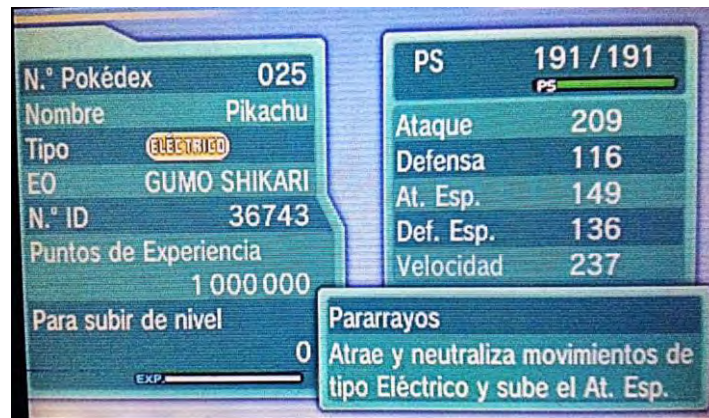


Figura 4. De *Pokémon Alpha Sapphire*, por Nintendo, 2014, Redmond: Nintendo of America. Derechos reservados [2014] por Nintendo.

La primera pantalla incluye algunos datos generales, como su número dentro de la Pokédex, el nombre y el entrenador al que pertenece. En este punto es necesario mencionar que la Pokédex es un catálogo descriptivo en el que se registran los datos de cada pokémon descubierto.

En la parte izquierda también se encuentra el tipo, que se compone de categorías dentro de las que se puede clasificar a todos los pokémon. Éstas se componen principalmente de elementos que se pueden encontrar en la naturaleza o que describen cierto aspecto de la criatura en cuestión.

Al momento existen 18 tipos, cada uno identificado por un tono de color distinto y que son: normal, lucha, volador, planta, fuego, agua, bicho, hielo, roca, tierra, eléctrico, veneno, psíquico, fantasma, dragón, acero, siniestro y hada. Cabe mencionar que un pokémon puede pertenecer a un tipo único o tener un subtipo.

El aspecto más importante de los tipos es que tienen fortalezas y debilidades entre sí, siguiendo en la mayoría de los casos una lógica muy natural, por ejemplo, el tipo fuego es débil contra el tipo agua. En otras ocasiones puede ser menos obvio, como en el caso de la poca efectividad del tipo dragón contra el tipo acero, ya que

se basa en las leyendas de los caballeros medievales en su lucha contra seres de esta naturaleza (Carbajal, 2015, Párr. 6).

Además, cuando existe un subtipo, las debilidades y fortalezas pueden modificarse aumentándolas o atenuándolas. Por ejemplo, el tipo dragón es débil contra el tipo hielo, al igual que el tipo tierra. Por lo tanto, un pokémon como Garchomp que posee ambos tipos será aún más débil ante movimientos de esta naturaleza.

Por otro lado, dentro de esta primera pantalla, a la derecha, se pueden encontrar las estadísticas de los puntos de salud (PS), ataque, defensa, ataque especial, defensa especial y velocidad. Cada una tiene un valor numérico que se ve afectado por varios factores pero que determinan el potencial ofensivo y defensivo de un pokémon.

El PS representa numéricamente la capacidad de un pokémon para aguantar ataques. Éstos disminuyen cuando es alcanzado por algún movimiento ofensivo oponente. Si llegan a 0 durante la batalla, se dice que se ha debilitado, y regresa con su entrenador para que alguien más del equipo tome su lugar.

El ataque y el ataque especial son los valores ofensivos que determinan la potencia de los ataques. En el primer caso se trata de movimientos que implican contacto físico, mientras que en el segundo caso se trata de ataques a distancia que no hacen contacto directo.

La defensa y la defensa especial representan la capacidad de recibir ataques de uno u otro tipo, de tal manera que entre mayor sea esta estadística para un pokémon, más ataques podrá recibir antes de debilitarse.

La velocidad es la que determina el orden en el que se llevarán a cabo los ataques dentro de una batalla. De esta forma, el pokémon que tenga el valor más

alto será el que se mueva primero, y el que tenga una cantidad menor lo hará al final, a menos que alguna situación adicional modifique esta regla general.

Otro elemento importante dentro de esta primera pantalla es la habilidad, que se puede encontrar en la esquina inferior derecha. Ésta se trata de una característica que tiene algún efecto en el juego, y que no puede ser modificada, salvo bajo algunas situaciones determinadas. Además, existen las habilidades ocultas, que son más difíciles de conseguir en estado salvaje.

Por ejemplo, un pokémon como Alakazam puede nacer con las habilidades foco interno (no se le puede hacer retroceder) o sincronía (transmite problemas de estado al recibirlos), mientras que la habilidad oculta es muro mágico (evita el daño que no proviene de ataques). Sin embargo, si se usa la mecánica de la megaevolución esta característica pasa a ser rastro (copia la habilidad del rival) sin importar cual se posea originalmente (#065 Alakazam, 2015, p. 1).

Figura 5. Segunda pantalla de datos de un pokémon



Figura 5. De *Pokémon Alpha Sapphire*, por Nintendo, 2014, Redmond: Nintendo of America. Derechos reservados [2014] por Nintendo.

En la segunda pantalla se puede encontrar el género del pokémon, que puede ser femenino, masculino o neutro; dependiendo de las características de la especie

determinada. Además, el porcentaje de machos o hembras también puede variar, de tal manera que aunque muchos son 50% machos y 50% hembras, algunos pueden ser 100% machos, otros 100% hembras o un porcentaje desigual para ambos géneros.

Las diferencias entre género no afectan el valor de las estadísticas de un pokémon, sin embargo, en ocasiones puede existir una diferencia en la forma o los colores de la especie. Además, algunos otros pueden tener una evolución distinta que depende del género. Un ejemplo puede ser el caso de Snorunt, que cambia su forma dependiendo si es macho o hembra.

Otro elemento que se puede encontrar en la parte superior izquierda es el nivel, que muestra el avance de la experiencia de un pokémon y determina el desarrollo de las estadísticas ofensivas y defensivas. El mínimo es de 1 para los recién nacidos y el máximo posible que se puede lograr es el 100.

Por otro lado, en el extremo derecho se encuentran los movimientos aprendidos por el pokémon, que básicamente son los ataques que se pueden usar en un combate, mismos que tienen asignado un tipo elemental. Como se puede ver, cada criatura solamente puede saber cuatro de éstos a la vez, por lo que la combinación en los tipos es parte vital de la estrategia.

Además del tipo elemental al que pertenece, cada movimiento contiene una serie de datos que describen su funcionamiento:

- Precisión: Es la probabilidad de que el movimiento acierte o falle al ser usado.
- Categoría: Puede ser físico, especial o de estatus. Los dos primeros hacen uso del ataque y el ataque especial, mientras que el tercero abarca una gran variedad de acciones, como modificar estadísticas o afectar ciertas condiciones del campo.

- **Potencia:** Es la fuerza con la que un movimiento golpeará al pokémon oponente, entre mayor sea este valor, mayor será el daño.
- **Puntos de poder (PP):** Designa el número de veces que un movimiento puede ser usado
- **Efecto secundario:** Se menciona en la descripción de algunos movimientos y se trata de la posibilidad de que tras realizar el ataque se afecten las estadísticas del usuario o del objetivo, o bien, pueden causar ciertos estados como parálisis o quemaduras.

Además, los movimientos se pueden aprender de cuatro formas distintas, que pueden ser usadas en cualquier momento del juego:

- **Nivel:** Cada especie tiene definidos los movimientos que aprende a un nivel determinado, por lo general, se relacionan con los tipos que posee.
- **Máquinas técnicas (MT) y Máquinas ocultas (MO):** Son objetos que se encuentran, ganan o compran dentro del juego y contienen movimientos que pueden ser enseñados a ciertos pokémon.
- **Tutor:** Los tutores son personajes dentro del juego, que al interactuar y cumplir cierta condición, son capaces de enseñar algún movimiento a un pokémon que tienen la capacidad de aprenderlo.
- **Movimiento huevo:** Son movimientos que no pueden ser aprendidos por los métodos mencionados anteriormente y solamente pueden ser heredados por medio de la crianza al ser transmitidos de una generación a otra (Move, 2016, párr. 5-7).

En esta pantalla también se indica si el pokémon tiene equipado un objeto que le puede otorgar algún apoyo en las batallas. Prácticamente cualquier ítem encontrado en el transcurso del juego se puede equipar, aunque no todos tienen efectos.

Finalmente, debajo de la forma, esta pantalla incluye una serie de símbolos en los que el jugador puede marcar los valores individuales (IV por el término en inglés individual values) que posee un pokémon. Éstos determinan el desarrollo de las estadísticas de cada criatura.

De esta manera, entre mayores sean, más cerca estará de alcanzar el máximo posible de una estadística determinada. El valor de los IV puede oscilar entre 0 y 31, y aunque estos elementos no son visibles para el jugador, existen formas de darse una idea del estatus de éstos ([ACM], 2013, min. 0:54-4:57).

Figura 6. Tercera pantalla de datos de un pokémon

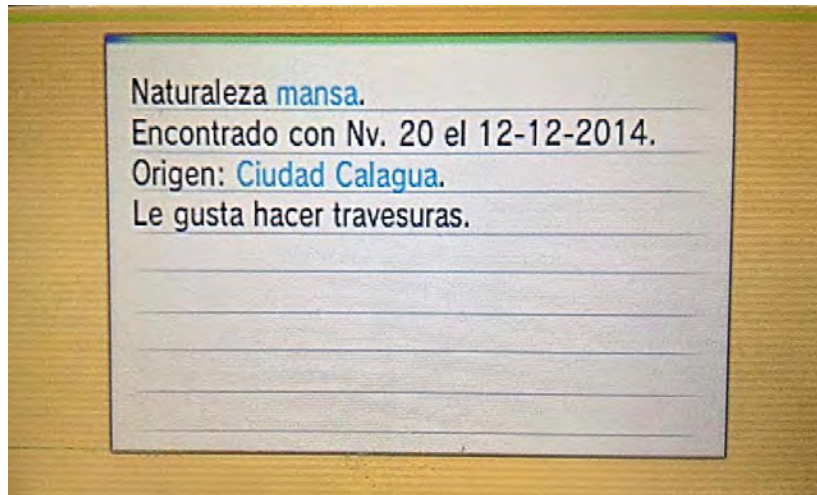


Figura 6. De *Pokémon Alpha Sapphire*, por Nintendo, 2014, Redmond: Nintendo of America. Derechos reservados [2014] por Nintendo.

La tercera pantalla muestra datos sobre el origen del pokémon, si fue capturado salvaje se muestra el nivel y lugar en el que fue encontrado. Por otro lado, si proviene de crianza se registra la fecha de nacimiento del huevo. Sin embargo, el dato más relevante de este punto es la naturaleza.

Este dato determina la personalidad del pokémon, pero de una forma más importante determina qué estadística aumenta 10%, mientras que otra disminuye en la misma cantidad. Actualmente existen 25 naturalezas, de las cuales cinco son neutras, lo que quiere decir que ningún valor sube o baja. Por ejemplo, con la

naturaleza “firme” se obtiene el aumento en el ataque, mientras que el ataque especial es el que se ve disminuido.

Muchos de los elementos que aparecen dentro de estas tres pantallas son de gran importancia dentro de la crianza, que es la mecánica que permite que el jugador obtenga a los pokémon que necesita, usando los métodos para que las crías hereden ciertas características de interés.

Para este fin existen lugares llamados guarderías en los que es posible dejar a un pokémon macho con una hembra para obtener un huevo que se abrirá tras un determinado número de pasos. En este aspecto es de gran importancia Ditto, que es una criatura que funciona como comodín, lo que le permite criar con cualquier otra especie, incluso con las que no tienen género ([ACM], 2013, min. 7:29-10-12).

La finalidad de llevar a cabo la crianza es obtener pokémon que hereden las mejores características de los padres, y así obtener crías que tengan movimientos, habilidades, IV y naturalezas que no serían muy probables de obtener en estado salvaje. Debido a que muchas de estas características son asignadas al azar por el juego, realizar este proceso suele tomar una cantidad de tiempo considerable.

Sin embargo, aunque se tenga al pokémon ideal, también es importante llevar a cabo el entrenamiento, que es una mecánica del juego que permite desarrollar las estadísticas al máximo posible. Para esto se dispone de 510 puntos de esfuerzo (EV por el término en inglés effort values) que se pueden distribuir en PS, ataque, defensa, ataque especial, defensa especial o velocidad ([ACM], 2014, min. 1:30-2:40).

Las batallas, ciertos ítems y desde la sexta generación el súper entrenamiento permiten ir ganando estos puntos, que incrementan la estadística deseada a razón de 1 punto adicional por cada 4 EV's que se consigan.

El número máximo posible de puntos que se pueden asignar a una sola estadística es 252, por lo que el jugador debe distribuir con cuidado todos los EV de los que dispone (CyclicCompound, 2015, párr. 1-4).

Cabe mencionar que con el correr de los años todo lo que concierne a tipos, movimientos, estadísticas, crianzas, batallas, etc. ha cambiado en varias ocasiones en los distintos videojuegos. Por esta razón, es importante mencionar que lo que se ha explicado se ha hecho tomando como base el estatus de la sexta generación, que es la que estuvo vigente hasta noviembre de 2016.

2.3 Generaciones

El argumento principal de Pokémon se ha desarrollado a lo largo de una serie de videojuegos que con el paso de los años han construido una experiencia distintiva de juego, así como han expandido este mundo hacia nuevos horizontes. A cada entrega en la que introducen pokémon y regiones nuevas se le llama generación, y a continuación se realizará un repaso de las primeras cinco.

1. Primera generación. Como ya se ha mencionado, la primera generación se inauguró con las versiones *Red/Blue* para el Game Boy en 1996 para Japón (que tuvo una versión exclusiva que no fue lanzada fuera de ese país: *Green*) y 1998 para occidente. Este es el punto de inicio en el que se establecen las reglas generales del juego, que aunque han tenido cambios a lo largo de los años, en realidad en esencia provienen de las primeras entregas.

La aventura se desarrolla en una tierra ficticia que se puede llamar en términos generales “mundo pokémon” que el jugador va explorando a lo largo del juego. En *Red/Blue* la región específica en la que se desarrollan los eventos se llama Kanto y es hogar de las primeras 151 criaturas conocidas.

En esta primera historia se siguen las aventuras del protagonista Red (aunque el jugador podía personalizar el nombre) que inician con la elección de un pokémon inicial que puede ser Bulbasaur (tipo planta), Charmander (tipo fuego) o Squirtle (tipo agua). El objetivo es reunir las ocho medallas de los distintos gimnasios para poder llegar a la Liga Pokémon y convertirse en el campeón. En el camino, además, aparece el Team Rocket, que es una organización criminal que busca enriquecerse a costa de la explotación de la región.

Cada versión tiene personajes exclusivos que no es posible obtener en el transcurso normal del juego, por lo que para realmente capturarlos a todos y completar la Pokédex era necesario realizar intercambios con jugadores que tuvieran la versión opuesta (Thomas, 2006, párr. 5).

Debido a la popularidad que alcanzó el anime se lanzó la versión adicional *Yellow*, que tomaba elementos propios de la serie de animación dentro de la historia ya conocida de *Red/Blue*. Incluso la portada de este juego estaba dedicada a Pikachu y no a ninguno de los pokémon iniciales de la región (Guía Pokémon Special Pikachu Edition, 2001, p. 4).

Es importante mencionar que dentro de los 151 pokémon de esta primera entrega sobresalen dos, ya que inician la tradición de introducir un cierto número de personajes que por su rareza dentro del juego son considerados legendarios, junto a las aves Articuno, Zapdos y Moltres.

La entrada 150 corresponde a Mewtwo, que es descrito como un clon lleno de ira contra los humanos que experimentaron con él, así como el 151, llamado Mew que se encontraba escondido dentro del código del juego y que es el pokémon del que es clonado Mewtwo.

Posteriormente, la idea de incluir ciertos pokémon legendarios sería recuperada en los juegos siguientes, de tal forma que ya es una tradición que sean parte

prominente de la historia de los juegos. Además de su rareza se distinguen por tener estadísticas de batalla más altas de lo común.

Esta región tendría su regreso hasta el año 2004 ya en la consola Game Boy Advance por medio de las nuevas versiones que se lanzaron bajo los títulos Pokémon *RedFire* y *LeafGreen*. Sin embargo, estas entregas ya son parte de la tercera generación.

2. Segunda generación. La segunda generación llegó con las versiones *Gold/Silver* que se lanzaron en 1999 para Japón y en Estados Unidos en el año 2000, para Game Boy Color. Estas entregas se desarrollan en una región distinta llamada Johto, y se introdujeron 100 pokémon nuevos, dando un total de 251 (Nuestra portada, 2000, p. 24).

En esta ocasión se siguen las aventuras de Gold para convertirse en maestro pokémon. La historia se ubica temporalmente tres años después de los eventos presentados en *Red/Blue* e inicia con la elección de nuevos compañeros iniciales: Chikorita (tipo planta), Cyndaquil (tipo fuego) y Totodile (tipo agua).

Además de la historia básica que involucra convertirse en maestro pokémon ganando medallas de gimnasio, también se vuelve a encontrar al Team Rocket aunque debilitado tras lo sucedido con Red. Por esta razón parte de la trama requiere impedir los planes malignos de esta organización criminal.

Estas versiones introdujeron una serie de mejoras, entre las que destaca la inclusión de las guarderías, que permitieron la crianza, dejando a su cuidado a dos pokémon compatibles de distinto género (en *Red/Blue* no se distinguían entre machos y hembras) lo que agregó más complejidad a la experiencia del jugador (Tips, 2001, p. 93).

Por otro lado, se incluyó un reloj interno, de tal manera que los cambios propios del día y la noche ocurrían dentro del juego. Además, estas entregas vieron la inclusión de dos tipos nuevos: el acero y el siniestro.

Siguiendo la tradición inaugurada por la versión *Yellow*, y por el éxito obtenido, el trío para *Gold/Silver* se cerró con *Crystal*. Nuevamente se hicieron mejoras y se incluyeron nuevos elementos para enriquecer la historia, sin embargo, sobresale la posibilidad de que el jugador pudiera elegir el género del avatar dentro del juego. Además, en esta entrega se realizó la primera distribución por evento al repartir a Celebi, un pokémon imposible de obtener por las mecánicas normales del juego (Thomas, 2006, párr. 12).

Para la segunda generación se introdujeron dos pokémon legendarios exclusivos para cada versión. En *Silver* se puede capturar a Lugia, el guardián del océano, mientras que en *Gold* se podía encontrar a Ho-Oh, considerado el vigilante del cielo. Además, en ambos juegos se puede capturar al trío de bestias legendarias Entei, Raikou y Suicune, siendo posteriormente este último la mascota de *Crystal* (Pokémon Silver/Gold, 2000, p. 68).

La región de Johto regresó hasta el año 2009 con las versiones llamadas *HeartGold* y *SoulSilver*, para la consola portátil Nintendo DS, por lo que son considerados parte de la cuarta generación que en esos momentos se estaba desarrollando.

3. Tercera generación. Esta generación de Pokémon se lanzó para el Game Boy Advance y consistió en las entregas *Ruby/Sapphire* en 2002 para Japón, mismas que llegaron a occidente en 2003. Para esta nueva aventura se creó una nueva región llamada Hoenn y se incluyeron 135 criaturas nuevas, con lo que ya sumaban 386 (Nuestra portada, 2003, p. 9).

De la versión *Crystal* se conservó la posibilidad de que el jugador pudiera elegir el género de su personaje, por lo que ahora se podía tomar el lugar de May (en el caso femenino) o Brendan (si se elegía masculino). Los pokémon iniciales de esta generación son: Treecko (tipo planta), Torchic (tipo fuego) y Mudkip (tipo agua).

La historia sigue conservando la mecánica de avanzar en la aventura del jugador contra una serie de gimnasios, para convertirse en campeón. Sin embargo, en esta ocasión se presentan dos equipos rivales en sustitución del Team Rocket que cambian según la versión jugada. Para la versión *Sapphire* se puede encontrar al Team Aqua, mientras que en *Ruby* los enfrentamientos se llevan a cabo contra el Team Magma.

Esta diferencia se debe a los pokémon legendarios exclusivos de cada versión, ya que en *Sapphire* el Team Aqua desea inundar el mundo usando el poder de Kyogre (creador de los océanos), mientras que en *Ruby* se encuentra el Team Magma que de manera similar desea usar a Groudon (creador de la tierra firme) para expandir los continentes.

Al ser una generación diseñada para el Game Boy Advance, los juegos nuevos no podían conectarse con las generaciones anteriores. Además, se añadieron nuevas características que aumentaron la complejidad de la crianza, el entrenamiento y la formación de equipos, como las batallas dobles que son dos contra dos. Es en estas entregas donde también se introducen las naturalezas y habilidades (Thomas, 2006, párr. 9).

Otra característica añadida en esta generación consistió en los concursos, que usando los mismos movimientos que en las batallas, se basan en competencias en las que se evalúan belleza, dulzura, ingenio, dureza y carisma. Para desarrollar estas características el entrenador puede usar una serie de bayas, que de acuerdo a su color, aumentan dichas características (Pokémon ruby & sapphire, 2003, pp. 72-74).

En 2005 se lanzó la versión *Emerald*, protagonizada por el pokémon legendario Rayquaza, poniendo énfasis en el rol de este personaje como mediador entre el conflicto entre las fuerzas de Kyogre y Groudon. No sería hasta 2014 que Hoenn regresaría en *Alpha Sapphire* y *Omega Ruby*, durante la sexta generación.

4. Cuarta generación. La cuarta generación de Pokémon llegó con las versiones *Diamond/Pearl* para el Nintendo DS en 2006 para Japón, mientras que la llegada a Estados Unidos sucedió hasta 2007. La nueva región recibió el nombre de Sinnoh y la pokédex tuvo una adición de 107 personajes para un nuevo gran total a capturar de 493.

Para esta generación la aventura a seguir es la de Dawn o Lucas, dependiendo del género elegido por el jugador, como ya es costumbre en el camino para ser campeón de la región. El punto de partida de la aventura consta de la elección de un pokémon inicial: Turtwig (planta), Chimchar (fuego) y Piplup (Agua).

El equipo de villanos de estas entregas es el Team Galactic, que busca usar la energía del pokémon legendario de la versión en turno para destruir el universo con el fin de construir uno nuevo, modelado para estar sometido bajo su mando. Por un lado está Palkia (en *Pearl*), el creador del espacio, mientras que Dialga (en *Diamond*) creó el tiempo.

Las novedades introducidas en estas versiones explotaron las características del Nintendo DS, en especial en lo referente al uso del Wi-Fi para tener batallas en línea con personas de todo el mundo, así como la Global Trade Station (GTS), que sirve para realizar intercambios usando internet (Shepperd, 2007, p. 53).

El trío de juegos para la cuarta generación se completó con la versión *Platinum* y fue estelarizada por el pokémon legendario Giratina, el guardián de los límites con otra dimensión a la que se le conoce como Mundo Distorsión. Para esta entrega se

mejoró la interacción en línea vía Wi-Fi, por ejemplo, se hizo posible compartir videos de batallas (Nuestra portada, 2009, p. 48).

Al momento, no existe ninguna versión nueva de *Diamond* y *Pearl*, aunque considerando la tendencia que se ha venido marcando a lo largo de los años, es muy probable que se realice en algún momento.

5. Quinta generación. La quinta generación de Pokémon llegó una vez más para el Nintendo DS durante 2010 en Japón, y 2011 en occidente. Continuando con la tradición se generaron dos versiones, que fueron *Black* y *White*, mismas que se desarrollaron en una nueva región llamada Unova. Además, se hizo la mayor introducción a la fecha de una pokédex regional con 156 nuevas criaturas por atrapar, dando un total de 649.

Para estas entregas es posible elegir entre los personajes Hilda (femenino) y Hilbert (masculino), para proseguir con una elección más, la del pokémon inicial que para los juegos de la quinta generación se trata de Snivy (planta), Tepig (fuego) y Oshawott (agua).

En estas versiones la historia básica de ser campeón de la región se sigue conservando, sin embargo, en esta ocasión se presenta al Team Plasma. Este equipo tiene como objetivo liberar a los pokémon del dominio humano, aunque esta premisa guarda oscuras intenciones en cuanto a sus propósitos reales.

Aunque esta generación incluyó una buena cantidad de pokémon legendarios, los que son relevantes a la trama son Zekrom (*White*) y Reshiram (*Black*), un dúo de dragones que son parte de las leyendas de la región. Dependiendo de la versión jugada, éstos son el corazón y objetivo de la agenda de los villanos.

La quinta generación fue la primera en lanzarse para la misma consola que las entregas que la precedieron. Aun así se realizaron algunas modificaciones a la

experiencia de juego, que incluso se conservaron en la sexta generación. Es especialmente importante el caso de las batallas triples, que requieren de una estrategia distinta al ser de gran importancia la posición en el campo, así como el tipo de movimiento usado (Pokémon Black Version / White Version, 2011, p. 32).

En 2012 se lanzó una nueva entrega, pero contrario a la tradicional tercera versión remezclada (como *Yellow*, *Crystal*, *Emerald* y *Platinum*) en esta ocasión se trata de una secuela que le da mayor protagonismo al tercer dragón del trío, llamado Kyurem. Al ser una continuación de la historia se les tituló *Black 2* y *White 2*, y suceden dos años después de los juegos originales de *Black* y *White* por lo que muchos personajes y lugares vuelven a aparecer aunque en situaciones distintas (Pokémon Black Version 2, 2012, párr. 1-5).

"Toda información es importante
si está conectada a otra."
– Umberto Eco

"Los mitos aportan siempre
la pista certera para
aventurarse en el saber"
– Diana Paris

3. Intertextualidad, videojuegos y bibliotecas: el caso de los pokémon legendarios de las versiones X & Y

Cada una de las regiones del mundo Pokémon posee una serie de mitos que se van revelando poco a poco durante el transcurso de los juegos, y relatan sus leyendas fundacionales que van desde del origen del universo (en *Pearl/Diamond*), la creación de la tierra y los océanos (*Ruby/Sapphire*) o relatos sobre la antigüedad de una región (*Black/White*).

Este aspecto es mucho más que un mero relleno que sólo sirve de escenario para que se lleven a cabo ciertas acciones dentro del videojuego. De hecho, estos mitos se perfilan como un elemento que pone en un contexto más amplio el significado de lo que se observa y que se relaciona con tradiciones y mitos milenarios del mundo real.

En el caso de las versiones X & Y, una lectura más profunda de estos elementos permitirá encontrar significados relacionados con algunas de las inquietudes más arraigadas dentro del imaginario humano durante milenios, como lo son la vida y la muerte.

3.1 Sexta generación

La sexta generación de Pokémon inició en octubre de 2013 con el lanzamiento a nivel mundial de las versiones *X & Y* para el Nintendo 3DS, aunque es compatible con cualquier versión de esta consola portátil. Esta fue la primera ocasión en la que los videojuegos fueron lanzados al mismo tiempo y no con alguna diferencia de meses respecto a Japón, donde solían aparecer antes que en otros países.

Para estas entregas se desarrolló una región completamente nueva, a la que se le llamó Kalos. En esta ocasión la pokédex no tuvo un aumento muy grande debido a que solamente se añadieron setenta pokémon nuevos, dando un total de 720 criaturas. Aunque recientemente Volcanion se hizo oficial con la entrada 721, al momento no se ha distribuido oficialmente por ningún medio (González, 2015, párr. 1-3).

Estas historias vuelven a tener dos protagonistas, dependiendo de la elección que tome el jugador al iniciar la partida: Calem, en caso de elegir masculino, y Serena cuando se escoge el femenino. Sin importar que alternativa se tome en este aspecto, al inicio del juego puede tomar un pokémon inicial: Chespin (tipo planta), Fennekin (tipo fuego) y Froakie (tipo agua) (Kalos, 2016, párr. 6).

En esta ocasión la trama sigue la historia del jugador, que en varias ocasiones cruza caminos con un grupo de amigos con el fin de viajar por la región y ser entrenadores. La mecánica básica de obtener las ocho medallas de los distintos gimnasios distribuidos a lo largo de Kalos para poder retar al alto mando de la Liga Pokémon y el campeón se conserva como en entregas anteriores.

Estas versiones introducen a una organización criminal nueva llamada Team Flare, que de la mano de su líder Lysandre, busca hacerse del poder del pokémon legendario exclusivo del juego para lograr sus objetivos. Curiosamente, en un primer

momento pareciera que este equipo tiene un objetivo noble: la creación de un mundo nuevo en el que prevalezca la belleza.

No obstante, la manera en la que se quiere crear ese mundo nuevo y mejor es lo que hace que el Team Flare sea el villano de la historia, ya que se trata de destruir todo usando un artefacto antiguo (conocido como el arma definitiva) para poder moldear el nuevo de acuerdo a las expectativas de lo que debe ser. De esta forma, se muestra que las buenas intenciones se pueden volver acciones perversas fácilmente.

La introducción de las versiones *X & Y* trajo una serie de novedades y mejoras al juego entre los que se encuentra el Súper Entrenamiento, con el fin de facilitar la distribución de los EV (effort values o puntos de esfuerzo) en las distintas estadísticas. También se incluyó el Poké Recreo, que es un sistema que permite interactuar con los pokémon por medio de una mecánica similar a la del *Tamagotchi*, ya que implica alimentar, acariciar y jugar con las criaturas para aumentar su grado de felicidad (Nintendo, 2013a, párr. 1-12)

Además, en estas entregas se introduce el tipo Hada, que es efectivo contra los pokémon Siniestro, Lucha y Dragón; aunque tiene debilidad contra Acero y Veneno. Este cambio implicó la introducción de nuevos personajes y la reclasificación de otros tantos. Cabe mencionar que no se hacía un movimiento de esta naturaleza desde la segunda generación.

Sin embargo, probablemente la novedad más notable de *X & Y*, tanto para el juego como para la historia, fue la inclusión de la mega evolución. Ésta sólo está disponible para algunos pokémon, sin embargo, se debe tener equipado un objeto específico llamado mega piedra para poder llevarla a cabo.

A diferencia de los otros tipos de evolución, ésta es reversible ya que sólo ocurre durante las batallas. Sin embargo, llevarla a cabo implica un aumento en las

estadísticas, así como posibles cambios de tipo y habilidad. En algunos casos un mismo pokémon puede tener dos formas distintas, dependiendo de la mega piedra que lleve equipada.

Por ejemplo, Charizard normalmente es tipo Fuego/Volador con habilidad Mar Llamas, pero al activar la mega evolución con la Charizardita X, se convierte en Mega Charizard X que tiene los tipos Fuego/Dragón con la habilidad Garra Dura y un aumento en la estadística de ataque. En cambio, el uso de la Charizardita Y produce un Mega Charizard Y, sin embargo, no se modifican los tipos pero la habilidad pasa a ser Sequía y aumenta el ataque especial.

Uno de los mayores atractivos de los juegos es explorar una región nueva, que en X & Y es Kalos, de tal forma que mientras avanza la aventura es posible descubrir la historia y las leyendas de una tierra que se presenta como un lugar con una gran tradición oral y escrita. A lo largo de los pueblos y ciudades se van añadiendo detalles que a manera de mosaico integran un panorama más amplio del origen de estas entregas.

En el transcurso del juego se lanzan pistas que revelan que la inspiración para la creación de Kalos es Francia. La primera gran referencia se lleva a cabo al llegar a una ciudad llamada Lumiose, la de mayor tamaño dentro de toda la región. El sobrenombre recibido por este lugar es La Ciudad de la Luz, un nombre vinculado a París, la capital francesa.

Además, al recorrer las calles de la ciudad, el jugador se encontrará con una gran cantidad de cafés, tiendas de ropa y salones de belleza. Esto es una referencia clara a la reputación de París como una capital de la moda, sin embargo, los paralelismos no se detienen en estos aspectos.

Tal vez el elemento más claro que hace referencia a París dentro de Lumiose es la torre Prisma, cuya versión real sería la torre Eiffel, otro símbolo de Francia

alrededor del mundo. Además de todos estos elementos el mapa de Kalos está hecho a semejanza de la región norte del país galo.

No obstante no todos los guiños están orientados a la época moderna de Francia, sino que poco a poco se revela un pasado con tintes medievales. La aparición de un castillo llamado Shabboneau (diseñado al estilo europeo de este tipo de construcciones) marca el punto en el que se menciona explícitamente dentro de los videojuegos una guerra brutal ocurrida en Kalos hace 3,000 años contra una región vecina (Pokémon X, 2013 y Pokémon Y, 2013).

Cada vez que esta guerra es mencionada se hace con un sentimiento que va de la tristeza al horror debido a las bajas ocurridas durante el conflicto bélico. Para dar énfasis a este aspecto se termina revelando que los numerosos monolitos que pueden encontrarse en un pueblo llamado Geosenge no son cualquier construcción, sino que son en realidad las tumbas de los pokémon caídos durante el desenlace del conflicto.

El evento terrible que causó tal nivel de devastación fue la activación de un artefacto conocido como el arma definitiva, cuyo uso marcó el punto final de la guerra. Más adelante, en la guarida del Team Flare, el jugador se encontrará con una biblioteca que guarda sus investigaciones al respecto.

De esta forma, se revela la existencia de un rey llamado AZ que poseía grandes conocimientos científicos, los cuales usó para unir Kalos y convertirla en una región próspera. Sin embargo, esto despertó la envidia de una región vecina que con la ayuda del hermano menor del monarca buscó adueñarse del poder.

Muy pronto el conflicto devastó a toda la región, llegando el punto en el que AZ tuvo que mandar a su propio pokémon (un Floette) a luchar en la guerra. El momento crítico llegó cuando en medio de una batalla éste muere, lo cual produce que el rey se obsesione con la idea de devolverle la vida a su compañero.

Haciendo uso de conocimientos prohibidos construyó una máquina capaz de revivir al pokémon caído. Aunque tuvo éxito cumpliendo este objetivo, enloquecido de ira decide convertir el artefacto en el arma definitiva, que se activa al tomar la vida de muchos pokémon, lo que termina diezmando a ambos bandos.

Cuando el pokémon resucitado se entera de las acciones de AZ decide abandonarlo debido a la profunda tristeza que le da saber que tantas vidas se perdieron para recuperar la suya. A partir de este momento el rey también desaparece con la llave que activa el arma, condenado a vagar por la tierra eternamente cargando con la culpa por sus acciones, ya que el uso de estos mecanismos le otorga vida eterna.

Tras estos eventos el hermano menor del rey decide ocultar el arma definitiva bajo tierra para evitar que vuelva a ser usada en el futuro y confió la ubicación a su progenie. Así permanece hasta que 3,000 años después, durante los eventos de X & Y, el líder del Team Flare echa a andar un plan para activar el artefacto una vez más para sus propios propósitos.

Toda esta historia constituye el antecedente sobre el que se desarrolla la acción de los videojuegos, por lo que se puede considerar como parte de la mitología del mundo pokémon. Como se puede ver, la historia es un elemento importante en la experiencia del juego al darle un contexto más profundo, y en el caso de Kalos, pone sobre la mesa temas como la guerra, la moral, la culpa, la redención, la vida y la muerte.

Además, como ya se mencionó, la sexta generación también implicó la llegada de los remakes de la región Hoenn con las entregas *Omega Ruby* y *Alpha Sapphire*. Sin embargo, significaron más que solamente volver a hacer los hechos ya presentados en las versiones originales.

En primer lugar no sólo se incluyeron las megaevoluciones de *X & Y*, sino que se añadieron aún más. No obstante, la introducción de una región de Hoenn en la que existiera la mega evolución contradecía los hechos que ya se habían narrado en las generaciones anteriores en las que la mecánica no es mencionada de ninguna forma.

La respuesta a esta cuestión llegó al final de los hechos de *Omega Ruby* y *Alpha Sapphire* a través del Episodio Delta, que no sólo redefine el estatus de las versiones *X & Y*, sino la naturaleza del mundo Pokémon. Tras ganar la liga se revela que un meteorito está en curso de colisión con la tierra y para evitarlo se pretende que los científicos usen tecnología de punta para mandarlo a otra dimensión.

Sin embargo, antes de que lo anterior se lleve cabo, interviene un personaje llamado Zinnia que hace la revelación que de hacerlo se destruiría una versión de Hoenn que no tiene la tecnología para lidiar con una catástrofe de esa naturaleza (la tercera generación original), debido a que se desconoce la energía producida por la megaevolución (Pokémon Alpha Sapphire, 2014).

Zinnia logra evitar que el meteorito sea enviado a otra dimensión usando dicha tecnología, lo que desata una lucha entre pokémon legendarios. Con esto se confirma que los videojuegos de Pokémon conforman un multiverso, con al menos dos líneas temporales. En una existió el arma definitiva y la megaevolución, mientras que en la otra tal artefacto no se usó.

De esta forma, las versiones *X & Y* pasan a ser más que un juego cualquiera dentro del mundo pokémon y se convierten en un vistazo a una tierra alterna en la que todo ocurrió de forma distinta debido a la muerte de Floette y la tragedia de una guerra a gran escala.

La lógica es que de no haber muerto este pokémon, el rey AZ no hubiera construido el arma definitiva, lo que finalmente implica un mundo sin mega

evoluciones. En este punto se tratan aspectos que son parte de la física cuántica, como los agujeros de gusano, las dimensiones alternas y la probabilidad. Además, queda como reflexión el hecho de que una decisión pequeña puede tener consecuencias enormes (PokéDaisuki TV, 2015, min. 1-28).

La confirmación de mundos alternos en pokémon ha causado que se elaboren una gran cantidad de teorías que llevan mucho más lejos este aspecto, sin embargo, no se comentarán debido a que son especulaciones, además de que lo esencial es la explicación del multiverso y el papel de X & Y en este contexto.

Los nombres de los tres pokémon legendarios que se pueden capturar en las versiones X & Y son Xerneas, Yveltal y Zygarde. Estos tres personajes son parte de los mitos de Kalos y constituyen una parte importante en la trama de los videojuegos.

Cuando se habla de los pokémon legendarios se trata de un tipo diferente de criatura, en comparación con todos los demás. En primer lugar, tienen estadísticas más altas que uno regular, por lo que se consideran más poderosos. No obstante, es aún más importante el hecho de que dentro de las mecánicas del juego sólo existe uno y su inclusión se vincula con las tradiciones y leyendas de este mundo ficticio (Morningstar, 2014, párr. 2).

Estas leyendas suelen relacionarse con un pasado remoto y explican el surgimiento de las fuerzas de la naturaleza, la creación del mundo o representan a ciertos seres que son capaces de controlar los elementos. De esta forma, hablar de pokémon legendarios es hablar de las deidades y los seres fantásticos de este mundo.


Es oportuno mencionar que junto a los pokémon legendarios existe otra categoría que se encuentra muy relacionada con éstos, pero que es considerada aparte y se les llama pokémon míticos. Éstos sólo se obtienen por distribuciones

especiales, por lo que no se pueden conseguir siguiendo las mecánicas normales del juego (Legendary Pokémon, 2016, párr. 2-3).

A continuación se podrán encontrar los datos que identifican a los tres pokémon legendarios de Kalos extraídos de la Pokédex y de la pantalla de información en el registro de cada uno.

Tabla 1

Información de Xerneas obtenida de la pokédex y pantalla de datos

| | | |
|---|------------------------------------|--|
|  | Nombre: Xerneas | No. 716 |
| | Especie: Creación Altura: 3,0 m | Tipo: Hada Peso: 215,0 kg |
| Entradas | | |
| Pokémon X: Según las leyendas, puede compartir el secreto de la vida eterna. Ha despertado tras dormir durante mil años bajo la apariencia de un árbol. | | |
| Pokémon Y: Cuando los cuernos de su cabeza brillan en siete colores, se dice que comparte el don de la vida eterna. | | |
| Habilidad: Aura feérica | | Aumenta la potencia de todos los movimientos de tipo Hada. |
| Movimiento característico: Geocontrol (Geomancy) | | Concentra energía durante el primer turno, de forma que su Velocidad, Ataque Especial y Defensa Especial aumentan mucho en el segundo. |

Nota. De *Xerneas*, por Nintendo, 2017. Derechos reservados [2017] por Nintendo. Recuperado de <http://www.pokemon.com/es/pokedex/xerneas>


El mito de Xerneas es el siguiente: “Hace unos 800 años, el Pokémon conocido como Xerneas iluminó con sus cuernos la región de Kalos. En ese preciso instante, la gente y los Pokémon de toda Kalos sintieron cómo un torrente de energía y vitalidad recorría su cuerpo. Simultáneamente, surgió un vasto bosque con Xerneas en su centro. Dice la leyenda que, al sentir próximo el final de sus 1000 años de

vida, libera toda la energía que le queda y la comparte con todos los seres vivos cercanos.

Otro relato afirma que hace 3000 años la región de Kalos se vio engullida por una terrible y cruenta guerra. Cuenta la historia que un Pokémon acudió al rescate de todos los Pokémon heridos que se habían visto inmersos en el conflicto. Algunos afirman que dicho Pokémon no era otro que Xerneas, pero no hay modo de saberlo. Supuestamente, una vez que Xerneas hubo liberado toda la energía que le quedaba, se transformó en un árbol seco que aún está oculto en lo profundo del bosque” (Nintendo, 2013b).

Tabla 2

Información de Yveltal obtenida de la pokédex y pantalla de datos

| | | |
|--|--|-------------------------|
|  | Nombre: Yveltal | No. 717 |
| | Especie: Destrucción | Tipo: Siniestro/Volador |
| | Altura: 5,8 m | Peso: 203,0 kg |
| Entradas | | |
| Pokémon X: Pokémon legendario que, al extender sus alas y las plumas de la cola, emite un brillo carmesí que absorbe la energía vital de su enemigo. | | |
| Pokémon Y: Cuando su vida se extingue, absorbe la vitalidad de todos los seres vivos y regresa a su forma de crisálida. | | |
| Habilidad: Aura oscura | Aumenta la potencia de todos los movimientos de tipo Siniestro. | |
| Movimiento característico: Ala mortífera (Oblivion Wing) | El usuario absorbe energía del Pokémon objetivo y aumenta sus PS en una cantidad igual o superior a la mitad del daño infligido. | |

Nota. De *Yveltal*, por Nintendo, 2017. Derechos reservados [2017] por Nintendo. Recuperado de <http://www.pokemon.com/es/pokedex/yveltal>

La versión de Yveltal es: “Hace unos 800 años, el Pokémon llamado Yveltal extendió sus ominosas alas para sumir en tinieblas a la región de Kalos. Todo humano y Pokémon al que cubrió la sombra cayó fulminado en agónico estertor. Después, Yveltal profirió un punzante grito y alzó el vuelo hacia un paradero desconocido. Cuentan que Yveltal es un Pokémon terrible que, al sentir próximo el fin de su milenio de vida, succiona la esencia vital de todo cuanto lo rodea a fin de acumular energía para sí mismo.

Otro relato afirma que cuando hace 3000 años, una cruenta guerra asoló Kalos, un Pokémon apareció de la nada y arrebató la esencia vital a incontables víctimas. Algunos afirman que ese Pokémon no era sino el propio Yveltal, aunque no hay modo de saberlo. Se dice que cuando Yveltal terminó de acumular energía, se transformó en una especie de crisálida que permanece oculta en lo profundo de las montañas” (Nintendo, 2013c).

Tabla 3

Información de Zygarde obtenida de la pokédex y pantalla de datos

| | | |
|---|--------------------------------------|--|
|  | Nombre: Zygarde | No. 718 |
| | Especie: Equilibrio Altura: 5,0 m | Tipo: Dragón/Tierra Peso: 305,0 kg |
| Entradas | | |
| Pokémon X: Cuando el ecosistema de Kalos se encuentra en peligro, aparece y revela su poder secreto. | | |
| Pokémon Y: Vive en las profundidades de las cavernas, desde donde vigila a todos aquellos que se dediquen a destruir el ecosistema. | | |
| Habilidad: Rompeaura | | Invierte los efectos que causan las auras |
| Movimiento característico: Fuerza Telúrica (Land's Wrath) | | Acumula energía de la corteza terrestre y la concentra contra los oponentes, dañándolos. |

Nota. De *Zygarde*, por Nintendo, 2017. Derechos reservados [2017] por Nintendo. Recuperado de <http://www.pokemon.com/es/pokedex/zygarde>

En el caso de Zygarde no se incluyó un mito como en el caso de Xerneas e Yveltal, sin embargo, se han revelado formas alternas. Aunque éstas no aparecen en las versiones X & Y, se ha confirmado que formarán parte los títulos que ya han sido anunciados para noviembre de 2016: *Pokémon Sun* y *Pokémon Moon*. Estos títulos marcarán el inicio de la séptima generación de los videojuegos.

La forma más básica es la de Célula, por lo que existe una gran cantidad regadas por Kalos aunque sin la capacidad de realizar alguna acción. Éstas sólo reaccionan al llamado de otra manifestación de Zygarde llamada Núcleo que posee la capacidad de comunicarse y reunir a otros de su especie.



Cuando un núcleo reúne 10% de las células totales, Zygarde adquiere una forma canina que se caracteriza por su velocidad, mientras que al llegar a un 50% cambia a la serpiente que ya se ha visto. Sin embargo, si la amenaza hacia Kalos es lo suficientemente grande y amerita la unión del 100% de sus elementos, entonces toma su apariencia definitiva, llamada Zygarde Perfecto.

Antes de dar inicio al análisis es necesario comentar que se realizará tomando en cuenta aspectos que van de lo general a lo particular, de tal forma que primero se presentará el contexto en el que surge Pokémon, luego se comentarán sus atributos textuales con el fin de explicar su pertenencia a determinadas categorías

de textos para finalmente centrarse en las relaciones intertextuales identificadas en Xerneas, Yveltal y Zygarde. Es importante mencionar que estos elementos se basan en un esquema para realizar investigaciones de esta naturaleza (Zavala 1999, pp. 29-31).

3.2 Xerneas, Yveltal y Zygarde: análisis

Para comenzar el análisis propiamente dicho hay que iniciar comentando el contexto histórico y social en el que surge un producto cultural como lo es Pokémon. En este sentido se tratará de una revisión global de los fenómenos que han dado forma al mundo, para poder enfocar las reflexiones en una situación más específica, de tal manera que sea posible conservar parte de ese enfoque amplio propuesto por Kristeva y Barthes (Ver 1.2).

La sociedad actual comenzó a tomar la forma que tiene actualmente a raíz de la modernización ocurrida tras la Segunda Guerra Mundial, con todos los avances científicos y tecnológicos. Sin embargo, el espíritu de la época exigió dejar atrás la herencia de tiempos pasados para poder continuar construyendo un proceso en el que todo se vuelve obsoleto en muy poco tiempo. Como consecuencia de este proceso se han obtenido grandes comodidades, al precio de vivir sin un vínculo sólido con el pasado (Berman, 1988, p. 76-80).

Siguiendo esta línea de ideas, Pokémon se debe entender en una primera instancia como un producto surgido de esta carrera tecnológica aunque ya dedicada al ocio. En este sentido se encuentra vinculado a una amplia tradición de videojuegos que lo preceden y que toma elementos de éstos para sus mecánicas y personajes.

En este sentido es necesario mencionar a *Digimon*, otra franquicia que también se desarrolló a partir de videojuegos, manga e incluso con cartas coleccionables.

La diferencia radica en que se trata de un mundo digital, aunque habitado de la misma forma por una serie de criaturas controladas por niños, como Pokémon.

Sin embargo, esta influencia también se ha reflejado en videojuegos más recientes, como es el caso de *Yo-Kai Watch* que fue lanzado en occidente en el año 2015. En este caso se trata de luchar o hacer amistad con criaturas llamadas justamente Yo-Kai para ayudar a resolver una serie de problemas del mundo real. Sin embargo, estas criaturas son espíritus que, de hecho, forman parte de la cultura japonesa (Hiranand, 2015, párr. 1-11).

Digimon y *Yo-Kai Watch* sólo son un par de ejemplos debido a que uno surge casi a la par de Pokémon en la década de los 90, mientras que el otro es una muestra actual que conserva el espíritu de su predecesor. Por supuesto, dentro de los juegos de rol también hay ejemplos notables como *The Legend of Zelda* o *Final Fantasy*. Todos estos títulos constituyen el contexto en el que surge y se desarrolla Pokémon, de ahí la importancia de mencionarlos.

Por otro lado, Pokémon debe ser analizado desde el punto de vista ambientalista, que como ya se mencionó, constituye una de las preocupaciones derivadas del acelerado desarrollo tecnológico del siglo XX. En este punto será necesario recordar que el origen de Pokémon es el deseo de su creador de reflejar sus experiencias de la niñez capturando insectos hasta que esos espacios desaparecen debido a la expansión de las zonas urbanas.

Hablando particularmente de Japón, es muy conocido el hecho de que tras la Segunda Guerra Mundial vivió un desarrollo acelerado al grado de que en la actualidad es uno de los centros tecnológicos más importantes del mundo. No obstante, el desencanto derivado de la destrucción de los ecosistemas y la escasez de recursos en la actualidad sigue siendo una preocupación no sólo en ésta nación asiática, sino en todo del mundo.

De esta forma, Pokémon es un reflejo del deseo de lograr la tan ansiada sustentabilidad al ser capaces de obtener los recursos necesarios para las actividades humanas pero sin abusar del entorno. En este sentido la naturaleza es representada por estas criaturas con poderes elementales: fuego, agua, hierba, electricidad, etc. Sin embargo, más que una relación de explotación se trata de incitar al jugador a cuidar a aquellos seres que ha capturado, de tal forma que el entrenador y el pokémon se vuelven fuertes al mismo tiempo (Bainbridge, 2014, pp. 404-405).

Lo anterior se apoya en el hecho de que cada una de las entregas del videojuego tiene un equipo rival que busca aprovecharse de los poderes de pokémon poderosos sin importar si eso provoca incluso la destrucción del mundo. En este aspecto se puede distinguir una visión de lo que muchas corporaciones llevan a cabo para lograr sus objetivos.

Una tercera vía a considerar durante el análisis del contexto en el que surge Pokémon se deriva del surgimiento de la cultura de masas, siendo otro fenómeno propio de la modernización ocurrida en el siglo XX. En esta época comienza a desaparecer la distinción entre la alta y baja cultura a favor de un sistema nuevo en el que la producción cultural se industrializa para que el mensaje sea transmitido a la mayor cantidad posible de sujetos (Abruzzese, 2004, pp.189-190).

Derivado de lo anterior se puede observar que en la actualidad los distintos contenidos a los que puede estar expuesto un sujeto tienen una doble articulación que les permite dirigirse a públicos con una serie de conocimientos más desarrollados, a la vez que contiene códigos adecuados para sectores más amplios de la población (Aguilar, s.f., p. 5).

En este sentido se puede decir que Pokémon es un producto que nace y se desarrolla totalmente en este contexto, ya que se produce y distribuye por medios totalmente industriales. Actualmente es un videojuego con un amplio alcance cuyo

uso se ha extendido a una gran cantidad de países alrededor del mundo. Por lo tanto, también refleja estos aspectos del entorno que le da origen.

En un primer momento se puede distinguir la doble articulación de contenidos dentro de los videojuegos de Pokémon, ya que es posible tener una experiencia de juego independientemente de si se trata de un niño o de un adulto. Sin embargo, al hacerse lecturas más profundas de su contenido, es posible encontrar una serie de temáticas que enriquecen esta actividad (este aspecto será profundizado más adelante).

No obstante, como ya se había comentado, en la actualidad se vive una época en la que se ha hecho presente un vacío intelectual provocado por la tendencia moderna de las sociedades de arrasar con su propio pasado. La situación se ha agravado debido a que las generaciones más recientes no sienten el deseo de continuar ningún tipo de desarrollo, lo que supone que la historia está destinada simplemente a estancarse (Berman, 1988, pp. 74-75).

Por supuesto, el público al que está dirigido Pokémon se compone justamente de estas generaciones que crecieron en un entorno totalmente modernizado. Lejos de carecer totalmente de fundamento, Pokémon toma elementos de diversas fuentes y las presenta fundidas en el entorno de un mundo ficticio. Evidentemente, esto constituye una gran carga de significados desde otras culturas, por lo que en la medida en la que se logren reconocer estos elementos será posible llevar a cabo lecturas más profundas de la realidad.

Lo anterior constituye otro aspecto de gran importancia dentro de la cultura actual, ya que ésta se caracteriza por su sincretismo. Esto quiere decir que toma elementos de diversas culturas, sin importar si corresponden a la alta cultura o a los medios masivos (Martínez, 2010, p. 10).

Como se puede ver, el desafío actual tiene dos grandes momentos: por un lado la modernización ha creado un vacío intelectual, y por el otro, lo ha llenado con contenidos de las más diversas fuentes para contrarrestarlo. Sin duda, se trata de un punto clave para la sociedad actual que requiere de formas nuevas e integradoras de ver el mundo.

En este contexto Pokémon se convierte en un texto con un potencial considerable para transmitir significados debido a su amplia difusión. El resto de este trabajo explicará la manera en la que se lleva a cabo esta tarea y se expondrán dichos elementos.

Para continuar con el análisis será necesario hacer una mención a las características textuales que son propias de un videojuego como Pokémon. Por supuesto, no se trata de un texto en el sentido tradicional de la palabra, debido a lo cual será oportuno mencionar también sus particularidades.

Antes que nada es necesario comenzar con una definición de texto que permita conocer sus características más básicas. Para los fines de este trabajo se parte de la siguiente: “La palabra texto designa cualquier mensaje visual, auditivo, mixto que emerge de una situación e intención comunicativas. Desde esta perspectiva, el texto no tiene una extensión fija. Puede ser lo mismo una palabra o un libro, siempre y cuando sea íntegro y posea sentido, coherencia y adecuación” (Zacaula, 1998, p. 18).

Como se puede observar, la definición de texto no parte de la presentación del mensaje bajo un código determinado, sino de la intención de transmitir un mensaje en un proceso de comunicación. Tomando en cuenta lo anterior, se puede asegurar que Pokémon es un texto mixto ya que hace uso de elementos visuales (imágenes y texto), así como auditivos (música y efectos de sonido), de tal forma que la experiencia de juego depende de la coexistencia de todos ellos.

A continuación se comentarán las características que son vitales dentro de la definición, y sin las cuales no terminaría de considerarse texto al objeto de este análisis. Para hacerlo se continuará con los lineamientos que se pueden encontrar en Zacula (1998, pp. 18-19).

1. Integridad. Esto quiere decir que el texto no debe omitir información para poder comprenderse. Pokémon cumple con esta característica porque todos los elementos para avanzar dentro de la historia los ofrece el mismo juego mediante la exploración.
2. Sentido. Implica que todos sus elementos deberán tener un significado dentro de su contexto. En Pokémon cada parte del juego tiene su razón de ser dentro de la historia que se narra, desde los diálogos, las batallas e incluso la intensidad de la música que se usa en determinados momentos, por lo que esto también se cumple.
3. Coherencia. Se lleva a cabo si todos los elementos del texto se interrelacionan lógicamente. Esta característica es básica dentro de un juego que pretende contar una historia, ya que de no tenerla sería imposible avanzar a través de una serie de eventos ordenados cronológicamente.
4. Adecuación. Se refiere a que un texto debe desarrollarse adecuadamente de acuerdo al público al que está dirigido. Se considera que este aspecto se cumple debido a que las mecánicas están pensadas como un juego de rol, tanto si se trata de jugadores experimentados como principiantes. La mayor prueba de esto es que no se transforma de repente en una canción ni cambia de pronto al género de horror.

Como se puede ver, los cuatro puntos anteriores se relacionan con las expectativas que una persona puede tener de un videojuego de este tipo. En el caso

de Pokémon se espera encontrar una región explorable en la que el jugador toma la identidad de un habitante de ese mundo, con el objetivo de volverse más fuerte en el contexto de esa tierra.

Sin embargo, aún queda en el aire una cuestión de la definición y es la referente al mensaje. La gran pregunta ahora es ¿Pokémon (y para el caso, cualquier otro videojuego) tiene la intención de transmitir un mensaje a su público? Para contestar esta cuestión se puede recurrir a las tipologías textuales, mismas que sirven para establecer relaciones de semejanza entre una serie de textos.

Se puede decir que los textos pueden ser narrativos, descriptivos, expositivos, argumentativos, instructivos, conversacionales, predictivos o retóricos. Esta tipología tiene como punto de partida la función que desempeña el texto dentro de un proceso de comunicación más que una estructura definida estandarizada para cada categoría (Austin, 1988, pp. 216-217).

A partir de lo anterior se puede afirmar que en el caso de Pokémon se trata de un texto narrativo, ya que todos los hechos que se presentan al avanzar dentro de la historia conforman un relato de ficción producido por un guionista. Además, como en el caso de otro tipo de narraciones (cuentos, novelas, películas, etc.) se cuenta con la estructura básica que incluye la introducción, desarrollo, conflicto y desenlace.

Aunque una gran cantidad de videojuegos posean historias con un grado variable de complejidad no debe creerse que por eso automáticamente todos deben considerarse como textos narrativos. Hay una cantidad importante de ejemplos desde el inicio de este medio que no poseen una historia (mensaje) que transmitir y en muchas otras ocasiones apenas se da un contexto a los hechos presentados.

Por ejemplo, juegos como *Tetris* o *Pong* no cuentan con mayor referencia que la acción que se está llevando a cabo. O en el caso de otros clásicos como *Space*

Invaders el contexto pone al jugador a combatir una invasión extraterrestre. En cualquier caso, aunque un videojuego no requiera de una historia para disfrutarse, sin duda su inclusión le da otra dimensión (Gros, 2008, p. 14).

Hasta este punto se ha comentado la textualidad de los videojuegos poniéndolo en contexto con Pokémon, sin embargo, las características particulares de un medio como este no han sido comentadas. En primer lugar es necesario hablar de la interactividad, ya que el sujeto es parte importante de la narración al controlar las acciones de los personajes, a diferencia del cine, la televisión o la literatura en las que se es un espectador.

En el caso de Pokémon, aunque el guion ya esté definido desde el inicio, el jugador tiene la libertad de elegir a los integrantes de su equipo y la estrategia a seguir durante el viaje a través de la región. En este sentido, es prácticamente imposible que exista una partida igual a otra.

Por otro lado, actualmente existe una gran cantidad de videojuegos que tienen una función para jugar en línea lo que posibilita que se comparta la experiencia con personas de diversas partes del mundo. Esta opción existe en Pokémon desde la cuarta generación, cuando la franquicia llegó a la consola Nintendo DS y permite realizar intercambios y batallas usando una conexión a Internet.

Para recapitular lo expuesto hasta este punto, ya se ha comentado que los videojuegos de Pokémon son textos que pertenecen a la categoría de los textos narrativos aunque con sus propias particularidades. Estos argumentos se basan en que hay un mensaje por transmitir, en este caso un relato compuesto de hechos ficticios, por lo que sólo resta exponer la manera en la que se realiza dicha transmisión y cómo se espera que el jugador realice su interpretación.

Algunos aspectos ya se esbozaron al mencionar que los textos tienen una estructura secuencial que sigue las fases de introducción, desarrollo, clímax y

desenlace. Para el caso de *Pokémon X & Y* se espera que el jugador avance a través de esta narrativa de la siguiente forma:

1. Introducción. Se lleva a cabo al inicio de la aventura, abarcando desde el inicio en el pueblo Vaniville, la recepción del pokémon inicial por parte del Profesor Sycamore y el tutorial en el que se muestran al jugador las mecánicas básicas del juego.
2. Desarrollo. Abarca gran parte del resto de la aventura, explorando los distintos pueblos que conforman la región de Kalos, ciertos espacios naturales y los gimnasios. Además, se van agregando elementos que van construyendo el panorama completo.
3. Clímax. Se lleva a cabo contra la organización rival, que en las versiones X & Y es el Team Flare. Además, incluye la aparición de los Pokémon legendarios principales y una batalla final con Lysandre, el líder del equipo.
4. Desenlace. Tras la derrota del Team Flare se desatan algunos diálogos y animaciones que terminan por contar el destino del arma definitiva, Lysandre y el rey AZ.

Además, se espera que se descubran todos los elementos que es necesario saber por medio de la exploración de todas las personas y espacios disponibles en el juego. Por lo tanto, se lleva a cabo un proceso en el que la revelación de varios aspectos de la historia se concreta y sintetiza en la mente del jugador mientras avanza en su aventura.

Hasta este punto se han mencionado algunas relaciones que parten de Pokémon y que lo vinculan con otros videojuegos de su género o a categorías generales como la narrativa. Sin embargo, es momento de analizar las relaciones intertextuales con otros textos a lo largo de la historia, generando una serie de significados relevantes.

3.3 Relaciones intertextuales

Las leyendas incluidas en un mundo como el de Pokémon toman una gran cantidad de elementos de mitologías antiguas de las más diversas procedencias. Esta tendencia no es exclusiva de esta franquicia, aunque ha sido un elemento que se ha conservado a lo largo de las seis generaciones que la conforman. Tal vez esto se deba al hecho de que el vacío intelectual, del que ya se ha hablado, ha provocado que no se hayan creado mitos nuevos³, lo que provoca que los ya existentes pasen por un proceso de deconstrucción para producir nuevas mitologías (Leporini, 2015, pp. 38-39).

Como ha sido en cada una de las generaciones anteriores, las fuentes de inspiración para el diseño de los personajes son animales del mundo real o leyendas del mundo. Sin embargo, en el caso de los pokémon legendarios se va más allá de la mera referencia anecdótica y se establecen significados más amplios. Desde que se dieron a conocer las versiones X & Y ya se había detectado una afinidad con la mitología nórdica, por lo que este análisis partirá de este aspecto (Sullivan, 2014, p. 13).

Mitología nórdica

Actualmente los mitos nórdicos cuentan con cierto grado de difusión, gracias a que otras obras también toman elementos de ésta para dar sustento a sus argumentos, de tal manera que ya son ampliamente conocidos los nombres de los dioses asgardianos Odín, Thor o Loki. No obstante, para rastrear los orígenes de Xerneas, Yveltal y Zygarde hay que mirar a otros seres que habitan esta mitología.

³ Aunque en la actualidad proliferan en Internet relatos como las leyendas urbanas, los creepypastas o las teorías de la conspiración, mismos que podrían considerarse como una nueva mitología. No obstante, el análisis de este tema va más allá de los objetivos de este trabajo.

Cabe mencionar que una de las mayores fuentes de los mitos nórdicos son unos textos llamados Eddas y contienen la narración de las hazañas de los dioses y héroes de los habitantes del norte de Europa. Existen dos grandes versiones, una en prosa que fue realizada por Snorri Sturluson mientras que la otra está redactada en versos, por lo que se le llama poética y se le atribuye a Saemund el Sabio.

Xerneas

En el caso de Xerneas (del que a partir de sus características se le puede reconocer como un ciervo que encarna a la vida misma) se puede mencionar a uno de los habitantes de la morada de Odín, lo que ya le da un carácter afín a lo divino. Éste tiene una mención tanto en el Edda en prosa como en el poético en el momento en el que se describe la cosmogonía nórdica de la siguiente forma:

- “Eikthirner es el nombre del ciervo que anda por los patios de Odín; come las hojas de Lerad, y de sus astas cae el agua gota a gota en Hvergelmer; de este pozo provienen todas las aguas” (Saemund el sabio, 2015, p. 153).
- “El ciervo Ekthyrner es todavía más notable; también come las hojas de Lerad, y de sus astas sale una corriente que baja hasta Hvergelmer” (Sturluson, 2015, p. 68).

Cuando se mencionan “las hojas de Lerad” se está hablando de Yggdrasil. Se señala que está ubicado en el lugar donde Odín tiene su corte. Por lo tanto, este ciervo se alimenta directamente del árbol del mundo, mismo que une a los nueve mundos de la mitología nórdica.

Además, los Eddas también mencionan a otros ciervos vinculados a Yggdrasil, dichos seres habitan a sus alrededores, y son los siguientes:

- “Cuatro ciervos salen de un arroyo llamado Haefing, y pastan con el cuello encorvado; Dain; Dvalin, Duneyr y Durathor: tales son sus nombres” (Saemund el sabio, 2015, p. 154).

Sin embargo, se considera que los cuatro ciervos en realidad son una deformación tardía del mito, de tal forma que en realidad se refiere a un solo ser: Eikthirner/Ekthyrner, cuyo nombre en el idioma antiguo se refiere a aquel con una cornamenta con forma árbol (Bellows, 1923, pp. 94-98).

De esta manera ya se cuenta con una explicación al hecho de que Xerneas posea la forma de un ciervo con cuernos prominentes, que le haya sido asignado el tipo Hada (vinculándolo con lo divino y la naturaleza) y que dentro de la trama de las versiones X & Y está relacionado con la vida y la creación de la región de Kalos. Es así como se establece la primera referencia intertextual de Pokémon hacia una mitología antigua, tomando como base la forma y el papel del personaje en la historia.

Yveltal

Por otro lado, la forma con la que se representa a Yveltal como un ave que posee los tipos Siniestro/Volador y que encarna las fuerzas de la muerte y la destrucción. En los Eddas aparece un gigante que toma la forma de un águila gigantesca:

- “El gigante que está sentado a la extremidad del cielo, bajo la forma de un águila, se llama Hroesvelger; sus alas se dice que envían el viento a todas las partes del mundo” (Saemund el sabio, 2015, p. 144).

La similitud se termina de establecer al saber que el nombre Hroesvelger significa devorador de cadáveres en la lengua de los nórdicos antiguos, lo que es un buen reflejo del movimiento característico de Yveltal, llamado Ala Mortífera, que

toma puntos de salud de sus oponentes, tal como si se alimentara de sus cuerpos (Bellows, 1923, p. 78).

Este estatus de devorador de cadáveres durante las batallas tiene una breve aparición en otro mito, aunque en esta ocasión describiendo una escena del Ragnarok, la lucha final que marca el ocaso de los dioses:

- “Jormundgand está poseída de la rabia de los gigantes y se retuerce; las ondas mugen, el águila grita” (Saemund el sabio, 2015, p. 114).

Además, en otro mito se narra la aparición de otro gigante con la capacidad de tomar la forma de un águila, y que fue capaz de robar la vida a los dioses debido a que toma a la encargada de resguardar las manzanas que proveen la juventud eterna. Se narra de la siguiente forma:

“Indujo Loki a Iduna a salir de Asgard para ir a un bosque, bajo pretexto de haber encontrado en él unas manzanas que le agradarían infinito, y le rogó llevase las suyas para poder compararlas. Llegó el gigante Thiasse bajo la forma de un águila, cogió a Iduna y voló con ella. Los asios padecieron mucho con la ausencia de esta asiana; poníanse canos y envejecían” (Sturluson, 2015, p. 98).

En ambos casos se trata de gigantes con la capacidad de tomar la forma de un águila y que en algún momento toman el sustento de sus oponentes, uno devorando los cadáveres y el otro robando la fuente de la juventud de los dioses. Finalmente, cabe mencionar que estos colosos siempre son presentados como enemigos a muerte de Odín y su raza.

Zygarde

En cuanto a Zygarde, ya se pudo observar que posee distintas formas, sin embargo, se pueden encontrar los pares dentro de la mitología nórdica para las

principales: 10%, 50% y Perfecta. Al ser la primera de éstas una figura canina, se puede mencionar al perro guardián del inframundo llamado Garm o Garmer que cumple una función al estilo del Cerbero de Grecia.

Este perro cuenta con varias menciones dentro de los Eddas, aunque se aclara que tendrá un papel particularmente especial durante el Ragnarok, porque su aullido marcará el inicio de este evento. A continuación se presentan los fragmentos en los que se le menciona:

- “El fresno Yggdrasil es el mejor de todos los árboles [...] y Garmer el mejor de los perros” (Saemund el sabio, 2015, p. 155).
- “Odín, el dominador de los pueblos, se levanta; pone la silla a Sleipner, y cabalga en seguida hacia Niflhem; allí encontró al perro venido del abismo. Su pecho estaba ensangrentado, sus fauces ávidas de muerte, y su mandíbula inferior ladraba contra el Padre de los Cantos Mágicos; abría una enorme boca, y daba prolongados aullidos” (Saemund el sabio, 2015, pp. 209-210).
- “Garmer está sujeto al peñasco de Gnipa, y aúlla; las cadenas se rompen, y el lobo se escapa” (Saemund el sabio, 2015, p. 112).
- “Garm, el perro atado al peñasco de Gnipa, romperá también su cadena y ocasionará el mayor desastre: combatiendo con Tyr, se matarán mutuamente” (Sturluson, 2015, p. 91).

Hablar del Ragnarok es referirse a un evento apocalíptico en el que los dioses caen. En este contexto se puede pensar en los mismos términos de una amenaza al ecosistema de Kalos, de tal forma que la entrada de Pokémon X hace referencia a este aspecto: en el momento en el cual llega Zygarde, primero toma la forma de perro, como el Garmer nórdico anuncia el inicio del ocaso de los dioses.

La forma 50% de Zygarde es de la que se tienen más datos. Ya está confirmado que se le han asignado los tipos Dragón y Tierra, posee un aspecto más cercano a una serpiente y dentro del juego aparece dentro de una caverna. En la mitología nórdica también existe un ser que posee estas características llamado Nidhoegg que también es un habitante del árbol del mundo y que, además, tiene un rol en el Ragnarok, como se puede ver en los siguientes fragmentos:

- “Este árbol aguanta más padecimientos que los hombres pueden imaginar; el ciervo muerde su ramaje, su tronco se pudre, y Nidhoegg roe sus raíces” (Saemund el sabio, 2015, p. 154).
- “Allí vio andar entre impetuosas corrientes a los perjuros, los asesinos y los que seducen la mujer de otro. Nidhoegg roía los cadáveres; el lobo los desgarraba” (Saemund el sabio, 2015, p. 113).
- “Pero en Hvergelmer es donde está lo peor. Nidhoegg roe allí el cuerpo de los muertos” (Sturluson, 2015, p. 93).

Como se puede ver, una vez que llega el Ragnarok, Nidhoegg se encarga de castigar a los malvados mordiendo sus cuerpos en el infierno, incluso en la lengua nórdica antigua el nombre significa algo como “El Terror Mordedor” (Bellows, 1923, p. 17).

Más allá del carácter siniestro que pudiera tener un nombre de esta naturaleza, es de resaltar el hecho de que según la entrada de Zygarde en Pokémon Y, esta criatura legendaria sigue de cerca a los que amenazan el ecosistema de Kalos con lo que ya se da otro punto de encuentro: lo que este pokémon legendario lleva a cabo es una versión suavizada de Nidhoegg: castigar a los malvados.

Finalmente, está la forma perfecta de Zygarde, que se representa con la figura de un gigante alado de rasgos principalmente antropomórficos. Esta representación tiene su reflejo en Hela, la gobernadora del inframundo nórdico, misma que también tiene un papel importante en el Ragnarok. De ella se dice:

- “Odín precipitó a Hela en Niflhem, y le dio poder sobre el noveno mundo, a fin de que pueda hacer cambiar de morada a los hombres que se la envían, esto es, los que mueren de enfermedad o vejez [...] la mitad del cuerpo de Hela es azulado, la otra mitad de color de carne humana; su aspecto es horrible y siniestro” (pp. 60-61).

La naturaleza de Hela es básicamente la de una deidad del inframundo, sin embargo, hay que resaltar que se le describe con características tanto de la vida como de la muerte debido a las dos mitades de su cuerpo. Esto se refleja en las alas de la forma perfecta de Zygarde, ya que se puede observar que incluyen detalles de color rojo y azul.

En este punto es importante recordar que el color principal de Yveltal, vinculado a la muerte y la destrucción es el rojo; mientras que el de Xerneas es azul y representa la vida y la creación. Por ello, en su forma más poderosa Zygarde sirve de balance entre ambas fuerzas de la naturaleza, tal como se sugiere en la especie que posee: pokémon equilibrio.

Hasta este punto se han comentado las relaciones intertextuales de los pokémon legendarios de las versiones *X & Y* con la mitología nórdica, que como se ha visto es de donde se toma la mayoría de sus elementos. En resumen, se ha visto que están basados en animales fabulosos que habitan ese mundo, tomando sobre todo la forma de éstos y haciendo referencia a sus funciones dentro del contexto mitológico.

Es importante señalar que la mitología nórdica no es la única fuente de la que se toman elementos para conformar las leyendas de la región de Kalos. Vale la pena recordar que dentro de los datos de cada pokémon legendario se encuentra un apartado llamado especie, que como se verá a continuación, evoca toda una cultura que estuvo alejada de la tradición nórdica tanto en contenido como geográficamente.

Pensamiento filosófico y religioso de la India

En la cultura de la India se dice que el universo en su totalidad se encuentra organizado en grupos de tres, a lo que se le da el nombre de tríada. Esta forma de ver el mundo se refleja en una serie de textos sagrados llamados *Upanishads*, mismos que contienen una gran cantidad de ejemplos.

Resulta revelador encontrar que dentro del libro VI de los *Upanishads* se habla del origen de todas las formas de vida: “los tres orígenes posibles para los seres vivientes: nacer de un huevo, nacer de un ser vivo, nacer de un retoño” (Tola & Dragonetti, 2008, p. 164).

Lo anterior se representa a la perfección en los pokémon legendarios que se están analizando, ya que partiendo de los mitos de Kalos se dice que Xerneas toma la forma de un árbol antes de renacer con lo que se cubre el origen por retoño, en cambio, Yveltal se convierte en una crisálida que puede considerarse como un tipo de huevo. Finalmente, como ya se mencionó, Zygarde toma forma a partir la unión de células, las cuales son las unidades mínimas de las que surgen los seres vivos.

No obstante, además de los *Upanishads* hay que hacer mención a la trimurti de la mitología de la India. Ésta se basa en la creencia de que el dios supremo llamado Ishwara posee distintos atributos en los que se manifiesta: por un lado está Brahma, el creador de todo cuanto existe; Shiva, como el principio de la destrucción y Vishnu,

el que protege a la creación (Diccionario de las religiones, 1997, p. 1776; Guénon, 1980, pp. 194-195).

Este aspecto es de gran importancia porque se refleja a la perfección en las especies de los pokémon legendarios de Kalos: Xerneas al tener asignada la creación tiene como correspondencia a Brahma, Yveltal es la destrucción por lo que tiene su par en Shiva y, finalmente, Zygarde al ser el equilibrio le corresponde Vishnu.

Devises heroïques

No obstante, no todas las relaciones intertextuales corresponden a mitologías antiguas, sino que también existen en otro tipo de obras. La siguiente relación resulta muy interesante debido a la conexión con la historia de Francia, que como se recordará es el país en el que se basó la región de Kalos. Se trata de un libro de heráldica publicado en 1551 llamado *Devises heroïques*.

Esta obra consta de una compilación de escudos ya existentes y algunos más totalmente originales. Posteriormente, en 1557 se realizó una nueva edición que aumentaba el número de elementos respecto a la edición de 1551. Cabe mencionar que *Devises heroïques* fue bastante influyente en su campo, ya que fue la primera vez que se realizaba una recopilación de este tipo de emblemas (Zafra & Azanza, 2009, p. 4).

En la edición de 1557 se pueden encontrar tres emblemas particularmente relevantes para el análisis que se está llevando a cabo. Esta relación se comenzó a expresar una vez que fueron lanzadas las versiones X & Y de tal manera que ya forma parte de las explicaciones propuestas para aclarar los orígenes de la sexta generación (Hypeantonio, 2014, p. 1).

Cada emblema incluye de forma prominente un animal y viene acompañado de una frase en latín que se relaciona con la imagen que representa. En primer lugar está un ciervo alado coronado que incluye la oración “*Hoc Caesar me donavit*” (El Cesar me ha recompensado con esto), a continuación se puede encontrar un águila parada sobre el cráneo de un ciervo representando “*Ardua deturbans, vis animosa quatit*” (La fuerza audaz supera cosas elevadas). Finalmente, la figura de la serpiente y las flechas incluye “*Vis nescia vinci*” (Fuerza que no puede ser superada por la fuerza).

Figura 8. Emblemas incluidos en *Devises heroïques*



Figura 8. Nota. De *Devises heroïques*, por C. Paradin, 1557, Lyon: Par Ian de Tournes, et Guil. Gazeau. Derechos reservados [2016] por University of Glasgow. Recuperado de <http://www.emblems.arts.gla.ac.uk/french/emblem.php?id=FPAb054>

En los tres emblemas se puede ver que los animales tienen una correspondencia con las formas principales de los pokémon legendarios de Kalos. En primer lugar está la figura del ciervo alado coronado que recuerda a Xerneas y su cornamenta llena de joyas de colores. Además, esto vuelve a apuntar a su carácter celestial con la inclusión de las alas y el tipo Hada que posee la mascota de la versión X.

A continuación se puede observar la figura de águila parada sobre el cráneo de un ciervo, una victoria que queda remarcada por la frase en Latín que la acompaña. Esto se vincula a Yveltal, el pokémon que al encarnar la destrucción representa la

victoria sobre la creación, misma que queda representada por el cráneo de ciervo, que a su vez evoca a Xerneas.

Finalmente, el emblema de la serpiente y las flechas apunta en primer lugar a la apariencia de Zygarde, ya que la imagen de este pokémon legendario en su fase 50% incluye cinco puntas que recuerdan a colas de flecha, las mismas que aparecen en el escudo mencionado. Además, el estatus de guardián del equilibrio queda manifestado por su frase en latín, misma que se refiere al hecho de que la unión es más fuerte que las partes separadas.

Hasta el momento se han comentado aspectos relativos a los tres pokémon legendarios relacionándolos con mitologías antiguas (específicamente la nórdica y la hindú) y documentos franceses, sin embargo, queda pendiente el aspecto de las primeras formas de Zygarde: célula y núcleo. La revisión de éstas apunta a un vínculo muy diferente hacia un texto de naturaleza distinta a los que ya se han mencionado.

Dragon Ball Z

En el manga y anime de *Dragon Ball Z* hace su aparición uno de los villanos más peculiares de esta franquicia. Este personaje es llamado Cell y es un androide construido mediante complejos procedimientos genéticos que involucran el ADN de muchos personajes poderosos ya existentes. La mayor peculiaridad de éste es que cambia de forma mientras se hace más fuerte, por lo que ahí se encuentra su relación con Zygarde.

De esta forma, se puede decir que de este personaje toma la habilidad de cambiar de forma mientras se hace más fuerte. Cell parte de un estado embrionario hasta alcanzar una fase, denominada Perfecta, al igual que la forma definitiva de Zygarde. El único punto de divergencia es la naturaleza malvada de este personaje contra el papel de guardián del ecosistema de Kalos que tiene el pokémon.

Finalmente, no se puede dejar de lado la similitud de los colores base utilizados en su diseño: en ambos predominan el verde y el negro.

Ya se han visto las maneras en las que desde los pokémon legendarios de la sexta generación se pueden hacer lecturas hacia distintos tipos de textos, pero ¿qué implicaciones tienen estas relaciones? Más importante aún ¿Se pueden extraer significados más profundos partiendo de los símbolos usados en la construcción de estos personajes?

Arquetipos




Hablar del inconsciente colectivo es referirse a una serie de relaciones complejas entre mente, cultura e historia que ya son parte de la herencia compartida de todo hombre y mujer. A partir de este concepto se pueden explorar algunas de las experiencias, ideales y angustias más profundas de la humanidad.

A través de ciertos símbolos se pueden conocer los arquetipos, es decir: “las imágenes primordiales, que con frecuencia corresponden a temas mitológicos, que aparecen también en sueños, fantasías, cuentos populares, películas, novelas y leyendas de distintas épocas y culturas” (Quero & Silva, 2013, p. 87).

A continuación se expondrán los diversos símbolos que pudieron ser identificados en las formas de estos personajes:

Tabla 4

Arquetipos en los pokémon legendarios de las versiones X/Y

| Pokémon | Símbolo | Significado | Fuente |
|---|-----------|---|---------------------------|
|  Xerneas: Pokémon Creación | Ciervo | El ciervo simboliza el árbol de la vida por los cuernos que se asemejan a ramas. Por esto también se le vincula con los ciclos de renovación debido a que este animal cambia de cornamenta cada año. | Cirlot, 1985, p. 128 |
| | Árbol | La figura del árbol representa al cosmos que se regenera, tal como los árboles que pierden y recuperan sus hojas cada cierto tiempo. | Eliade, 1972, pp. 244-246 |
|  Yveltal: Pokémon Destrucción | Águila | A lo largo de la historia el águila ha sido un símbolo asociado al sol, por lo que se vincula a los dioses. En este sentido se le relaciona con el rayo debido a su capacidad de elevarse y aniquilar a seres inferiores. | Cirlot, 1985, p. 57 |
| | Crisálida | La crisálida representa el equilibrio y la regeneración, ya que dentro de ésta se lleva a cabo el cambio de aspecto de un insecto. Se hace referencia al momento en el que el alma abandona el cuerpo cuando llega la muerte. | Cirlot, 1985, p. 151 |
|  Zygarde: Pokémon Equilibrio | Serpiente | Se vinculaba la capacidad de las serpientes de mudar de piel con el poder de deshacerse de la vejez, por lo que son símbolo de la unión de poderes positivos y negativos: pueden tanto matar como curar. En este sentido también son símbolos de los ciclos de la vida. | Cirlot, 1985, p. 408 |
| | Cueva | La cueva, más allá de su función de protección, simboliza la unión de principios pares como masculino-femenino. | Cirlot, 1985, p. 161 |

A partir del análisis de los tres pokémon legendarios de Kalos, y sus relaciones con otros textos, se ha podido identificar una serie de símbolos que refuerzan el significado de estos personajes. Para este proceso se tomaron en cuenta dos grandes elementos: la forma normal (explicada de forma especial por la mitología nórdica) y la forma alterna descrita, tanto en los mitos de la región, como en las entradas de la pokédex y que corresponde al árbol y la crisálida.

Con base en lo anterior se pueden hacer algunos comentarios relativos a los significados de los símbolos anteriormente expuestos:

- La naturaleza divina de la figura del ciervo ha sido un motivo importante en la representación de la vida, incluso se representó de esa manera al Espíritu del Bosque en la animación japonesa *La Princesa Mononoke*.
- Llama la atención que a pesar de que el águila es un símbolo vinculado con el sol, Yveltal posea el tipo Siniestro. Sin duda, se hace referencia al miedo a la muerte latente en el ser humano.
- Como se pudo notar, Zygarde sólo tuvo dos símbolos, los cuales son los que se relacionan a la forma de la que se tienen más datos actualmente. Tomar en cuenta el elemento de la cueva se debe a que el lugar en el que se puede encontrar a este pokémon se llama Cueva Desenlace.

Los tres pokémon legendarios tienen símbolos que representan la idea de que la vida y la muerte son aspectos de un ciclo de la naturaleza en el que ambas fuerzas son parte de un equilibrio mayor. Pokémon es un videojuego en el que el tema de la muerte no se aborda de una forma totalmente abierta, principalmente por el hecho de que se desarrolla pensando en un público muy amplio que incluye al infantil. Incluso en las batallas los participantes no mueren, sino que se debilitan a pesar de usar movimientos que parecen devastadores.

No obstante, esta franquicia ha hecho referencias más o menos explícitas sobre el aspecto mortal en este mundo de manera constante desde su inicio. Por ejemplo, desde las versiones *Red*, *Blue* y *Yellow* el jugador se encontraba con el Pueblo Lavanda, que es el lugar donde se puede encontrar un cementerio en el que no sólo hay tumbas y pokémon tipo fantasma, sino que sirve de escenario para contar una serie de historias que implican una tragedia.

En este sentido, las versiones *X* & *Y* incluyen una serie de elementos que evocan las historias presentadas en el videojuego en las que los personajes se enfrentan a la muerte de sus seres queridos, como en el caso del rey AZ. Sin embargo, todo esto se corona por los significados que se simbolizan por medio de los pokémon legendarios que transmiten un mensaje de aceptación: la muerte no es el final y todo es parte de un ciclo cósmico complejo.

3.4 Videojuegos en las bibliotecas: una perspectiva intertextual

Hasta este punto se han comentado aspectos sobre la intertextualidad, su relación con la bibliotecología, el mundo Pokémon e incluso se ha mostrado la riqueza de significados que pueden contener sus personajes. Sin embargo, aún es necesario reflexionar sobre la presencia de los videojuegos en las bibliotecas; sus usos, retos y potencial dentro de las labores que se llevan a cabo a favor de los usuarios.

Indudablemente, hablar de videojuegos es referirse a un tipo de texto surgido de los avances tecnológicos del siglo XX en el terreno de la computación, al que se accede por medios electrónicos. Como tal, es necesario verlos de una forma objetiva, es decir, no son la pandemia social que quieren ver los detractores, ni la solución a todos los retos del aprendizaje y la lectura. Más bien, es un objeto de estudio del que se pueden obtener aportes valiosos al analizarlo desde una perspectiva que lo integre a escenarios distintos al ocio, justamente como la biblioteca.

Los aportes que pueden proporcionar los medios electrónicos deben servir a un fin mayor que su mera novedad, es decir, pueden ser de gran ayuda para la exploración de estrategias nuevas que fomenten el desarrollo de las habilidades necesarias para que los usuarios sean capaces de comprender el contexto social y cultural en el que se encuentran inmersos (Macedo, 2008, p. 5).

En la actualidad el avance de las tecnologías de la información y la proliferación de los formatos electrónicos han provocado que la lectura se convierta en una práctica más dinámica. Ahora los lectores pueden realizar sus interpretaciones de acuerdo a sus intereses y continuar con su proceso a un ritmo acorde a sus necesidades. Esto conlleva que la construcción de significados ya no está sujeta a una estructura lineal, como la que exige el formato impreso (Cordón, 2015, p. 140).

Por ejemplo, la lectura puede comenzar en un artículo de Wikipedia sobre cualquier tema e indudablemente en algún momento el lector se puede topar con un enlace dentro del texto que lo envíe a otra página que a su vez tendrá sus propios enlaces a temáticas relacionadas. Sin embargo, en cualquier momento este sujeto hipotético puede regresar al punto de origen y continuar en lo que se había quedado antes de explorar lo que sus intereses le dictaron.

Es necesario estar conscientes de que la diversificación de los tipos de documentos ha conllevado la existencia de distintos tipos de lectura que pueden llevarse a cabo en momentos diferentes de la vida y responden a fines específicos. Por ejemplo, una misma persona necesita leer las distintas señales y letreros para guiarse en una ciudad, las pantallas en máquinas expendedoras o supermercados, los mensajes SMS o la mensajería instantánea de una aplicación como *Whatsapp* en los teléfonos celulares (Cassany, 2008, pp. 59-69).

En todo caso, lo importante es que en la actualidad no toda lectura se lleva a cabo en términos académicos ni bajo los modelos y objetivos de una concepción

más tradicional de esta actividad. Incluso, como ya se ha comenzado a ver, leer un texto literario o científico en el sentido más clásico no implica que siempre se interprete de la misma manera, porque cada lector le puede encontrar un significado distinto a partir de sus experiencias y las relaciones intertextuales que logre establecer.

En el caso de los videojuegos se trata de un tipo de texto que comparte una serie de características con los textos literarios aunque con la particularidad de que permite la interacción del individuo en el desarrollo de los eventos. También hay que recordar que se conforma de una mezcla de elementos que incluye escritura alfanumérica (en los diálogos), imágenes (la acción que transcurre en la pantalla) y sonido (la música de fondo).

Todos los elementos del videojuego interactúan entre sí al mismo tiempo, es decir, la lectura es más compleja que la simple suma de sus partes. Por lo tanto, a una práctica de este tipo se le podría llamar multimodal, justamente por el hecho de que la información se transmite en más de una manera de forma simultánea. Este tipo de contenidos son cada vez más comunes gracias a la tecnología (Cassany, 2008, pp. 70-71).

Tampoco hay que perder de vista que los videojuegos son productos surgidos del desarrollo de la tecnología, y que al igual que los demás soportes electrónicos, pueden coexistir con materiales más tradicionales como los libros y las revistas. Evidentemente, esto implica abandonar una visión apocalíptica de la desaparición de los documentos impresos, así como de la asociación de la tecnología con índices bajos de lectura.

De esta forma, es posible que a partir de un videojuego se realicen lecturas que se dirijan a páginas de internet, a otros títulos de temática similar, a obras de la literatura que guarden alguna relación, series de televisión, adaptaciones al cine o al cómic, guías de consejos para avanzar en el juego, etc. Obviamente, el sentido

de estas relaciones también puede ser al revés, con lo que se configura una red de textos capaz de englobar una gran cantidad de información documental.

Sin embargo, todos estos cambios en los procesos de lectura y los formatos en los que se puede encontrar la información también han traído consecuencias desfavorables para los lectores. Al tener tantos contenidos a un *click* de distancia se ha abogado por la inmediatez en la recuperación, pasando a segundo plano el análisis. Se puede afirmar que en la actualidad no se profundizan ni se critican los textos que se obtienen (Cordón, 2015, p. 141).

Por esta razón, es muy importante que desde la biblioteca se sepan aprovechar los soportes nuevos para no ver enemigos donde existen aliados que permitan ofrecer formas novedosas de realizar lecturas significativas. La cuestión de todo esto es encontrar el punto medio en el que se aprovechen las posibilidades que ofrece la actualidad de tal forma que se promueva el análisis crítico de los contenidos a través de la intertextualidad.

Sin duda, la biblioteca es el lugar más adecuado para llevar a cabo un encuentro entre personas y novedades tecnológicas, como lo son los videojuegos. No obstante, también es cierto que existe una serie de prejuicios hacia éstos, por lo que esta labor ha de iniciar desde dentro a partir de estas ideas preconcebidas sobre la naturaleza de este medio y su utilidad para el desarrollo de los usuarios (Bustos y Guzmán, 2010, p. 39).

Un punto de contacto directo entre la biblioteca y los videojuegos se dará cuando un usuario juegue en espacios como las salas de lectura. En este caso, vale la pena comentar que jugar en la biblioteca implica el uso de ciertos tipos de videojuegos, debido a que invariablemente se tratará de consolas portátiles, teléfonos celulares o tabletas. Esto deja fuera a los fanáticos de productos muy populares como PlayStation de Sony, Xbox de Microsoft o Wii de Nintendo cuyo diseño está pensado

para funcionar en los hogares, haciendo uso de pantallas y en muchas ocasiones de conexión a internet.

En este contexto, una de las consolas portátiles más populares es la Nintendo DS / 3DS / New 3DS que ya cuenta con varios modelos en el mercado. Se trata de un equipo que posee dos pantallas (una de las cuales es táctil) y permite jugar en solitario, vía infrarrojo con personas que se encuentren cerca, o si la mecánica del videojuego lo requiere, usando conexión Wi-Fi con jugadores alrededor del mundo.

Los bibliotecarios pueden llevar a cabo una serie de acciones que permitan realizar un acercamiento con este sector de su comunidad e incluso atraer a más usuarios que potencialmente puedan hacer uso de los demás servicios de la biblioteca. Las estrategias a implementarse en lugares y contextos específicos requieren de una planeación que tome en cuenta las condiciones y características propias de cada lugar.⁴

Otra vía posible de encuentro entre los videojuegos y la biblioteca puede ser por iniciativa del personal y consistiría en la presencia efectiva de éstos como parte del acervo con el que se cuenta. La implementación de un proyecto de esta naturaleza puede ser posterior a la identificación de este sector de la comunidad, por lo que vale la pena reflexionar en algunas cuestiones ¿Qué hacer? ¿Cómo hacerlo? ¿Cuáles beneficios trae?, etc.

Sin duda, la gran variedad de videojuegos existentes en el mercado permiten abordar dichas cuestiones desde distintos puntos de vista. No obstante, a partir de este punto se hará una aproximación a partir de Pokémon ya que de éste se ha realizado el análisis a lo largo del trabajo. Por supuesto, es posible realizar una labor similar con otros títulos de juegos de rol o de aventura como *The Legend of Zelda*, *Uncharted*, *Final Fantasy* o *Monster Hunter*.

⁴ La planeación e implementación de un proyecto de esta naturaleza va más allá del planteamiento de este trabajo. Se considera que una propuesta de este tipo constituye un trabajo a ser desarrollado por separado en el futuro.

De las muchas formas en las que es posible incentivar la lectura, los videojuegos tienen un lugar especial debido a que corresponden a los intereses y temas que comparten las generaciones más recientes. Por eso los videojuegos pueden ser una vía que conduzca a la lectura de materiales de diversa índole que puede ir desde libros, artículos de revistas o sitios de internet especializados (Bustos y Guzmán, 2010, p. 16).

El hecho de que el mundo Pokémon refleje en muchos sentidos a la realidad, permite abordar temáticas de diversos tipos. De hecho, ya se pudo observar cómo a partir de tres personajes (los pokémon legendarios de la región de Kalos) se pudieron establecer relaciones intertextuales con textos anteriores y se mostró la manera en la que se relaciona con el mensaje que se transmite dentro del videojuego.

Dentro de la biblioteca se puede propiciar el reconocimiento de estas relaciones de varias maneras. El hecho de que muchas de las criaturas estén basadas en animales que existen en varias regiones del planeta da pie a que los usuarios puedan conocer más sobre biodiversidad, especies en peligro y cuidado ambiental. Los que están basados en mitos y leyendas pueden usarse para que los usuarios tengan la oportunidad de conocer otras tradiciones y lograr un conocimiento intercultural (Porcaro, 2010, p. 25).

Algunas acciones específicas encaminadas a la obtención de estos conocimientos pueden ir desde la organización de conferencias por parte de los jugadores más expertos dentro de la comunidad, exhibiciones temáticas en las que se muestren estos vínculos usando materiales de la biblioteca, periódicos murales, etc. Esta puede ser una labor constante y que no sólo se limite a Pokémon, sino que se extienda a diversas áreas de los intereses de la comunidad.

No se debe perder de vista que aún más importante que hacer notar una u otra relación entre un texto y otro, es el hecho de mostrar a los usuarios que todo lo que se registra a través de cualquier medio posee significados que cada uno construye y que en la biblioteca se pueden adquirir los conocimientos necesarios para lograr lecturas más profundas. Con esto en mente es posible formar lectores que sean capaces no sólo de interpretar aquello que reciben, sino de criticarlo y hacerse de una postura propia a partir de su experiencia.

Por otro lado, un aspecto de gran importancia es que el acto de jugar Pokémon no siempre se realiza de forma individual, sino que las mecánicas suelen permitir que se lleven a cabo partidas en las que pueden intervenir más de dos jugadores. En las versiones que actualmente están en funcionamiento (*X*, *Y*, *Alpha Sapphire* y *Omega Ruby*) existe la opción de llevar a cabo batallas dobles (1 vs 1) y múltiples (2 vs 2), lo que quiere decir que pueden ser hasta cuatro participantes en un solo encuentro.

Además, también está la mecánica de los intercambios que permite a los jugadores dar y recibir ciertos pokémon que no puedan encontrar en sus respectivos juegos o crías recién nacidas de huevos. Por supuesto, también las evoluciones que solamente se llevan a cabo por intercambio, requieren de la cooperación entre al menos dos usuarios.

Como ya se había visto, esto no es casualidad y este componente social fue añadido con toda la intención de que los jugadores convivieran entre sí. Este aspecto puede ser explotado desde las bibliotecas, ya que apoya el cumplimiento de una función social. De esta forma, no sólo se tienden puentes entre usuarios, sino que se promueve que se resuelvan problemas en conjunto en una época que tiende al individualismo (Bustos y Guzmán, 2010, p. 32).

El hecho de que los usuarios puedan interactuar de frente permite el intercambio de experiencias y recomendaciones que pueden ir desde temas relacionados con

los videojuegos hasta otros afines que por supuesto pueden incluir a la literatura. En este sentido, se puede hablar de otro tipo de diálogo entre individuos que se puede llevar a cabo dentro de la biblioteca, y como tal, permite el enriquecimiento mutuo a través de lo que ahora se puede ver como relaciones intertextuales.

En este sentido, una acción por parte de las bibliotecas puede ser la organización de torneos de forma regular. Con lo cual se promovería que los miembros de la comunidad acudan físicamente a las instalaciones. Para incentivar un evento de esta naturaleza se puede hacer la distribución de algún pokémon especial u ofrecer algún tipo de premio para los tres primeros lugares. En todo caso, algo así requeriría involucrar a algunos jugadores en la organización.

Para hacer más inclusivo el evento (planteado de esta forma estaría limitado a aquellos que poseen tanto la consola como el videojuego) se pueden realizar actividades paralelas en las que puedan participar los seguidores que no posean lo necesario para estar en el torneo. Se pueden realizar proyecciones de anime y películas o talleres de dibujo que también tomen en cuenta a los usuarios más pequeños.

Un evento de estas características sería la oportunidad perfecta para que la biblioteca realice la exhibición de los materiales con temas afines a la temática del videojuego. Se pueden mostrar obras con temáticas como ciencia ficción, fantasía, mitos, biodiversidad, animales en peligro de extinción, etc. También sería necesario pensar en los padres de familia que asistan con sus hijos para que conozcan más de qué se trata la franquicia y sepan a lo que dedican su tiempo los jóvenes.

Este último punto guarda un potencial enorme, porque implica que el diálogo entre usuarios alcance otro nivel. Comúnmente los padres de familia no se involucran en aspectos como los videojuegos por considerarlos infantiles, por lo tanto, es una gran oportunidad tanto para que intercambien experiencias como para lograr un punto de encuentro entre generaciones.

Por supuesto, promocionar un proyecto de esta naturaleza requiere también de acercarse a los espacios (físicos y en línea) en los que se encuentran los jugadores que potencialmente pasarán a ser usuarios. En este sentido, los centros de convenciones, las plazas temáticas y las redes sociales son un gran espacio para realizar labores de promoción. Además, son puntos clave para conocer de primera mano las opiniones y expectativas de la comunidad.

Actualmente, en países como Estados Unidos ya se llevan a cabo iniciativas para integrar la experiencia de los videojuegos a los servicios que se ofrecen en las bibliotecas del sector público. Sobresale especialmente el caso de la New York Public Library, que incluso ha desarrollado una colección en circulación para que los usuarios puedan tener préstamos de hasta una semana de títulos para consolas como Wii, PlayStation y Xbox (Schiesel, 2008, párr. 3).

Una iniciativa de esta naturaleza responde a las características socioeconómicas de otro país cuyo sistema bibliotecario funciona de una forma distinta a la del resto del continente americano. No obstante, lo que vale la pena resaltar es la importancia que se le da a los videojuegos como un medio que permite atraer a los usuarios más jóvenes.

Incluso instituciones como la Library of Congress, una de las bibliotecas más grandes e importantes en el mundo, ha incluido dentro de sus colecciones a los videojuegos. Una labor de esta naturaleza ha implicado otra variable a tomar en cuenta al momento de pensar en este tipo de materiales: la conservación de los soportes digitales sin restringir su uso. Esto es especialmente importante cuando se consideran los títulos que se publicaron hace treinta o cuarenta años (Owens, 2012, párr. 3-22).

La inclusión de los videojuegos dentro de las bibliotecas sin duda implica más cuestiones para reflexionar que su conveniencia a los fines de éstas y de los

usuarios. Como se puede ver, también representan un reto para la profesión en cuanto a que es necesario considerar las particularidades físicas de este tipo de soportes. Por ejemplo, muchos videojuegos se lanzan en DVD / Blu-Ray aunque otros (como Pokémon) aparecen en cartuchos propios del Nintendo 3DS.

Además de las labores de conservación también surgen las cuestiones de la catalogación de estos soportes, su clasificación y la asignación de los puntos de acceso. Sin duda, este aspecto es uno de los grandes temas en los que se ocupa la bibliotecología al pensar en el tratamiento de la información en todos los posibles formatos existentes y los que están por venir a raíz del avance tecnológico.

Una de las propuestas más grandes que ha surgido desde las bibliotecas para hacer parte de éstas a los videojuegos proviene de la American Library Association, la Australian Library and Information Association y la iniciativa llamada Nordic Game Day de Europa del Norte. Estas instituciones realizan de forma anual el International Games Day @ your library que se celebra el tercer sábado de noviembre (About, 2016, párr. 1-7).

En este día las bibliotecas que se inscriben para ser parte de esta iniciativa abren sus espacios para que los usuarios hagan uso de videojuegos dentro de sus instalaciones. Asimismo, se promueve el uso de juegos de tablero y de rol, todo esto de forma gratuita para todos los asistentes. Con esto se promueve el encuentro de diversos sectores de la sociedad y el deseado diálogo que haga crecer a todas las partes.

Por otro lado, el 6 de julio de 2016 inició el fenómeno social más reciente que le ha dado la vuelta al mundo y que ha impactado en las bibliotecas de una forma insospechada. En este día se lanzó el videojuego para teléfonos inteligentes llamado *Pokémon GO* que se basa en el uso del GPS y cámara del teléfono para que el jugador encuentre y capture a los pokémon que aparecen en el mundo real.

Éstos aparecen en la pantalla, aunque no como parte de un mundo ficticio sino dentro de lo que se puede llamar mundo real (Ruíz y Sucasas, 2016, p. 22).

Desde su lanzamiento ha conseguido una popularidad cada vez mayor y ha implicado que una gran cantidad de jugadores salgan a las calles a buscar pokémon, con todos los posibles riesgos que implica enfocarse en la pantalla del teléfono. Esto se debe a la mecánica de las poképaradas, que son puntos dentro del mapa en el que es posible encontrar objetos que permiten avanzar en el juego, como pokébolos o pociones para restaurar la salud del equipo.

Debido a que estos puntos suelen ser monumentos o lugares públicos, no ha resultado raro que varios coincidan con la ubicación de algunas bibliotecas. Así es como éstas se han encontrado con la asistencia de los jugadores que realizan su cacería pokémon. Por esta razón, muchos bibliotecarios ya han implementado estrategias y acciones que hagan uso de esta aplicación para promocionar los servicios que se ofrecen (Spina, 2016, párr. 2-4).

Otra experiencia interesante provino de la Skokie Public Library, ubicada en Illinois. Como esta biblioteca también resultó ser una poképarada, el personal ha organizado eventos especiales a los que llamaron Safaris. Éstos consisten en recorridos guiados en los alrededores de la comunidad, con el fin de que los participantes conozcan mejor el lugar en el que viven. Además, se dan recomendaciones tanto de seguridad física como del cuidado de la privacidad en la red (Bean, 2016, párr. 9-12).

Actividades de este tipo se encargan de enseñar a los usuarios la mejor manera de hacer uso de sus datos en internet, lo que no deja de ser relevante en una sociedad que aún no está completamente consciente de la importancia de estos temas. Con esto la biblioteca adquiere un nuevo rol educativo que se relaciona con la vida diaria de toda la comunidad y no sólo con la aplicación de *Pokémon GO*.

Si *Pokémon GO* se convierte en un fenómeno de larga duración o no, eso es algo que sólo el tiempo dirá. La enseñanza que dejan estas experiencias es conocer los intereses de diversos sectores de la comunidad para aprovecharlos, tanto para promocionar los materiales de las bibliotecas, como para realizar acciones que se traduzcan en un beneficio para todos.

Al momento de considerar todos estos aspectos en el uso de videojuegos dentro de la biblioteca, sea *Pokémon* o cualquier otro título, no hay que olvidar que se trata de una búsqueda cuyo fin es encontrar maneras novedosas de dar a conocer a los usuarios todo lo que la biblioteca puede ofrecerles. Incluso también los bibliotecarios pueden aprender y acercarse a su comunidad.

En todo caso, un componente clave de este tipo de proyectos es la creatividad del bibliotecario, porque no hay fórmulas escritas para atraer a los niños y a los jóvenes, solamente tener la mente y oídos abiertos a lo que éstos necesitan y a lo que les interesa. En este contexto, los videojuegos se están perfilando como una gran herramienta que puede funcionar como puente que propicie un diálogo intertextual entre los materiales que una biblioteca puede ofrecer y las inquietudes de los usuarios.

Como se ha podido ver, desde la biblioteca se pueden realizar una gran cantidad de acciones encaminadas al enriquecimiento de las interacciones que se llevan a cabo entre los usuarios, así como las que éstos llevan a cabo con la información, sin importar su procedencia.

En este sentido, los videojuegos son un tipo de texto que puede ser aprovechado e incluido en las unidades de información. A través del uso de la intertextualidad como una herramienta de aprendizaje se podrán conectar a éstos con el resto del universo bibliográfico. Una tarea de esta naturaleza es ardua, aunque necesaria para promover una visión más amplia, inclusiva y crítica de la realidad a partir de la biblioteca.

Una experiencia en el Colegio Madrid

A partir de este punto la narración pasará a primera persona debido a que se contarán algunos hechos observados en una institución bibliotecaria específica: La biblioteca Jesús Silva Herzog del Colegio Madrid. En este lugar he tenido la oportunidad de desenvolverme laboralmente a partir del año 2014, y durante mi estancia he podido ser testigo de la relación entre los recursos de la unidad de información, los usuarios y los videojuegos.

El Colegio Madrid es una institución de enseñanza laica que ya cuenta con 75 años de experiencia y que surge del exilio español en México. La biblioteca Jesús Silva Herzog cuenta con alrededor de 36,000 volúmenes resguardados en un inmueble con una antigüedad de aproximadamente 40 años.

La biblioteca da servicio a una parte importante de la comunidad del Colegio Madrid. Los usuarios que hacen uso de los libros y revistas son: profesores, trabajadores, alumnos de secundaria y de bachillerato. Obviamente, éstos últimos son los que asisten con más regularidad a hacer uso de los servicios de préstamo a domicilio, en sala e interno (dentro de las instalaciones de la escuela).

Dentro de esta biblioteca mis labores se enfocan en mantener actualizadas las suscripciones a los periódicos y revistas que se conservan en la hemeroteca y a prestar el servicio de consulta. Este aspecto ha sido determinante para conocer los intereses de la comunidad, particularmente de los alumnos, porque acuden conmigo constantemente por ayuda en la investigación documental para tareas y trabajos. En varias ocasiones los profesores les permiten elegir libremente el tema para desarrollar ensayos, monografías o discursos.

Durante mi estancia en esta biblioteca los videojuegos como tema de investigación ha sido recurrente curso tras curso, en algunos casos centrándose en la historia, en otros en los efectos sobre las personas e incluso en su utilidad dentro

de la educación. Mientras los alumnos de bachillerato realizan trabajos más complejos, los de secundaria suelen desarrollar temas que les permitan iniciarse en el manejo de fuentes bibliográficas.

Afortunadamente, el acervo de la biblioteca ha logrado responder a estas inquietudes por medio de libros y artículos de revistas. Con esto se puede observar que de entrada los videojuegos son parte de los intereses de los alumnos, mismos que lejos de quedarse al margen de su vida académica, más bien la enriquecen y la hacen más cercana a su vida. En términos de lo ya explicado anteriormente, se establece un diálogo con la experiencia previa fuera de la escuela.

La experiencia de conocer a los alumnos de y sus intereses también se ha visto beneficiada por una actividad que llevo a cabo en colaboración con la profesora Nadine Cardona de español. Ésta se centra en la lectura de cuentos o leyendas de terror con el fin de obtener opiniones y reflexiones para la expresión de las emociones, usando la creatividad y la figura de los monstruos en la literatura.

Aunque al momento no hemos utilizado a los videojuegos dentro de estas actividades, lo que he podido notar es el interés que genera en los alumnos el que los textos literarios se aborden de una manera distinta a la tradicional. De esto se desprendieron dos efectos dignos de mencionarse: por un lado, aumentó el uso de los libros de autores trabajados como H.P. Lovecraft, y por el otro, los participantes en esta iniciativa mostraron más confianza al acercarse conmigo.

Lo que se puede extraer de esta historia es que al acercarse a los usuarios, sobre todo con las nuevas generaciones, los bibliotecarios necesitan buscar formas distintas de hacer sus funciones clásicas. Sus estrategias necesitan renovarse de acuerdo a los cambios que la sociedad y la tecnología traen consigo. Como se ha visto, es posible encontrar relaciones intertextuales que conectan a la literatura con los videojuegos. Por lo tanto, las posibilidades son enormes.

Para mayor información sobre el proyecto de los monstruos se puede consultar la ponencia *Habilidades en la era digital: hacia nuevas prácticas de lectura y escritura* que fue presentada en el marco del Encuentro Pedagógico Carmen Meda del año 2015, mismo que se encuentra disponible en la siguiente dirección: http://www.colegiomadrid.edu.mx/documentos/EncuentroPedagogico2015/Ponencias/EP15_M4_PC.pdf.

Además de estas situaciones, también he tenido la oportunidad de observar y reflexionar sobre otros momentos en los que se ha manifestado la presencia de los videojuegos en la biblioteca del Colegio Madrid. Cabe mencionar que mucho de lo que se narrará a continuación sucedió mientras este trabajo estaba siendo elaborado. Los nombres reales de los alumnos se omitirán de la narración.

Antes que nada cabe aclarar que en la actualidad la biblioteca del Colegio Madrid no contempla a los videojuegos dentro de los servicios que se ofrecen. No obstante, esto no ha sido un impedimento para que varios alumnos utilicen el mobiliario, que originalmente está destinado a la consulta en sala de los libros, para jugar en sus horas libres o en los recesos.

En una ocasión tuve la oportunidad de ver a dos alumnos de bachillerato jugando Pokémon en su Nintendo 3DS dentro de la biblioteca durante una hora en la que no tuvieron maestro. No había ningún tipo de conflicto con las reglas del área porque durante las batallas que tuvieron le bajaron todo el volumen y lo que hablaban era a un volumen adecuado.

Cabe mencionar que mientras se llevaban a cabo las batallas pokémon los alumnos intercambiaban ideas sobre estrategias e impresiones generales sobre el juego. Con todo esto, se puede ver cómo los usuarios se apropian de los espacios de la biblioteca sin importar que los servicios no estén planeados para atender un uso de estas características y mientras esto sucede, puede llevarse a cabo una interacción social.

De una forma más directa, también he tenido la oportunidad de conversar en el día a día con muchos alumnos, lo que ha implicado otra forma de conocer los intereses de la comunidad. Un tópico recurrente ha sido justamente el de los videojuegos y temas afines, lo que con el correr del tiempo no solamente implicó un intercambio de opiniones, sino que llegó al grado de inspirar trabajos académicos. El caso más impresionante fue cuando una plática en la biblioteca derivó en un ensayo de filosofía en el que se vinculaba a Nietzsche con uno de los cómics más aclamados y populares: Watchmen.

Otro evento digno de mención se relaciona con Pokémon GO, el popular juego para teléfonos móviles del que ya se habló anteriormente. En esta ocasión, a punto de cerrar una de las áreas de la biblioteca que se encuentra al aire libre me encontré con que dos alumnos aún estaban usándola. Al pedirles que desalojaran el área me pidieron dos minutos más y me contaron que desde ese lugar sus teléfonos eran capaces de captar y retar un gimnasio que no era posible alcanzar sin salir de la escuela, lo que evidentemente no es posible mientras no se dé el toque de salida.

Lo que me llamó la atención de este evento es el hecho de que los intereses de los alumnos y las innovaciones tecnológicas están en un cambio constante al que las instituciones (tanto educativas como bibliotecarias) se resisten. El problema es que este proceso continúa aún sin su aprobación, lo que en mi experiencia provoca un distanciamiento entre la realidad cotidiana de nuestros usuarios y la vida de la biblioteca.

Las acciones que se pueden tomar no necesariamente tiene que ser una labor enorme, incluso pueden partir de cosas pequeñas para llegar a otras más grandes. Sobre este aspecto he tenido la oportunidad de recibir comentarios de aprobación de parte de los alumnos a que la biblioteca también tome en cuenta, o al menos hiciera referencia, a obras y personajes que son parte de sus gustos.

Una vez en especial, en un cierre de cursos una alumna me manifestó directamente su agradecimiento por la ayuda recibida en sus clases e hizo referencia a algo muy pequeño que había hecho un par de años antes. En esa ocasión, para desearles lo mejor a los alumnos de secundaria en su ingreso a un nuevo curso, decidí adornar un pizarrón dedicado a este tipo de mensajes con pequeñas impresiones de un personaje de Pokémon.

La alumna se expresó en estos términos: “¿Quién te da la bienvenida con un Pichu?”. Con esto me quedó claro que todo cuenta para ellos y que incluso ese tipo de acciones son notadas y valoradas. Cuando hablamos de la relación entre los usuarios y la biblioteca, simplemente todo cuenta.

Como se pudo observar, la relación que se lleva a cabo entre las bibliotecas y los videojuegos sucede en un entorno real y no se queda en una mera especulación de futuros probables o teorías por comprobar. Al contrario, se trata de algo que está sucediendo de una forma natural, y más que tomar una postura combativa ante este tipo de tecnologías, lo ideal sería integrarlas con las demás fuentes de información.

Acciones de esta naturaleza indudablemente atraerían la atención de una generación acostumbrada a un modelo de biblioteca que se encuentra cada vez más alejada de su día a día. Por tal motivo es necesario volver a pensar nuestra labor no sólo desde Pokémon ni desde los juegos de video, sino desde los cómics, el cine, internet, las aplicaciones, las redes sociales y lo que esté por venir.

Al final, todo debe encaminarse a auxiliar a nuestras comunidades a acceder a ese texto total propuesto por Barthes para que sean capaces de construir libremente sus propios caminos en las carreteras del mundo de la información. Senderos con el potencial de liberarnos de la caja que es el ritmo acelerado e irreflexivo de la vida moderna.

Conclusiones

Se puede analizar la intertextualidad desde una gran cantidad de áreas del conocimiento, aunque no debe pensarse que son meras reflexiones sin conexión alguna. Más bien, cada una aporta un matiz distinto a un fenómeno complejo que permite la comprensión del desarrollo y consolidación del conocimiento humano a lo largo de la historia a través de los textos, entendiendo este término en un sentido amplio e inclusivo.

La intertextualidad es un fenómeno cotidiano que forma parte inherente de la experiencia de leer. Se trata de la presencia de un texto en otro, lo que implica que todos los textos están relacionados entre sí en distintos grados, que pueden ir desde citas textuales explícitas hasta referencias implícitas que requieren de una mayor experiencia de parte del lector.

A pesar de que existe una gran diversidad de puntos de vista en lo que concierne a las definiciones de intertextualidad, éstas se pueden considerar bajo dos modelos principales: el global (representado por Barthes) y el restringido (expuesto por Genette). A pesar de las diferencias, en ambos enfoques se resalta la importancia que tienen los intertextos en la significación que adquieren los textos al ser leídos.

La relación que existe entre usuarios e información es un proceso de comunicación que se lleva a cabo dentro de las bibliotecas, y como tal, es el resultado de un diálogo entre ambas partes. Esto implica que surjan relaciones intertextuales que el lector reconoce a partir de su experiencia previa y la lectura nueva, con lo cual se enriquece su conocimiento.

El término texto no se refiere a una estructura determinada para un discurso, más bien se refiere a un objeto de estudio, y como tal se deben separar sus elementos para identificar el reflejo de un momento histórico. Sin embargo, con esto no se quiere decir que esto signifique buscar un significado único y oculto, sino que

apunta a la posibilidad de ser capaces de identificar la pluralidad de sentidos que se pueden encontrar dentro del mensaje que se transmite.

Actualmente los videojuegos ya forman parte de la vida de una gran cantidad de personas de todas las edades alrededor del mundo, por lo que son una vía adecuada para acceder a las formas de producción textual del siglo XXI. Dentro de este extenso mundo, la franquicia de Pokémon se ha transformado en un referente de la cultura popular contemporánea al contar con una cantidad considerable de títulos desarrollados para diversas consolas.

Pokémon cumple con las características necesarias para considerarse como un texto narrativo que posee un mensaje para ser transmitido a un público y que ha sido dotado de los elementos necesarios para ser comprendido. Asimismo, se identificaron las características que le son propias a un tipo de texto como lo son los videojuegos, principalmente la posibilidad de interactuar con el desarrollo de la historia, así como con otras personas.

A lo largo de los distintos videojuegos de Pokémon se ha creado todo un mundo que cuenta con sus propias reglas y con una narrativa que conecta a las diversas entregas entre sí. Todos estos elementos se han ido desarrollando a lo largo de seis generaciones de videojuegos. En cada una de éstas se han introducido nuevas historias, personajes, lugares y leyendas.

Aunque estas leyendas son parte de un mundo ficticio, éstas retoman elementos de mitologías de civilizaciones reales para darle un mayor peso, profundidad y significado a estas historias y a sus personajes. De esta manera, las encarnaciones de la creación, la destrucción y el equilibrio hacen referencias intertextuales a seres presentes en mitos como los de los pueblos nórdicos o conceptos filosóficos de la India antigua. También se pueden detectar vínculos hacia otros tipos de textos, como la franquicia de *Dragon Ball Z* y la heráldica francesa del siglo XVI.

El uso de los videojuegos al planear los distintos programas y servicios que ofrece una biblioteca pueden traer beneficios como el lograr un acercamiento a las generaciones más jóvenes al relacionarse con éstas a partir de sus intereses. Además, tienen el potencial de ser un punto de convivencia entre diversos miembros de la comunidad, a la par de que se promueve una lectura crítica de un medio que es cada vez más popular.

Actualmente, desde varias bibliotecas se llevan a cabo iniciativas, sobre todo en países anglosajones, que van encaminadas a la inclusión de los videojuegos en el desarrollo de colecciones y la prestación de servicios. Por lo tanto, constituyen aportes valiosos que muestran las posibilidades que los bibliotecarios tienen para integrar un medio que tradicionalmente no se asocia con una institución bibliotecaria.

Con los videojuegos de Pokémon se pueden llevar a cabo una gran variedad de acciones dentro de la biblioteca debido a que sus mecánicas permiten la interacción entre jugadores. Esto constituye una gran oportunidad para difundir los servicios y el acervo de formas novedosas.

En la planeación e implementación de las estrategias necesarias para llevar a cabo una misión de esta naturaleza, la intertextualidad es una teoría con la que se pueden guiar las distintas actividades, de tal forma que lo que se busque sea que el usuario sea capaz de relacionar su experiencia personal con lo que la biblioteca le ofrece.

Una posible vía de investigación que se puede desprender de este trabajo es la elaboración de proyectos cuyo fin sea utilizar a los videojuegos en las bibliotecas. Dichas iniciativas requerirán basar su planeación y estrategias⁵ en el contexto de un país como México.

⁵ Una fuente valiosa de información a tomar en cuenta en estos proyectos es *El impacto de los videojuegos en las bibliotecas públicas: una bibliografía comentada del género RPG* (UNAM, 2016).

De intertextualidad en intertextualidad: Una reflexión final

Si todo texto es un tejido de otro(s) texto(s) en el que se cruzan los significados, entonces este trabajo es un ejemplo en el que se pueden identificar los procesos que forman parte de un fenómeno como la intertextualidad.

En su estructura se pueden observar distintos tipos de relaciones que van desde menciones totalmente explícitas hasta referencias que no lo son tanto. Tal es el caso de expresiones y enunciados que llegaron a este texto a través de las fuentes más diversas, mismas que en su conjunto integran mi experiencia como lector.

Sin lugar a dudas los tres capítulos que conforman este trabajo son un entramado en el que se puede encontrar la huella de otros textos. De una forma particular es necesario mencionar a las citas textuales, propias de todo trabajo de investigación. Su inclusión va más allá de un requisito a cumplir, más bien es una labor totalmente necesaria en la construcción de un texto de carácter académico.

Esta actividad fue especialmente importante al elaborar el marco teórico, ya que implicó analizar distintos puntos de vista sobre la intertextualidad para encontrar los aspectos en común, así como sus particularidades. De esta forma, en un Yo lector-autor se encontraron y dialogaron Bajtín, Kristeva, Barthes, Genette, Hutcheon y muchos otros.

Así es como un lector pasa de ser un receptor de contenidos a convertirse en un complejo crisol en el que se genera la escritura. Por supuesto, se trata de un proceso que siempre se encuentra en un cambio constante debido a que como humanos también somos cambiantes. Esto último es una forma distinta de decir que aprendemos desde una gran variedad de fuentes durante toda nuestra vida.

A pesar de que todo este proceso se lleva a cabo de una forma natural como parte de la elaboración del conocimiento propio, en realidad la labor de escribir no

es una tarea sencilla. Hacerlo no sólo requiere de fuerza de voluntad, cierta meticulosidad, paciencia o de un manejo del lenguaje.

Es un reto porque también implica ser capaces de diseccionar una parte de las relaciones múltiples que existen entre textos y elaborar un resultado escrito coherentemente. Es decir, se le da una forma lineal a lo que por naturaleza se ramifica en una gran diversidad de significados.

Mientras que el marco teórico requirió leer y aprender sobre la intertextualidad, el marco histórico tuvo la peculiaridad de tratar sobre un tema del que ya tenía diversos conocimientos desde hace años. Por supuesto, también hubo un proceso de aprendizaje, aunque escribir sobre el mundo Pokémon en buena medida responde a una experiencia cuyos orígenes se remontan a la última mitad de la década de los noventa.

La estructura de este apartado se desarrolló de una forma muy natural, probablemente debido al apoyo que significaron dichos antecedentes. Se podría decir que el marco histórico tiene vínculos intertextuales no solamente con unos libros o artículos de revista determinados, sino que se relaciona con los videojuegos con los que he tenido contacto, el anime que vi durante mi infancia e incluso con otros textos similares con los que he tenido contacto a lo largo de los años.

Aunque la elaboración del marco teórico y del histórico se llevó a cabo consecutivamente, esto no significó que el desarrollo del tema en el tercer capítulo siguiera el mismo esquema. En realidad, los planteamientos iniciales que le dieron origen parten de un diálogo entre ambos tópicos: por un lado la intertextualidad y por el otro el mundo Pokémon.

De esta manera, el desarrollo del tema es el cruce de ambos aspectos y tiene como resultado una visión distinta a la tradicional, tanto para la intertextualidad

como para Pokémon. Además, es justo en esta parte en la que se plantean algunas de las cuestiones de mayor importancia para la elaboración del trabajo.

Como lector y como autor fue necesario reflexionar de una forma especial sobre la naturaleza textual de los videojuegos. Este tipo de preguntas y sus respectivas respuestas son el registro y la prueba del diálogo que se lleva a cabo entre los textos.

La vinculación con autores propios de la bibliotecología se llevó a cabo al reconocer algunas ideas que son tratadas ampliamente desde la intertextualidad. De esta forma, lo ya trabajado en el marco teórico permite comprender algunos procesos cotidianos básicos en la vida de una biblioteca desde un punto de vista distinto.

En este sentido, probablemente las conclusiones sean las síntesis de los puntos de encuentro más importantes dentro de los videojuegos de Pokémon y las bibliotecas a través de la intertextualidad. La elaboración de estas partes del texto es una muestra de los dos grandes procesos que intervienen en la conformación del conocimiento: la recepción y la transformación de los contenidos.

Además de las citas textuales que hacen referencia directa a otros textos, en el cuerpo del trabajo también se pueden encontrar alusiones. Este tipo de relaciones se pueden encontrar en los momentos en los que se mencionan títulos de otras obras para usarlos como ejemplos que le den mayor sentido a lo que se está explicando en ese momento.

En este mismo orden de ideas se puede observar que este trabajo tiene elementos que pueden ser considerados como paratextos: como el resumen, la introducción, los distintos epígrafes en cada capítulo, etc. Todos estos elementos ayudan al lector, tanto a orientarse en el texto como a ubicarse dentro de una determinada tradición textual.

Asimismo, hablando de hipertextualidad, este trabajo se deriva de todas las obras que se encuentran en las referencias bibliográficas utilizadas. Es el hipertexto de todos los hipotextos que conforman dicha lista.

El proceso que implicó la elaboración de este trabajo fue un ejercicio de autorreflexión y requirió reconocer los mismos elementos sobre los que estaba investigando. Esto me permitió reconocer de primera mano las transformaciones que se llevan a cabo en la elaboración de un texto. Esos vínculos que se llevan a cabo al reconocer una relación entre textos.

Todo lo anterior ha implicado ver de una forma crítica todos aquellos contenidos que por un punto de vista tradicional en la concepción del texto no suelen analizarse de esta manera. Este aspecto fue de gran importancia en la elaboración del trabajo porque implicó tener la mente abierta a las relaciones que surgen entre un videojuego y una gran variedad de elementos dentro del universo bibliográfico.

En todo momento estuve consciente de que para explorar adecuadamente las relaciones intertextuales presentes en Pokémon, especialmente en las criaturas legendarias elegidas para el análisis, sería necesario recurrir a elementos provenientes de distintas áreas del conocimiento. Es así como se recurre a disciplinas tan variadas como la literatura, la psicología o la comunicación para hablar de la bibliotecología.

Posiblemente este aspecto sea el que refleje de la mejor manera la naturaleza intertextual de un trabajo que versa precisamente sobre la intertextualidad. Como lector y como autor me queda claro que no importa de qué tipo de texto se trate, lo importante es nunca dejar de reflexionar y realizar cada uno sus propias relaciones. Esta es la única manera en la que podemos ampliar nuestros conocimientos, cuestionarlos y modificarlos. Es decir, ser más humanos, más conscientes.

Referencias

- About. (2016). Recuperado el 16 de julio de 2016 de <http://igd.ala.org/about/>
- Abruzzese, A. (2004). Cultura de masas. *Cuadernos de información y comunicación* 9. Recuperado el 22 de marzo de 2016 de <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/issue/view/CIYC040411/showToc#065> Alakazam. (2015). Recuperado el 28 de febrero de 2016 de <http://www.serebii.net/pokedex-xy/065.shtml>
- [ACM]. (2013). *Tutorial: Guía de crianza avanzada - Sexta generación (Pokémon X/Y)* [vídeo en línea]. Recuperado el 27 de febrero de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=CaAYsS5-OfY>
- [ACM]. (2014). *Tutorial: Guía de entrenamiento avanzada - Sexta generación (Pokémon X/Y)* [vídeo en línea]. Recuperado el 28 de febrero de 2016 de https://www.youtube.com/watch?v=96_dMHcbt2k
- Adsuar, M. D. (2008). La intertextualidad, (e)vocación de mundos posibles. *Cartaphilus*, 4. Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de <http://revistas.um.es/cartaphilus/article/view/45681>
- Aguilar, L. E. (s.f.). La intertextualidad: estrategia para el desarrollo de competencias comunicativas. Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de http://www.academia.edu/4239216/La_intertextualidad_estrategia_para_el_desarrollo_de_competencias_comunicativas
- Aguirre, M. A. (2001). Intertextualidad: algunas aclaraciones. Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de <http://www.literaturas.com/16colaboraciones2001jmaguirre.htm>
- Austin, J. (1988). *Cómo hacer cosas con palabras: palabras y acciones*. Barcelona: Paidós
- Ayuso, M. V., García, C. & Solano, S. (1997). *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Akal
- Bainbridge, J. (2014). 'It is a Pokémon world': The Pokémon franchise and the environment. *International Journal of Cultural Studies*, 17(4), pp. 399-414. doi: 10.1177/1367877913501240
- Bajtín, M. M. (2012). *Problemas de la poética de Dostoievski*. México: FCE
- Barthes, R. (1980). *S/Z*. México: Siglo XXI
- Barthes, R. (2002). *Variaciones sobre la escritura*. Barcelona: Paidós

- Barthes, R. (2009). La muerte del autor. Recuperado el 30 de noviembre de 2015 de <https://teorialiteraria2009.files.wordpress.com/2009/06/barthes-la-muerte-del-autor.pdf>
- Barthes, R. (2013). De la obra al texto. Recuperado el 2 de diciembre de 2015 de <https://observatoriotrac.files.wordpress.com/2013/05/02-roland-barthes-de-la-obra-al-texto.pdf>
- Bean, S. (2016). Pokémon Go, Libraries, and Media Mentorship. Recuperado el 14 de julio de 2016 de <http://www.alsc.ala.org/blog/2016/07/pokemon-go-libraries-media-mentorship/>
- Bellows, H. (1923). *The poetic edda: translated from the icelandic with an introduction and notes*. New York: American-Scandinavian Foundation. Recuperado el 27 de marzo de 2016 de <https://archive.org/stream/poeticedda00belluoft#page/n8/mode/1up>
- Berman, M. (1988). *Todo lo sólido se desvanece en el aire: la experiencia de la modernidad*. España: Siglo XXI
- Bustos, F. & Guzmán, J. (2010). Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas. *Serie Bibliotecología y Gestión de Información* 54. Recuperado el 5 de julio de 2016 de http://eprints.rclis.org/14204/1/Serie_N%C2%BA_54-_Marzo_2010_Videojuegos,videojugadores.pdf
- Cassany, D. (2008). *Prácticas letradas contemporáneas*. México: Ríos de tinta
- Chávez, W. (2013). El plagio literario postmoderno: tradición, ilegitimidad y nuevas tecnologías. *Estudios culturales y críticos de la esfera digital* 2(2). Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de <http://revistacaracteres.net/revista/vol2n2noviembre2013/plagio-literario-postmoderno/>
- Chua-Eoan, H. & Larimer, T. (1999). Beware of pokémania. *Time*, 22 de noviembre, pp. 80-93
- Cirlot, J. (1985). *Diccionario de símbolos*. España: Labor
- Cook, D. (23 de octubre de 2006). What are game mechanics? [Mensaje en un blog]. Recuperado el 28 de febrero de <http://www.lostgarden.com/2006/10/what-are-game-mechanics.html>
- Cordón, J. A. & Jarvio, O. (2015). ¿Se está transformando la lectura y la escritura en la era digital? *Revista interamericana de bibliotecología*, 38(2), 137-145

- CyclicCompound. (2015). *A Beginner's Guide to Understanding EVs*. Recuperado el 28 de febrero de <http://www.smogon.com/ingame/guides/understanding-evs>
- Diccionario de las religiones*. (1997). P. Poupard (dir.). Barcelona: Herder
- Diccionario de sociología*. (2006). S. Giner (ed.). Madrid: Alianza Editorial
- Diccionario de teoría crítica y estudios culturales*. (2006). M. Payne (dir.). Buenos Aires: Paidós
- Durañona, M., García E., Hilaire, E., et al. (2002) La intertextualidad en literatura (en español e inglés). Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a24n3/24_03_Duranona.pdf
- Eliade, M. (1972). *Tratado de historia de las religiones*. México: Era
- Estébanez, D. (2004). *Breve diccionario de términos literarios*. Madrid: Alianza
- Fairclough, N. (1992). Discourse and text: linguistic and intertextual analysis within discourse analysis. *Discourse & society*, 3(2), pp. 193-217. Recuperado el 28 de octubre de 2015 de la base de datos SAGE Social Science Collections
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado* [versión Portable Document Format]. Madrid: Taurus
- González, Sergio. (2015). El 'gran anuncio' de CoroCoro de este mes es la confirmación de Volcanion. Recuperado el 13 de marzo de 2016 de: <http://www.zonared.com/noticias/pokemon-corocoro-diciembre-2015-volcanion/>
- Gros, B. (2008). Juegos digitales y aprendizaje: fronteras y limitaciones. En Gros, B. (Coord.), *Videojuegos y aprendizaje* (pp. 9-29). Barcelona: Graó
- Guénon, R. (1980). *Introducción general al estudio de las doctrinas hindúes*. [Lugar de publicación no identificado]: Kali-ma
- Guía Pokémon Special Pikachu Edition. (2001). *Club Nintendo Edición Especial*, pp. 4-26
- Guía Pokémon GS. (2001). *Club Nintendo Edición Especial*, pp. 30-49
- Halsall, J. (2004). The Anime Revelation: How I Learned to Love Japanese Animation and Changed Our Teen Video Collection Forever. *School Library*

Journal, 50(8), pp. 6-13. Recuperado el 16 de enero de 2016 de la base de datos Canadian Reference Centre

Hatim, B. & Mason, I. (1990). *Discourse and the translator*. Reino Unido: Longman

Hiranand, R. (2015). Yo-Kai Watch mixes Japanese culture with gaming. Recuperado el 22 de marzo de 2016 de <http://edition.cnn.com/2015/12/13/entertainment/yo-kai-watch-nintendo/index.html>

Historia. (2000). *Club Nintendo Edición Especial*, pp. 3-6

Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. Nueva York: Taylor & Francis

Hymer, F. (2005). The allure of anime. *Teddy bear and Friends*, (mayo/junio), pp. 44-49

Hypeantonio. (21 de septiembre de 2014). Recopilación de teorías: Una explicación a lo que Pokémon nos oculta. [Comentario en un foro en línea]. Recuperado de <http://www.pokexperto.net/foros/index.php?topic=55349.0>

Intertextualidades: Teoría y crítica en el arte y la literatura. (2014). Elizalde, L. (coord.). México: Itaca

Ito, M. Technologies of the Childhood Imagination: Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form. (s.f.). Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de: http://www.justinecassell.com/CC_Winter10/pdfs/ito_TechnologiesOfChildhoodImagination.pdf

Kalos. (2016), En Bulbapedia. Recuperado el 13 de marzo de 2016 de http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Kalos#Dated_history

Kristeva, J. (1981). *Semiótica 1*. Madrid: Fundamentos

Legendary Pokémon. (2016), En Bulbapedia. Recuperado el 24 de marzo de 2016 de http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Legendary_Pok%C3%A9mon

Leporini, N. (2015). The transculturation of mythic archetypes. *Amaltea revista de mitocrítica* 7. Recuperado el 24 de marzo de 2016 de <http://revistas.ucm.es/index.php/AMAL/issue/view/2774/showToc>

Macedo, A. (2008). La intertextualidad: cruce de disciplinas humanísticas. *Xihmai* 3(5). Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de <http://www.lasallep.edu.mx/xihmai/index.php/xihmai/article/view/100/78>

- Marinkovich, J. (2004). Aproximaciones al análisis intertextual del discurso científico. *Revista signos*, 33(48). Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de la base de datos SciELO - Scientific Electronic Library Online
- Martínez, D. E. (2010). El papel de la intertextualidad en la lectura crítica de un texto televisivo popular: el caso de Los Simpsons. *Alfabetización mediática y culturas digitales*. Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de la base de datos Dialnet
- Minguez, X., Ballester, J. & Oltra, M.A. (2004). Intertextualidad y juego literario en Shrek. Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de http://www.academia.edu/458944/Intertextualidad_y_juego_literario_en_Shrek
- Morningstar. (26 de diciembre de 2014). The distinction between legendary pokémon, mythical pokémon and pseudo-legendaries [Comentario en un foro en línea]. Recuperado de <http://www.smogon.com/forums/threads/the-distinction-between-legendary-pok%C3%A9mon-mythical-pok%C3%A9mon-and-pseudo-legendaries.3525304/>
- Move. (2016). En Bulbapedia. Recuperado el 28 de febrero de 2016 de <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Move>
- Ngamba, M. N. (2009). Intertextualidad, influencia, recepción, traducción y análisis comparativo. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 17. Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de la base de datos Dialnet
- Nintendo. (2013a). *Novedades*. Recuperado el 13 de marzo de 2016 de: http://www.pokemonxy.com/es-es/whats_new/
- Nintendo. (2013b). *Pokémon X*. [Nintendo 3DS] Redmond: Nintendo of America
- Nintendo. (2013c). *Pokémon Y*. [Nintendo 3DS] Redmond: Nintendo of America
- Nintendo. (2014). *Pokémon Alpha Sapphire*. [Nintendo 3DS] Redmond: Nintendo of America
- Nintendo. (2016). *Pokémon Yellow Special Pikachu Edition*. [Nintendo 3DS] Redmond: Nintendo of America
- Nuestra portada. (2000). *Club Nintendo*, 9(10), pp. 24-25
- Nuestra portada. (2003). *Club Nintendo*, 12(3), pp. 7-9
- Nuestra portada. (2009). *Club Nintendo*, 18(4), pp. 46-50

- Olicón, E. (2015). PokeWeek: Los monstruos de bolsillo ante la religión. Recuperado el 9 de febrero de 2015 de <http://atomix.vg/2015/11/29/pokeweek-los-monstruos-de-bolsillo-ante-la-religion/>
- Oliver, J. A. & Capó, M. M. (2002). Calvin y Hobbes, un ejemplo de intertextualidad en el cómic. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 4. Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de la base de datos Dialnet
- Orecklin, M. (1999). Pokémon: the cutest obsession. *Time*, 10 de mayo, pp. 42-43
- Orwell, G. (2011). *1984*. México: Destino
- Owens, T. (2012). Yes, The Library of Congress Has Video Games: An Interview with David Gibson. Recuperado el 16 de julio de 2016 de <https://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/>
- Oxford, N. (2011). Pokémon. Recuperado el 18 de octubre de 2015 de <http://ds.about.com/od/glossary/g/Pokemon.htm>
- Paradin, C. (1557). *Devises heroïques*. Lyon: Par Ian de Tournes, et Guil. Gazeau. Recuperado el 30 de marzo de 2016 de: <http://www.emblems.arts.gla.ac.uk/french/books.php?id=FPAb>
- Pardaillan. (2011). Ataque al anime [vídeo en línea]. Recuperado el 12 de marzo de 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=HeHPBQQbyfM>
- Paris, D. (2003). *Julia Kristeva y la gramática de la subjetividad*. Madrid: Campo de ideas
- Pérez, F. E. (2009). ¿Qué es eso de la epistemología y qué papel protagónico tiene para nuestra profesión? *Biblioteca Universitaria*, 12(2), pp. 140-149
- Pestano, J.M., Von Sprecher, R. & Trenta, M. (2010). Cómics y videojuegos: dos industrias culturales en conexión. *Área Abierta* 25, pp. 1-15. Recuperado el 17 de enero de 2016 de: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1010130004A>
- PokéDaisuki TV. (2015). La línea de tiempo definitiva de Pokémon [vídeo en línea]. Recuperado el 13 de marzo de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=HjVHgmAsjXY>
- Pokémon Black Version / White Version. (2011). *Club Nintendo*, 20(3), pp. 30-32

- Pokémon Black Version 2. (2012). Recuperado el 20 de febrero de 2016 de http://www.nintendo.com/games/detail/iSk_xW9Hlh_4kbq6bVfRyao_zEH3nFDt
- Pokémon ruby & sapphire. (2003). *Game Now*, 3(19). Recuperado el 3 de febrero de 2016 de la base de datos MAS Complete
- Pokémon Silver/Gold. (2000). *Club Nintendo Edición Especial*, pp. 66-69
- Pocket Monsters Special. (2016). En WikiDex. Recuperado el 27 de febrero de 2016 de http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Pocket_Monsters_Special
- Porcaro, J. P. (2010). The pokémon generation. *School Library Journal* 56(5). Recuperado el 23 de enero de 2016 de la base de datos MAS Complete
- Quero, C. & Silva, E. (2013). Una aproximación a la teoría de los arquetipos. México: Publicaciones administrativas contables jurídicas
- Rafferty, P. (2015). FRBR, Information, and Intertextuality. *Library Trends* 63(3). Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de <http://cadair.aber.ac.uk/dspace/handle/2160/30283>
- Raugust, K. (1999). Gotta Catch 'Em All. *Publishers Weekly* (246) 49. Recuperado el 25 de enero de 2016 de la base de datos Literary Reference Center
- Rendón, M. A. (2005). *Bases teóricas y filosóficas de la bibliotecología*. México: UNAM, Centro de Investigaciones Bibliotecológicas
- Rivera, P. Los videojuegos también son literatura. (s.f.). Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de <http://www.cuatrogatos.org/show.php?item=604>
- Ruíz, E. & Sucasas, A. L. (15 de julio de 2016). La invasión global de Pokémon GO. *El País*, pp. 22-23
- Saemund el sabio. (2015). Edda poética primera parte. En P. Gómez (Ed.), *Leyendas de los dioses del norte* (pp. 105-248). España: Biblok
- Saussure, F. de (1945). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada. Recuperado de http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=59
- Schiesel, S. (2008). Taking Play Seriously at the Public Library With Young Video Gamers. Recuperado el 6 de julio de 2016 de http://www.nytimes.com/2008/03/22/books/22games.html?_r=0

- Schwartz, A. & Rubinstein-Ávila, E. (2006). Understanding the manga hype: uncovering the multimodality of comic-book literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50(1), pp. 40-49. doi 10.1598/JAAL.50.1.5
- Serafini, F. (2011). Expanding Perspectives for Comprehending Visual Images in Multimodal Texts. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 54(5). Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de la base de datos Wiley Online Library
- Shepperd, Chris. (2007). Sinnoh sorprende. *Club Nintendo*, 16(6), pp. 52-56
- Shera, J. (1990). *Los fundamentos de la educación bibliotecológica*. México: UNAM, Centro de Investigaciones Bibliotecológicas
- Spina, C. (2016). Pokémon GO: what do librarians need to know? (2016). Recuperado el 13 de julio de 2016 de <http://www.slj.com/2016/07/technology/applications/pokemon-go-what-do-librarians-need-to-know/>
- Sturluson, S. (2015). Edda en prosa. En P. Gómez (Ed.), *Leyendas de los dioses del norte* (pp. 25-104). España: Biblok
- Sullivan, L. (2014). 17 Pokemon based on real-world mythology. Recuperado el 27 de marzo de 2016 de <http://www.gamesradar.com/15-pokemon-based-real-world-mythology/>
- Sutherland, J. (2011). *50 cosas que hay que saber sobre literatura*. Barcelona: Ariel
- Thomas, L. (2006). Pokémon 10-Year Retrospective. Recuperado el 9 de febrero de 2015 de <http://www.ign.com/articles/2006/09/27/pokemon-10-year-retrospective?page=1>
- Tips. (2001). *Club Nintendo Edición Especial*, pp. 90-93
- Tola, F. & Dragonetti, C. (2008). *Filosofía de la India*. Barcelona: Kairós
- Trading card game. (2001). *Club Nintendo Edición Especial*, pp. 50-59
- Valencia, E. (2014). El placer de la intertextualidad. En L. Elizalde (Coord.), *Intertextualidades* (pp. 17-29). México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos; Editorial Itaca
- Villalobos, I. (2003). La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes. *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica*, 41(103). Recuperado el 27 de septiembre de 2015 de: <http://www.inif.ucr.ac.cr/recursos/docs/Revista%20de%20Filosof%C3%ADa>

%20UCR/Vol.%20XLI/No.%20103/La%20noci%C3%B3n%20de%20intertextualidad%20en%20Kristeva%20y%20Barthes.pdf

Zacula, F., Rojas, E., Vital, A., et al. (1998). *Lectura y redacción de textos*. México: Santillana

Zafra, R. & Azanza, J. (2009). Deleitando enseña: una lección de emblemática. Recuperado el 30 de marzo de 2016 de http://www.unav.es/biblioteca/fondoantiguo/hufaexp20/Deleitando_ensena/Portada.html

Zavala, L. (1999). Elementos para el análisis de la intertextualidad. *Cuadernos de Literatura* 5(10). Recuperado el 24 de marzo de 2016 de la base de datos Dialnet

Pokémon y el resto de nombres relacionados son propiedad de Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. © 1996-2016.