



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

ANÁLISIS NARRATIVO DE *SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE* (2018): DISCURSO EN UNA NARRATIVA TRANSMEDIA

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

P R E S E N T A:

TANIA MARÍA GARCÍA LLANAS

DIRECTOR DE TESIS:

DR. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS

Ciudad Universitaria, CDMX, 2021





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.

Agradecimientos

A mi familia, mi más grande pilar.

A mi padre, que me enseñó el valor del estudio y del trabajo duro.

A mi madre, que me dio su amor y alegría para soportar los momentos más tristes.

A mi hermano Emiliano, quien me acompañó en las desveladas para ver nuestras series juntos.

A mis abuelos: a mi abuelo Celso, cuya historia de superación me motivó a seguir estudiando; a mi abuela Claudia, quien me educó a mí y a mis primos y se aseguró de no fallara en mis estudios; a mi abuelo Toño, que me enseñó a tener fe y sé que ahora me está cuidando desde el cielo; y a mi abuela Estela, que a pesar de mis malos modos, siempre tuvo ternura y amabilidad para darme.

A mi tías: a Elia, que me ayudó al darme consejos para elaborar esta tesis; a Delta, que a su modo me motivó a seguir trabajando; a Mo, que a pesar de la pandemia sus mensajes alegraban mi día; y a Dona, cuya alegría nunca faltaba en sus visitas.

A mis tíos Joel y Chave y a mi prima Sarahi, quienes me dieron un pequeño espacio en su hogar para poder trabajar.

A mis primos Male, Celso y Mari: mis primeros compañeros y que ahora empezamos a despertar a la vida.

A Doña Cruz, quien nos vio crecer a mí y a mis primos, cuidó de nosotros y ahora es un miembro más de la familia.

A mi asesor, el doctor José Ángel Garfias Frías, quien me ayudó en todo este proceso: desde elegir el tema, la revisión de esta tesis hasta la documentación. Todo esto no hubiera sido posible sin su ayuda.

Al profesor Andrés Vidal Rivera, cuya clase de redacción de tesis me ayudó a mejorar mi protocolo de investigación.

Índice

Introducción.....	1
Capítulo 1. La narrativa	6
1.1. Concepto.....	6
1.1.1. Breve historia de la narratología	10
1.2. El esquema narrativo y sus variantes	15
1.2.1 Vladimir Propp	16
1.2.2. Joseph Campbell.....	19
1.2.3. Van Dijk.....	22
1.2.4. Gérard Genette.....	23
1.3. Narrativa en distintos medios	24
1.3.1. La narrativa escrita.....	25
1.3.2. La narrativa audiovisual	29
1.4. Análisis narrativo según Francesco Casetti y Federico di Chio	34
1.4.2. Nivel formal	36
1.4.3. Nivel abstracto	40
1.4.4. Regímenes narrativos.....	45
Capítulo 2. Narrativa transmedia	48
2.1. Historia del concepto.....	51
2.2. Elementos principales.....	52
2.2.1. Los prosumidores y el Contenido Generado por el Usuario (CGU).....	56
2.2.2 Construcción de mundos.....	61
2.2.3. Elementos de Henry Jenkins.....	64
2.2.4. Elementos de Jeff Gómez.....	66
2.3. Mitos sobre las narrativas transmedia.....	68
2.4. Usos en la sociedad y ejemplos conocidos.....	70
Capítulo 3. Análisis de discurso y de narrativa acerca del personaje Spider-Man.....	73
3.1. Análisis de discurso de Daniel Prieto	74
3.1.1. Análisis narrativo	74
3.2. Breve historia de Spider-Man	77
3.2.1. Cómic	81

3.2.2. Series de animación	86
3.2.3. Cine	94
3.3. Spider-Man en la cultura popular	100
3.3.1. Ideología del personaje a través de los años	102
3.3.2. Artículos y trabajos acerca del superhéroe	109
Capítulo 4. Análisis de Spider-Man: Into the Spider-Verse	111
4.1. Spiderman: Into the Spider-Verse (2018)	113
4.1.1. Historia original de los cómics <i>Spider-Verse</i>	115
4.1.2. Trama principal	126
4.1.3. Personajes.....	133
4.1.4. Ambientes.....	152
4.2. Análisis narrativo	155
4.2.1. Propp	158
4.2.2. Campbell.....	160
4.2.3. van Dijk	161
4.2.4. Genette	168
4.2.5. Casetti y di Chio.....	171
4.3. Análisis del discurso narrativo	182
4.4. Narrativa transmedia.....	184
4.4.1. Principios de Jenkins y Gómez	186
4.4.2. Usuarios: expansión, participación, CGU y TCGU	190
4.4.3. Construcción de mundos	192
Conclusiones.....	196
Referencias	201
Bibliografía.....	204

Introducción

Los seres humanos se encuentran rodeados de historias desde que nacen hasta que fallecen. Las historias, ya sean reales o ficticias, se pueden encontrar en cualquier medio: libros, revistas, cómics, periódicos, películas, series de televisión, o de forma oral como en una exposición o en una conversación. A la acción de transmitir estas historias a otras personas se le conoce como narrar: "contar, referir lo sucedido, o un hecho o una historia ficticios"¹ (Real Academia Española, s.f.).

Cuando se narra una historia, esta se considera como una narrativa, es decir, "... la descripción oral o escrita de un acontecimiento, real o ficticio, con el fin de persuadir y entretener al espectador, el cual puede ser un lector o un oyente" (Significados, s.f.). Sus principales elementos son: el relato, los personajes y sus acciones, el ambiente, el narrador y el estilo de narración² (Significados, s.f.).

El campo de estudio que se dedica a la narrativa es la narratología. Si bien el término fue propuesto por Tzvetan Todorov a finales de los años 60, en el pasado hubo otros autores que se dedicaron a estudiar los textos narrativos a partir de sus componentes básicos.

El primero del cual se conoce es Aristóteles. En su texto *Poética* establece los elementos principales de los géneros dramáticos como la tragedia, la fábula y la epopeya. Estos son: el relato, conformado por un inicio, un medio y un final; una tragedia o hecho que mueva la historia; y los personajes y las acciones que realizan (pp. 4-5).

En los años siguientes aparecieron teóricos como Gérard Genette, Roland Barthes, Todorov y Teun Van Dijk. Sus estudios hicieron un mayor énfasis en aspectos como el narrador, el estilo de narración y la historia: cómo podría estar estructurada para poder diferenciarla de otros textos como un discurso argumentativo. Hablando de esto último, Daniel Prieto Castillo, doctor en comunicación, explica que la narrativa también es un discurso porque su mensaje relata una transformación de algo o de alguien (2000, p.171).

Otros autores estudiosos de la narrativa son Vladimir Propp y Joseph Campbell. Propp, con base en el análisis de cuentos tradicionales rusos, enlistó 31 funciones o acontecimientos que pueden pasar en una historia; de igual manera, clasificó a los personajes en "esferas de acción" de acuerdo a las acciones que realizan en el relato. Campbell, por su lado, estudió las mitologías de diversas culturas y con ello estableció el Monomito o "el camino del héroe": una historia donde el protagonista que debe pasar por varias pruebas para arreglar un conflicto y al final se convierte en una mejor versión de sí mismo. Ambos textos son utilizados en la actualidad como bases para la creación de nuevas historias.

En los años ochenta y noventa se empezó a analizar la narrativa de las películas. Ahora no solamente se estudiaba la historia, también la imagen: la fotografía, los movimientos de cámara, la edición, el comportamiento de los personajes, la paleta de colores y el ambiente físico y social. Incluso se tomaban en cuenta detalles de la historia que eran mencionados por los personajes pero nunca eran mostrados, como personas o acontecimientos pasados. Algunos investigadores que se dedican a estudiar las narrativas en filmes son Metz, Bordwell y Thompson, Casetti y di Chio, entre muchos otros.

A principios del siglo XXI, gracias al desarrollo de la tecnología, la forma de narrar ha cambiado. Ahora las narrativas pueden expandirse: primero se dan a conocer en un medio, como un libro, y se expanden a otros para conocer más sobre los personajes, acontecimientos pasados o futuros, o para explicar las leyes físicas y/o constitucionales de tal ambiente. A este tipo de narrativas se les conoce como narrativas transmedia.

El concepto de narrativa transmedia se dio a conocer por Henry Jenkins en el 2003 en un artículo para el *MIT Technology Review*, aunque hubo otros que tiempo atrás habían planteado este término. Además de las expansiones, este tipo de historias también cuentan con mercancía oficial, es decir, aprobada por sus productores. Algunas narrativas transmedia conocidas son las franquicias de *Harry Potter*, *Star Wars*, *El Señor de los anillos*, *Game of Thrones*, entre otros.

Las narrativas transmedia reciben apoyo de sus fanáticos al hacer actividades como ayudar a financiar ese u otros proyectos relacionados, o crear contenido que exprese su amor hacia el producto como fanarts, fanfictions, avances falsos, videos musicales, entre muchos otros: a este tipo de fanáticos se les llama "prosumidores" ya que no solo consumen, también crean. De igual manera, estas historias dan la oportunidad de entablar una comunicación entre productores y consumidores ya sea por medio de redes sociales o convivencias en eventos como la Comic Con.

Uno de los géneros cinematográficos cuya popularidad ha aumentado en los últimos años es el de superhéroes. Estos personajes surgieron en los cómics en las primeras décadas del siglo XX. El primero fue Superman, cuya primera aparición fue en 1938 en la serie *Actions Comics* de la editorial Detective Comics (actualmente DC Comics), escrito por Jerry Siegel y dibujado por Joe Shuster (García-Escrivá, 2018, p. 484).

En los años siguientes, diferentes productoras hollywoodenses se hicieron con los derechos de algunos personajes de DC Comics, Marvel Comics, entre otras editoriales, para realizar producciones audiovisuales como cortometrajes, series de televisión y largometrajes, tanto de animación como de acción real.

Gracias a estos productos, muchos superhéroes se hicieron conocidos por el público general además de los lectores de cómics. Algunos de ellos son Superman, Batman, la Mujer Maravilla, la Liga de la Justicia (todos ellos de DC Comics); Iron Man, el Capitán América, los Vengadores y, por supuesto, Spider-Man (todos de Marvel), entre muchos otros.

Spider-Man, o "El Hombre Araña" como se le conoció en algunos países de habla hispana, apareció por primera vez en el cómic *The Amazing Fantasy #15* de la editorial Marvel el 10 de agosto de 1962. Fue creado por el escritor Stan Lee y el artista Steve Ditko. Desde sus inicios tuvo una gran aceptación entre los lectores por varias razones: era el primer superhéroe en no ser totalmente invencible y trabajar en solitario sin ser el compañero de otro héroe adulto (como

el caso de Batman y Robin de DC). Además, tenía problemas reales con las que sus lectores se podían identificar: bullying por parte de sus compañeros, enamorarse, la pérdida de un ser querido y problemas financieros.

A lo largo de sus 59 años de existencia en los cómics, los lectores han visto crecer a Peter Parker "Spider-Man" de ser un adolescente a un joven adulto, de hacerse tanto de aliados (en su identidad civil y en la heroica) como de enemigos. Además de sus pérdidas personales, el héroe también ha tenido que ver a gente inocente morir debido a que no siempre puede salvarlos a todos; asimismo, cada vez que le sucede algo bueno en su vida, ocurre otra cosa que lo arruina. A pesar de todo lo malo que le pueda ocurrir, Spider-Man siempre logra levantarse, seguir adelante con su vida y usar sus habilidades (sus superpoderes y su inteligencia superdotada) para ayudar a los demás.

Junto con Superman y Batman, Spider-Man es el superhéroe que ha tenido más adaptaciones: ocho películas (una de animación), doce series de televisión (de las cuales dos son únicamente de acción real) y algunas apariciones en otras producciones de Marvel. También es el que tiene más problemas con sus derechos: en la década de los noventa fueron adquiridos por Sony Pictures hasta que en el 2009 pasaron a ser parcialmente de Disney. Esto último significa que ambos pueden realizar producciones del superhéroe, pero Sony solo hace películas en acción real sobre personajes relacionados con el arácnido.

Una de las más recientes cintas del personaje es *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) de Sony Pictures Animation, dirigida por Peter Ramsey, Rodney Rothman y Bob Persichetti. Es una adaptación del evento de los cómics *Spider-Verse* (2014-2015). La cinta destaca de entre otras producciones del héroe por varias razones: es la primera en ser animada, el estilo visual imita al arte de los cómics del pasado, en algunas escenas hay referencias a las sagas cinematográficas anteriores y a la mitología de Spider-Man, el protagonista ya no es Peter Parker sino Miles Morales y por primera vez aparecen otras versiones de Spider-Man.

Debido a que la historia principal de la cinta es una adaptación de otro medio, existe la posibilidad de que ambos puedan formar una narrativa transmedia. Esta idea se apoya aún más con el hecho de que Marvel ha confirmado que la mayoría de sus producciones audiovisuales, independientemente de la compañía productora, forman parte de un multiverso: un conjunto de dimensiones que están relacionadas entre sí.

El propósito de esta tesis es el comprobar esta teoría al analizar la narrativa del filme con base en los estudios de diferentes autores. De igual manera, se le examinará como si fuera un discurso narrativo y si posee los elementos necesarios para ser considerada una narrativa transmedia ya que, como dijo Jenkins, "un buen personaje puede sostener múltiples narrativas y por lo tanto, guiar una buena narrativa. Un buen "mundo" puede sostener múltiples personajes (y sus historias) y con esto lanzar una franquicia transmedia exitosa" (2003).

El primer capítulo hablará del concepto de la narratología: su historia que va desde el siglo XVIII hasta nuestros días; algunos de sus principales exponentes como lo son Propp, Campbell y van Dijk; y la narrativa en las películas, destacando especialistas en el tema como Bordwell y Thompson, Genette, Casetti y di Chio.

El segundo capítulo abarcará el concepto de narrativa transmedia: sus principales elementos; las actividades y el contenido que los fans realizan alrededor de este tipo de historias, mejor conocido como CGU y TCGU; hasta las características establecidas por los expertos en el tema: Henry Jenkins y Jeff Gómez.

El tercer capítulo tratará del análisis del discurso narrativo a partir de las características de Daniel Prieto Castillo. También se hablará de Spider-Man: un resumen de su historia, sus producciones cinematográficas y televisivas, así su evolución e ideología a través de los años. También se hará una mención de los trabajos dedicados al personaje.

Finalmente, en el cuarto capítulo se relatará la trama de la película y la historia original del evento de los cómics. Después se analizará la narrativa con base en los aspectos establecidos por los autores anteriormente mencionados. Asimismo, se examinará para saber si podría ser considerada una narrativa transmedia a partir de las características dadas por Jenkins y Gómez.

Antes de iniciar con la tesis, quisiera dar una aclaración: una mayor parte de las fuentes provienen de internet, especialmente las wikias, debido a que, por la pandemia del COVID-19, otras fuentes de información como las bibliotecas no se encontraban disponibles.

Capítulo 1. La narrativa

1.1. Concepto

En este primer capítulo se hablará del concepto de narración y sus componentes. Así como su campo de estudio que es la narratología, su historia y los distintos esquemas narrativos que se pueden encontrar tanto en la literatura como en los medios audiovisuales.

El acto de "narrar", de acuerdo con Martín Infante y Gómez Felipe (2016), se define como el relatar "una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado y que, normalmente, da como resultado la variación o transformación de la situación inicial" (p. 2). Mientras que Casetti y di Chio (1991) definen la narración como "una concatenación de situaciones, en las que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos" (p. 172).

El narrar y las narraciones ocurren todo el tiempo en el transcurso social: las personas transmiten mensajes y relatos que pueden llegar a convertirse en discursos; estos son para poder expresarse a sí mismos, comunicar un mensaje o idea. Aunque quisiera destacar que, de acuerdo con Gallardo Paús, en la narratología los conceptos de "historia" (trama o fábula) y "discurso" (narración o

argumentación) son diferentes: el primero es la unión de hechos en un orden cronológico y el segundo "es la presentación de esos mismos hechos en una obra concreta" (2011).

Roland Barthes, en el libro *Introducción al análisis estructural de los relatos*, escribió que un relato o narración puede presentarse de muchas maneras además de la literatura, como el arte, el cine, los cómics, entre otros. Estos pueden crearse o ser escritos de acuerdo a una cultura, situación o circunstancia (p. 7).

Por medio de los relatos como las leyendas y las mitologías se puede conocer más sobre la identidad cultural de un país. Hasta se pueden crear historias transculturales, es decir, que afectan a una o más culturas y que pueden tomar elementos de la otra. Un ejemplo de esto es la exposición "Las bienvenidas están en todas partes. Algunos relatos transculturales" de la artista alemana Antje Schiffers, presentada en Sevilla, España, en el 2014. En este se mostraban imágenes, dibujos y objetos que Schiffers tomó o hizo de sus viajes a distintos países representando las características únicas del arte moderno y cultural de cada nación.

Teun A. Van Dijk (1992) expuso que la narración es considerada como una superestructura porque su macroestructura, es decir su tema o contenido, es independiente de su estructura, es decir, se puede contar un mismo tema de diferentes maneras. Un ejemplo de esto: hace poco sucedió un accidente de tránsito, la forma en cómo se hablaría de ella en una charla entre amigos sería diferente a cómo la contaría una nota periodística.

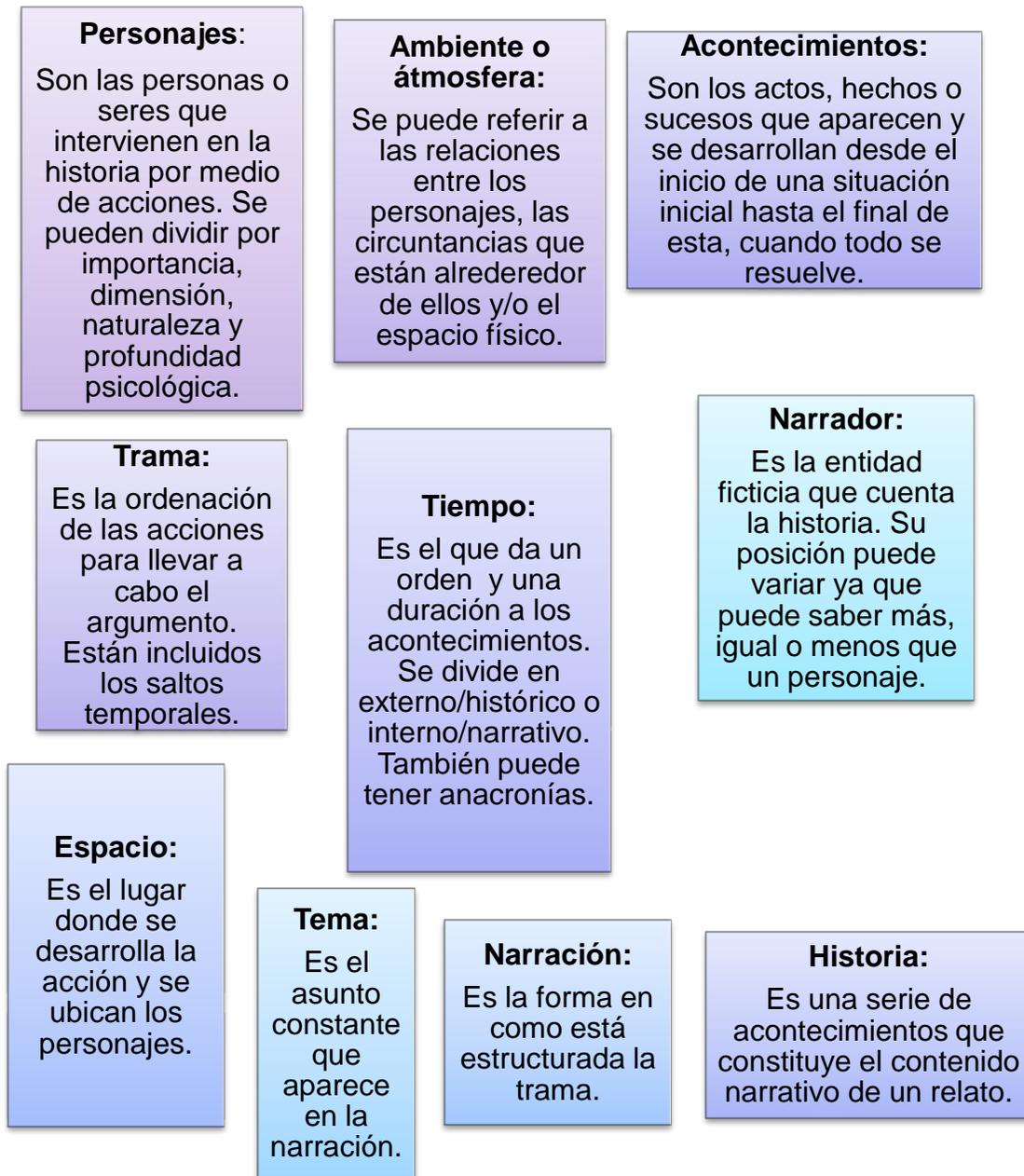
Las narraciones, de acuerdo con el autor, se diferencian entre sí de acuerdo a su contenido, su sistema (orden de los elementos) y sus funciones comunicativas y sociales (p. 142). También explica que los textos narrativos pueden ser de tres tipos: cuando alguien "narra" a los demás lo que le sucedió durante el día; los que contienen algún contexto como chistes, canciones, leyendas, entre otras; y la literatura, los cuentos, entre otros, que son los que contienen textos más complejos (p. 154).

El área de estudio de las narrativas es la narratología. Esta se podría definir como "la disciplina que se ocupa del discurso narrativo en sus aspectos formales, técnicos y estructurales" (Martín Infante y Gómez Felipe, 2016, p. 2). Este se dedica a estudiar los textos narrativos: sus componentes, su semántica, es decir, su significado, y sus variaciones estructurales.

Con base en los textos de Tapia Celis (quién a su vez cita a José Ramírez Pino, 2019) y Martín Infante junto con Gómez Felipe (2016), los elementos principales de una narración son los presentados en el siguiente esquema.

Figura 1

Elementos principales de un texto narrativo



Nota. Basado en la tesis de Eva Estefanía Tapia Celis (2019) y el texto *Apuntes de narratología* de Antonio Martín Infante y Javier Gómez Felipe (2016).

1.1.1. Breve historia de la narratología

Los primeros en estudiar los componentes de la narrativa fueron Platón y Aristóteles. El primero, en su "Libro III" de *La República*, estudiaba y clasificaba la enunciación en distintos géneros (mixta, simple y pura) estudiando historias de Occidente (Cuvardic García, 2014, p. 102).

Más tarde Aristóteles publicó su libro llamado *Poética*. En éste estudió las características y elementos de las tragedias, las comedias, las poesías, así como otros géneros narrativos como la épica. También explicó como la elocución, la entonación y los diferentes medios lingüísticos pueden cambiar la idea o estilo de una narración.

En el siglo XVIII se publicaron textos de escritores que describían sus propios modelos narrativos como Fielding (1749), Lawrence Sterne (1759) y Wieland (1764), entre otros. En el siglo XX, antes de la Primera Guerra Mundial, se estudiaba a la narrativa a partir de los acontecimientos, los temas y los personajes. Así lo describe el profesor Margery Peña: "[...] desde el nacimiento de la novela moderna los propios creadores plantearon a menudo ya la afirmación o el cuestionamiento de los diferentes procedimientos expresivos para referir los acontecimientos del relato" (1975, p. 55).

Después de la guerra, con la llegada del cine y algunas teorías científicas, nacieron diferentes propuestas de narrativa como el monólogo interior y la novela dentro de la novela. Muchos escritores empezaron a interesarse en los modelos de narración en las historias.

Durante el transcurso del siglo XX, cada escritor tenía posturas diferentes respecto al narrador y a las diferentes posiciones que este podría tener en un relato: un "intermediario" entre el lector y la trama, un ser omnisciente (que sabía más que los demás personajes) o un "personaje" diferente al autor. Aunque concordaban con algunas modalidades como el narrador omnisciente, la primera persona (el protagonista o algún otro personaje importante lo contaba desde su

punto de vista) y la tercera persona o narrador testigo, también sugirieron otras categorías.

En los años veinte destacaron los escritores Percy Lubbock en 1921 y Georges Duhamel en el 25. Lubbock escribió que el novelista podría narrar los acontecimientos como si se tratara de un recuerdo; pero que llegaba a ser tan detallado que podría confundirse con un personaje. Clasificaba al narrador como omnisciente exterior (describiendo a los personajes desde afuera); omnisciente interior (descripción desde adentro); narrador comprometido (limitándose a lo que sabe) y a "ciertas posiciones intermedias" (Margery Peña, 1975, p. 60).

Duhamel, por su lado, clasificó los relatos en tres tipos de acuerdo al rol del narrador: el escritor es el narrador utilizando la primera persona; es un personaje y todo se cuenta desde su punto de vista o es un testigo con conocimiento limitado. Utilizó también la tercera persona (Margery Peña, 1975).

En el año de 1946 apareció Jean Pouillon. Él estableció que las modalidades narrativas son de acuerdo a dos dimensiones: la psicológica y la temporal. Se puede captar el desarrollo de los personajes estudiando su comportamiento por medio de tres puntos de vista: la visión "con" (ver todo desde la perspectiva de un sólo personaje); "por detrás" (observar al personaje como si fuera un testigo) y "desde afuera" (estudiar también su apariencia física) (p. 61).

Dos años después Wolfgang Kayser explicó que, además de narrar en primera y tercera persona, existía la forma epistolar, es decir, había varios narradores. Cinco años después, Raúl H. Castagnino agregó otra modalidad: el narrador es el protagonista (Margery Peña, 1975).

En 1955, el autor Norman Friedman publicó el artículo "Point of view in Fiction. The Development of a Critical Concept" en la revista *PMLA*. Él clasificó los distintos puntos de vista del narrador desde "una mayor subjetividad (es decir, desde una mayor presencia enunciativa del autor, en su trabajo de ordenamiento del material narrativo), [...] hasta una mayor objetividad (es decir, desde el mayor

ocultamiento de esta última instancia)" (Cuvardic García, 2014, p. 103, citado de Friedman, 1955).

Sería en los años sesenta cuando aparecerían numerosos autores. En 1961, Wayne C. Booth, clasificó al narrador en varias categorías: primera persona; narrador dramatizado (si es dramático a propósito o comparte pensamientos con el autor); observadores y narradores agentes; la Escena y el Resumen; el comentario; según la conciencia de los mismos; según la distancia; según la fiabilidad; según las variaciones de apoyo o corrección; según el privilegio o la limitación y las visiones internas (Margery Peña, 1975).

En 1965 Robert Stenton propondría cuatro modalidades dependiendo de quién "observa" los hechos: primera persona central; primera persona periférica; tercera persona limitada y tercera persona omnisciente (Margery Peña, 1975).

En 1966, Barthes publicó su libro ya antes mencionado *Introducción al análisis estructural de los relatos*. En este, analizaba las narraciones desde distintos niveles: funciones, acciones y narración. Incluyó también a otros autores como Christian Metz, Gerard Genette, Tzvetan Todorov, entre otros.

Al año siguiente aparecieron tres autores: Andrés Amorós, Oscar Tacca y Todorov. El primero enumeraba la focalización de acuerdo al punto de vista (objetivo o subjetivo) y a la forma en que está escrita la novela. El segundo explicó que las diversas modalidades se crean a partir de las relaciones que los elementos forman entre sí: el relato, los personajes, el autor, el narrador, tiempo y destinatario (Margery Peña, 1975).

Por otro lado, Todorov propuso dos enfoques de narración. Uno de ellos habla de la relación y enfoque del narrador tanto con el personaje como con el ambiente; el otro es la ya conocida percepción: si el narrador sabe más (omnisciente), igual (equisciente) o menos que los personajes (deficiente); además de clasificar a los personajes dependiendo de su participación en la narración (Margery Peña, 1975 y Gallardo Paús, 2011).

Tiempo después, entre 1970 y 1980, Todorov desarrolló más sus teorías de narrativa basándose en el trabajo de Vladimir Propp. Creó una estructura que actualmente muchas historias siguen: 1) Estabilidad: inicio de la historia; 2) Ruptura de estabilidad: aquí los personajes identifican el problema trabajan para recuperar la situación inicial y 3) Recuperación de estabilidad: el final de la historia. El autor fue también quien, en 1969, creó el término "narratología" para designar la teoría de la escritura literaria (Edgar, Marland y Rawle, 2016, p. 52; y Gallardo Paús, 2011).

Boris Uspenski, en 1970, publicó un artículo llamado *Poétique de la composition* en la que describía los problemas que podría tener el punto de vista: de apreciación, verbal, espacio-temporal y psicológico (Margery-Peña, 1975, p. 66).

Dos años después, Gerard Genette publicó *Figures III*, obra perteneciente a una colección cuyos temas son sobre literatura. En esta, se enfoca en muchos aspectos de la narración: las funciones que puede tener un narrador (comunicativa, testimonial, narrativa, de control e ideológica); los niveles narrativos, las modalidades de distancia y la focalización o punto de vista del narrador. Otro aspecto que analiza es el tiempo narrativo conformado por tres elementos: el orden de los acontecimientos, la frecuencia con que se llegan a repetir y las alteraciones como la analepsis y la prolepsis (Cuardic García, 2014, pp.105-110).

En 1973, Seymour Chatman, en su libro *Historia y discurso*, diferenciaba la historia del discurso porque la primera posee un orden cronológico de hechos y acciones ("sucesos") junto con personajes y escenarios ("existentes") (Gallardo Paús, 2011).

Dos años después, Mijail Bajtín, un crítico literario soviético, en su libro *Teoría y estética de la novela*, propondría el término "cronotopo", cuyo significado es la conexión cronológica y artística entre los acontecimientos de una novela, así

se establece una relación lógica en la historia. (Gallardo Paús, 2011). Es gracias al cronotopo que se pueden distinguir los géneros literarios y sus variantes.

Mieke Bal, en 1985, publicaría su escrito *Teoría de la narrativa*. Él hace una distinción entre actor y personaje. El primero es una entidad, humana o no, que tiene una función en la historia; mientras que el personaje es un ser antropomórfico, es decir, tiene rasgos humanos a pesar de que no necesariamente tiene que ser uno (Gallardo Paús, 2011).

Un año después, Bajtín destacaría en su obra *Problemas literarios y estéticos*, el concepto de la polifonía: el uso de dos o más narradores en una historia, ya sea como narradores, personajes o voces ajenas. Aparecen cuando se mencionan entre ellos: "el dialogismo se aprecia en el hecho de que cada una de estas voces puede incorporar, tanto en el plano estilístico como ideológico, cualquiera de las demás voces" (Cuvardic García, 2014, p. 110). Además de que el narrador puede responder a estas voces de diferentes formas, como lo es burlarse de la forma de hablar de uno de ellos por ejemplo.

Sería a mediados de los ochentas y noventas que se empezaría a estudiar la narrativa en la cinematografía. Cuvardic García explica que en un filme el narrador se podría ubicar gracias al enfoque y movimientos de la cámara: es su punto de vista lo que muestra ante el público (p. 111). Mientras que David Bordwell y Kristin Thompson (1996) decían que hay dos tipos de narradores (explícito e implícito). Casetti y di Chio (1991) opinaban que el narrador se puede encontrar de forma implícita en algunos elementos a lo largo del discurso cinematográfico.

Antonio Garrido Rodríguez, en su libro *El texto narrativo* (1993) llamaba a los personajes "actantes" o "agentes" y los dividía de acuerdo a las acciones que realizaban en la historia. También decía que eran "fuentes de información" ya que daban datos relevantes; basándose en el trabajo de Todorov, los clasificaba en directos (sus nombres), indirectos (comportamiento) y emblemas (apariencia, estilo de ropa, entre otros) (Gallardo Paús, 2011).

Ya en el siglo XXI, más específicamente en el año 2006, se publicó el libro *'Normas narrativas' y el principio de la transgresión*, donde se compilaban escritos acerca de nuevas modalidades narrativas que llegaban a alterar las líneas comunes de orden cronológico. Uno de ellos era acerca de un trabajo de investigación realizado por la Universidad de Hamburgo (Cuvardic García, 2011, p. 114).

Apoyándose en este último, Cuvardic García destaca cuatro modalidades: silepsis (interrupción del narrador en la historia), epanalepsis (varios narradores que cuentan la historia a su manera o un mismo narrador la cuenta de diversas maneras) y metalepsis (la línea argumental se rompe al cambiar al narrador por otro) e hiperlepsis (los discursos del narrador y el personaje son idénticos y se mezclan aunque tienen orígenes diferentes) (pp. 14-15).

1.2. El esquema narrativo y sus variantes

El autor que estableció las bases de la estructura narrativa fue Aristóteles, en su libro ya antes mencionado *Poética* (1974). En este, la tragedia es sólo una imitación de los sucesos de la vida, escrita con un lenguaje atractivo o "con adornos artísticos adecuados para las diversas partes de la obra". (p. 10). Se conforma de seis elementos: la fábula o trama, los caracteres, la dicción o elocución, el pensamiento, el espectáculo y la melodía.

En el caso de la fábula o trama, esta tiene tres partes: principio, medio y fin. Aristóteles escribió que el principio es algo que no tiene un antecedente y algo va después que él; mientras que el fin no tiene algo que vaya después que él. También debe tener una extensión que no sea demasiado larga, sólo para que sea fácil memorizarla (1974, p. 5).

La fábula puede ser de acción simple o compleja. La primera es cuando la acción se toma en cuenta como un todo y el héroe resuelve sus conflictos sin problema alguno. La segunda es cuando ocurren varias acciones. Estas acciones deben de surgir del relato, es decir, conforme avanza la historia y estas surjan naturalmente como consecuencias (p. 6).

Añade también que la fábula no necesariamente debe contar una sola acción o que varias de ellas sean realizadas por un sólo protagonista si no tienen alguna relación entre ellas o que no aporten nada a la historia. Así lo relata:

"[...] la fábula, como imitación de la acción, debe representar una acción, un todo completo, con sus diversos incidentes tan íntimamente relacionados que la trasposición o eliminación de ellos distorsiona o disloca el conjunto. Por tal causa aquello que por su presencia o ausencia no provoca ninguna diferencia perceptible no constituye ninguna parte real del todo" (p. 5).

Finalmente, el final de la historia debe resolverse de forma fluida y de acuerdo con la trama. No es correcto utilizar un artificio o *deus ex machina* para arreglar todo de la forma fácil, eso solamente funciona para acontecimientos fuera de la fábula. "[...] debe reservarse para problemas fuera del drama para acontecimientos pasados más allá del conocimiento humano, o sucesos aún por producirse, que requieren ser intuidos o anunciados [...]" (Aristóteles, 2012, p. 23).

En el caso de los caracteres o personajes, relata que deben poseer cuatro características: ser buenos, es decir, demuestran que tienen moral; poseen una personalidad correspondiente a su apariencia; que se apeguen a la realidad y que sean coherentes y actúen como ellos mismos (Aristóteles, 2012).

A través del tiempo, diferentes autores han propuesto distintos esquemas narrativos al estudiar, analizar y categorizar elementos o patrones que se repetían en los cuentos tradicionales o en las historias mitológicas de diversas culturas. Algunos de ellos son Propp, van Dijk, Campbell, entre muchos otros. En la actualidad se utilizan estas estructuras para la creación de historias para distintos medios, especialmente novelas, películas y series de televisión.

1.2.1 Vladimir Propp

Vladimir Propp (1895-1970)³, en su libro *Morfología del cuento*, publicado por primera vez en 1928, establece que las funciones de los personajes, es decir, las acciones que realizan, son partes constitutivas de un cuento, los que hacen que la historia avance. Establece que para definir las se consideran dos aspectos: no se

toma en cuenta al personaje-ejecutante (se suele designar un sustantivo) y que "la acción no puede ser definida fuera de su situación en el curso del relato" (p. 33).

Propp (1977) establece las 31 funciones que puede poseer un cuento. Estas son limitadas, tienen variantes y no necesariamente todos deben estar incluidos en la historia. Añade que a veces una acción puede ser realizada por distintos personajes.

Al principio de un cuento se presenta al protagonista, su estado actual y a su familia, esto se le conoce como la situación inicial. Le siguen las posibles funciones:

1. Uno de los miembros de la familia se aleja del hogar.
2. Se le prohíbe algo al héroe.
3. Se transgrede la prohibición.
4. El agresor intenta obtener noticias sobre su víctima.
5. El agresor recibe información.
6. El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.
7. La víctima se deja engañar y así ayuda a su enemigo a su pesar.
8. El agresor daña a uno o más miembros de la familia.
9. Se divulga la noticia de la fechoría, se le da al héroe una tarea o encomienda.
10. El héroe acepta o decide actuar.
11. El héroe se va de su casa.
12. El héroe sufre una prueba o ataque que lo prepara para recibir un objeto o auxiliar mágico.
13. El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.
14. El héroe obtiene el objeto mágico.
15. El héroe es llevado a donde está el objeto de su búsqueda.
16. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.
17. El héroe recibe una marca.
18. El agresor es vencido.

19. La fechoría inicial es reparada.
20. El héroe retorna a su hogar.
21. El héroe es perseguido.
22. El héroe es auxiliado.
23. El héroe llega de incógnito a su hogar.
24. Un falso héroe llega al hogar con engaños.
25. Se le da al héroe una tarea difícil.
26. La tarea es realizada.
27. El héroe es reconocido.
28. El falso héroe es desenmascarado.
29. El héroe recibe una nueva apariencia.
30. El falso héroe es castigado.
31. El héroe es recompensado con matrimonio o con la llegada al trono.

Propp también clasifica a los personajes de acuerdo a las funciones que realizan en la historia. A esta clasificación la llama "esferas de acción" (p. 91). Existen tres posibilidades de distribución: una esfera es para un personaje en específico, varios personajes comparten una esfera o un personaje puede estar en varias esferas (pp. 91-93). Estas son:

- El héroe: sus acciones son la partida, la reacción ante las exigencias del donante y el matrimonio.
- El agresor o malvado: la fechoría, el combate con el héroe y la persecución.
- El donante o proveedor: la preparación y la entrega del objeto mágico al héroe.
- La princesa y su padre: dar al héroe la tarea, la imposición de una marca, el descubrimiento del falso héroe, el reconocimiento del verdadero héroe, el castigo del agresor y el matrimonio.
- El mandatario: el envío del héroe.
- El falso héroe: también la partida, la reacción negativa del donante y la llegada con mentiras.

- El auxiliar: desplazamiento del héroe, reparación de la fechoría, ayudar al héroe con la persecución y la transformación del héroe.

1.2.2. Joseph Campbell

Joseph Campbell⁴ publicó en 1949 el libro *El héroe de las mil caras*, donde estudiaba la mitología de diferentes países, destacando principalmente la griega. Decía que las artes, las historias y el conocimiento que tenía la humanidad surgieron gracias a los mitos (1959, p. 10). Son ellos los que definieron la identidad cultural de diferentes países y regiones.

Gracias a sus estudios, descubrió el llamado "camino del héroe" o Monomito: una sucesión de acciones que el héroe o protagonista de una historia sigue para alcanzar una meta o arreglar un conflicto que se presenta al inicio del relato o incluso mucho antes de este. La travesía, incluso, lo lleva a modificar su actitud y evoluciona a alguien diferente a como era al principio (1959, p. 24).

El héroe, para Campbell, suele ser una persona con cualidades y habilidades sobresalientes, pero despreciado por la sociedad o comunidad. "El complicado héroe del monomito es un personaje de cualidades extraordinarias. Frecuentemente es honrado por la sociedad a que pertenece, también con frecuencia es desconocido o despreciado. Él y el mundo, o él o el mundo, en el que se encuentran sufren de una deficiencia simbólica" (1959, p. 29).

La travesía del héroe se compone de diecisiete pasos, divididos en tres fases: la separación o partida; las pruebas y victorias de iniciación y el regreso e integración a la sociedad. No en todas las historias se realizan todos los pasos, a veces solo son algunos, en una fase se juntan varios o un paso se repite en varias fases.

Hay que destacar que muchas historias, novelas, inclusive películas y series de televisión actuales, han utilizado el Monomito. Algunos ejemplos son *Harry Potter*, *Star Wars*, *El Señor de los Anillos*, *Trollhunters*, entre otros.

❖ La partida

- La llamada de la aventura: El protagonista se encuentra con algo inusual que lo incita a su curiosidad; puede ser un objeto o un mensajero. El héroe acepta voluntariamente o es obligado por un agente externo.
- La negativa al llamado: El héroe puede negarse al principio. En ocasiones, esto lleva a un descubrimiento interno, es decir, a un aspecto psicológico desconocido.
- La ayuda sobrenatural: Una figura o ser ayuda al héroe al darle un amuleto o consejo que serán útiles en su travesía. Este personaje suele ser el símbolo de protección, paternidad y apoyo.
- El cruce del primer umbral: El héroe llega al "umbral", es decir, a la entrada de una zona o mundo peligroso custodiado por un guardián. Se obtendrá una nueva experiencia cuando pase por este.
- El vientre de la ballena: Cuando el héroe cruza el umbral, fuerzas peligrosas lo hieren y pueden provocar su auto aniquilación. Esta es una prueba para que el protagonista resurja con nuevas fuerzas.

❖ La iniciación

- El camino de las pruebas: Después de cruzar el umbral, el héroe pasa los peligros gracias a sus amuletos o ayudante sobrenatural; también aquí puede descubrir sus habilidades desconocidas. Puede encontrarse con su "yo" opuesto, lo conquista o es consumido por él.
- El encuentro con la diosa: Cuando el héroe ha logrado sobrevivir de los peligros, se encuentra con una figura femenina representado por la madre, hermana, esposa o amante. Es la representación de la perfección y del "mundo ideal". También es una prueba para que el héroe pueda obtener amor.
- La mujer como tentación: El éxito de las pruebas ayudan héroe a hacer una reflexión de sí mismo. Se le aparecen imágenes en su mente que lo puede llevar a caer en la tentación.
- La reconciliación con el padre: El héroe tiene confianza gracias a la protección de la fémina; pero debe afrontar también los recuerdos y fuerzas

negativas que tiene del padre. Esto lo lleva a finalmente ver que ambos seres (el padre y la madre) son uno mismo. Hay que añadir que es el padre el que pone las primeras pruebas en la vida del héroe.

- Apoteosis: El mundo o universo "ogro" llega a destruir física y psicológicamente al héroe; pero dentro de él surge un ser divino.
- La gracia última: El héroe se encuentra con los dioses que le podrían dar su gracia-sustancia, lo que lo convertiría en un Ser Imperecedero. Otra forma de obtenerlo sería engañar o incluso matar a los dioses.

❖ El regreso

- La negativa al regreso: Después de cumplida su misión, el héroe debe regresar a su hogar para que, con el objeto mágico o de valor que consiguió en su viaje, arregle el conflicto que hay en aquel lugar.
- La huida mágica: Al momento de regresar a casa, cuando el héroe obtiene el amuleto o elixir dado por los dioses, es bendecido por estos. En el caso de que la haya robado o los dioses no quieren que se vaya sucederá una persecución. En ocasiones se le puede caer un objeto que podría aligerar su huida.
- El rescate del mundo exterior: A veces el mundo exterior ayudará al héroe a volver a su hogar. Deberá enfrentarse al mundo de los hombres que lo puede hacer caer; pero podrá sobrevivir con ayuda de su don.
- El cruce del umbral del regreso: Ahora que el héroe regresó a su mundo tendrá que soportar las banalidades y tentaciones que se encuentran ahí, sin olvidar nunca la nueva visión cósmica que adquirió en su viaje.
- La posesión de los dos mundos: El héroe se encuentra entre los dos mundos en el sentido de que absorbe las virtudes y conocimientos de ambos. Elimina los deseos materiales y miedos para resurgir como una mejor versión de sí mismo.
- Libertad para vivir: El héroe es reconocido por las cosas que son. No le teme a lo que vendrá en el futuro, ni siquiera a la muerte.

1.2.3. Van Dijk

Como se había mencionado anteriormente, Teun A. Van Dijk⁵ explicó que el relato narrativo es una superestructura debido a que puede hablar de cualquier tema; pero se diferencia de otros textos de acuerdo a cómo está estructurado (1992, p.142). La narración se compone de categorías que lo distinguen de otras superestructuras.

1. Historia: Es una serie de acontecimientos y acciones que deben ser interesantes para conformar un relato. Se conforma de una trama y, en ocasiones, una evaluación.
2. Moraleja: Es una lección que deja la narración. Se usa generalmente en fábulas.
3. Evaluación: A veces el narrador transmite sus pensamientos en la historia ya sea de las situaciones o los personajes.
4. Trama: Es un conjunto de episodios estructurados de tal manera que relaten un problema y que al final de la narración se resuelva.
5. Episodios: Es un conjunto de hechos y acciones. Están ordenados de forma cronológica para contar una historia. Deben poseer un suceso y un marco.
6. Suceso: Son las acciones que suceden durante la narración y llevan la historia a un final. Se compone de una complicación y una resolución
7. Marco: Se encarga de especificar y ubicar los elementos en la historia. Estos últimos son los personajes, el ambiente, el espacio físico, contexto histórico (si lo hay), entre otros.
8. La complicación: Cuando una o varias acciones del capítulo llevan a un problema que deberá ser resuelto.
9. Resolución: Es el final, cuando la complicación se resolvió. La respuesta puede ser positiva o negativa.
10. Anuncio y epílogo: Relatan las actuales y las futuras acciones del hablante/narrador y/o del oyente. Un ejemplo es la lección que deja una fábula (Van Dijk, 1992, pp.153-158).

1.2.4. Gérard Genette

Si bien Gerard Genette⁶ no quiso establecer una estructura narrativa como los anteriores autores, sí destacó los elementos más importantes de una narración: la historia o contenido (personajes, acciones y ambientes); la narración (el acto de enunciar y comunicar la historia) y el relato o texto (el tiempo que dura, la frecuencia y la caracterización) (Genette, citado por Edgar, Marland y Rawle, 2016, p. 56).

En su libro anteriormente mencionado *Figuras III*, el autor clasificaba al narrador a partir de muchos aspectos: quién contaba la historia, a qué distancia, qué tanto sabía y si había más de uno. Todo esto era a un nivel diegético, es decir, el narrador era partícipe de la historia como un personaje importante o un testigo. Los tipos de narradores se dividen en cuatro, de acuerdo con Cuvardic García, Edgar, Marland y Rawle.

- ❖ Homodiegético: El narrador es un personaje. Si es una narrativa audiovisual hablará directamente a la cámara; esto puede ser conocido también como "romper la cuarta pared".
- ❖ Heterodiegético: El narrador no es un personaje o es una *voz en off* (en el caso de audiovisual). Cuenta todo desde una distancia lejana.
- ❖ Extradiegético: El protagonista es el que cuenta toda la historia (Cuvardic García, 2014, p. 106).
- ❖ Intradiegético: Dos personajes cuentan la historia, pero únicamente puedan dar información cuando hablan entre ellos (Edgar, Marland y Rawle, 2016, p. 57).

Las características que debe tener un relato, según Genette, son la caracterización, el tiempo y el punto de vista.

- ❖ Caracterización: Los personajes deben estar bien formulados o escritos. Tanto su apariencia, como su actitud deben de ser lógicos y congruentes. Ayuda a que se sientan más reales y que el público pueda identificarse con ellos (Edgar, Marland y Rawle, 2016, p. 59).

- Tiempo: La línea de tiempo de una narración no siempre es lineal. Se pueden realizar saltos en el tiempo o *flashbacks*, es decir, recuerdos de acciones o sucesos pasados. Debe mostrar personajes, acciones o ambientes que sean importantes para la historia.
- ❖ Punto de vista: Toda la historia puede ser contada desde la perspectiva de un personaje. Lo que importa es de qué forma él o ella vea lo que ocurre, sus pensamientos (Edgar, Marland y Rawle, 2016).

1.3. Narrativa en distintos medios

Anteriormente se había mencionado que la narración se puede realizar y expresar en una gran variedad de distintos medios. Los relatos se transmitieron por primera vez de forma oral o por medio de símbolos. Con la llegada de la imprenta en 1450, gracias a Johannes Gutenberg, llegaron los libros y, aproximadamente siete años después, el periódico, lo que hizo que las historias y otro tipo de textos se pudieran conservar de forma física, y por lo tanto, más longeva.

En 1824 llegó la fotografía y a finales de esta, en 1895, la cinematografía: la sucesión rápida de imágenes que, al igual que un libro, contaba una historia con la diferencia que ahora las personas podían ver las acciones y no sólo imaginarlas. Tiempo después, en 1927, llegaría el primer prototipo de la televisión, invento que fue cambiando a lo largo de los años y con esto las personas podrían ver y escuchar historias desde la comodidad de sus hogares.

Ya en el siglo XXI, junto con la televisión digital, llegaron las redes sociales y las plataformas de *streaming*. Estos medios pusieron a disposición de la sociedad una infinita variedad de relatos (series de televisión y películas) de distintos géneros; ahora ya no sólo los verían, sino que les permitiría elegir qué quieren ver, interactuar sobre algunas de ellas e incluso los ayudarían a crear sus propias narrativas. Por ejemplo, en las redes sociales se pueden encontrar historias personales, opiniones acerca de un tema o acontecimiento, notas periodísticas o denuncias acerca de algún delito o abuso.

En los siguientes apartados mencionaré solamente a las narrativas escritas (junto con el cómic) y, de las audiovisuales, a la cinematografía.

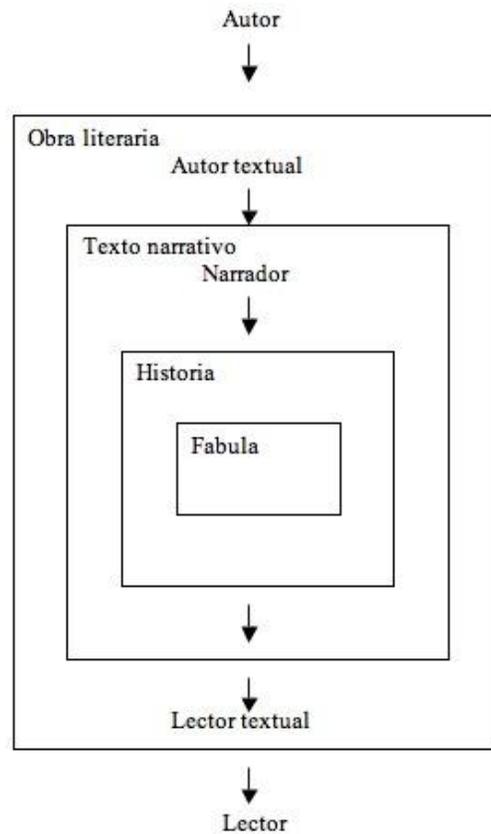
1.3.1. La narrativa escrita

Gracias a la llegada de la imprenta, fue en la literatura que los textos narrativos tuvieron su base. La literatura, según una definición de García Landa, "consiste en textos fijados de una manera que han de ser repetidos de manera literal para ser plenamente efectivos" (2004). Una narrativa contiene en una serie de acontecimientos realizados por los personajes, a todo este conjunto García Landa lo denomina fábula: estos se estructuran de una manera lógica conocida como historia y queda plasmada en un texto narrativo (2004).

Una narrativa literaria se compone de varios planos y entidades que tienen "papeles" a su vez que nexos entre ellos. Primero se encuentra el autor que le habla al lector; después sigue el autor textual, es decir, "quien relata la historia" (puede ser un ser omnisciente o un personaje) y se relaciona con el lector textual, es decir, el "destinatario" del relato. Finalmente sigue el narrador que cuenta la historia con una fábula. Todo esto se representa en la siguiente figura:

Figura 2

Representación de la comunicación literaria: sus áreas y sus relaciones



Nota. Adaptado de *Los conceptos básicos de la narratología* de García Landa, 2004, Universidad de Zaragoza (<http://personal.unizar.es/garciala/publicaciones/basicos.html>).

Otra característica que poseen los textos literarios, de acuerdo con García Landa, es que se puede anexionar con otras áreas del conocimiento humano. Por ejemplo, con la psicología para poder analizar el comportamiento de los personajes; con la pragmática⁷ al estudiar las estructuras gramaticales con el lenguaje o con la política al relacionar el ambiente social en las estructuras narrativas: el relacionar o hablar de una situación social desfavorable y que un texto sólo lo fomente (García Landa, 2004).

Los textos narrativos se dividen en géneros literarios dependiendo del lenguaje con que han sido escritos, su temática y su contexto social. Por ejemplo, un texto escrito en prosa, en la España del siglo XVII como *Don Quijote de la Mancha*, será diferente a una novela actual como *Cien años de soledad*.

- Novela: Es un texto compuesto por una historia, personajes y ambientes. Igual que toda narración, ocurren acontecimientos que los personajes deberán arreglar por medio de acciones para el final de la historia. Es uno de los géneros más antiguos a su vez que se divide en subtipos dependiendo de la temática, lenguaje y a veces contexto sociohistórico.
- Cuento: Es similar a la novela al tener una situación central y que los personajes realicen acciones para arreglar una problemática. Pero se diferencia de ella al ser de corta duración y, por lo tanto, no profundiza en los personajes, ambientes y fondos.
- Epopeya: Es un texto en verso que relata las aventuras y proezas de un héroe de la Antigüedad. Puede contener elementos sobrenaturales.
- Leyenda: Es un relato original que cuenta un supuesto origen de algún acontecimiento, objeto o figura de gran valor cultural.
- Apólogo: Es parecido a un cuento, está escrito en prosa y deja una lección moralizante. Fue principalmente utilizado en la Edad Media.
- Fábula: un cuento de corta duración escrito en prosa. Tiene un humor cómico. Sus protagonistas suelen ser animales con cualidades humanas. Su principal finalidad es dejar una lección con una moraleja para el desenlace.
- Romance: Son textos con toques de poesía y que suelen tratar temas épicos, es decir, de batallas o hechos legendarios o ficticios. "Serie de versos octosílabos en los que predomina la narración épica, aunque también puede tratar temas líricos o novelescos; proceden de la fragmentación de los cantares de guesa" (Infante y Gómez Felipe, 2016, p. 3).

Igualmente se pueden encontrar entre los textos narrativos los géneros periodísticos. Se dividen de acuerdo a la información que se desea comunicar (nota, crónica, reportaje, entrevista) o si el escritor da su opinión acerca de una figura o acontecimiento (columna, editorial, reseña, entre otros). Algo curioso es que existe un género llamado periodismo narrativo en el que se relata una historia ya sea de un personaje o un acontecimiento con ayuda de una investigación.

Un caso especial entre las narrativas impresas son los cómics: no solo cuentan una historia, también contienen imágenes e iconos como los globos y cuadros de texto, así como las onomatopeyas, lo que le dan una mayor expresividad a la narrativa.

El cómic está compuesto principalmente por viñetas, consideradas como "la unidad mínima de acción"; por esto es que la información dada por estas es muy corta. Son escenas ordenadas en una secuencia que muestran a los personajes en un ambiente y realizando una actuación (Prado Aragonés, 1995, p. 74).

La información que se muestra es breve debido al poco espacio que se posee, pero es la más importante para la historia. Lo demás se deja a imaginación del lector. Este es un principio al que Prado Aragonés nombra como "lenguaje elíptico" (1995, p. 74).

Como toda historia narrativa sigue una línea de tiempo. Aunque puede ser cronológico, también puede estar fragmentada: se pueden dar saltos en el tiempo, recordar cosas del pasado (*flashbacks*) o ver hechos futuros (*flashforwards*) (Prado Aragonés, p. 77).

Para leer un cómic se debe leer de izquierda a derecha y de arriba a abajo: a esto se le llama "línea de indicatividad" (Prado Aragonés, 1995). Además posee dos dimensiones de espacio: el exterior, que es donde está dibujada la viñeta, y el interior donde ocurre toda la acción.

El narrador no tiene una presencia física, pero si se da a entender por medio de un cuadro de texto a las orillas de las viñetas llamadas cartelas.

Igualmente se encuentra en rectángulos textuales de nombre cartuchos, ubicados entre dos viñetas, y en *voz en off*, es decir, textos cuya procedencia es desconocida (p. 75).

Los personajes tienen rasgos definidos: sus expresiones faciales y movimientos son los que dan a entender sus acciones, al igual que por medio de su apariencia física y vestuario se puede conocer su personalidad. Se comunican por globos de texto de distintas formas dependiendo de la información y emoción (Prado Aragonés, p. 75).

Algo que destaca en los cómics es que utiliza planos y ángulos que se utilizan también en las producciones audiovisuales. Los planos son Gran Plano General, Plano General, Plano Americano, Plano Medio, Primer Plano y Plano a detalle. Los ángulos, por su lado, son el normal o medio, picado y contrapicado (pp. 77-78).

Otra de sus características más importantes es el uso de iconos como onomatopeyas y signos convencionales como las figuras cinéticas y las metáforas visuales. Las primeras son palabras que expresan algún movimiento o ruido como un golpe o una explosión, su tamaño varía dependiendo de la intensidad. La segundas son líneas o curvas que expresan el movimiento en una persona u objeto. Finalmente, las metáforas visuales son íconos o imágenes que simbolizan una expresión o sentimiento; por ejemplo, una flor que transmite ternura y/o amor o una lluvia que comunica tristeza (Prado Aragonés, 2015, pp. 78-79).

1.3.2. La narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual, además de poder tener un texto, también se le relaciona con la imagen y el sonido: son elementos que le pueden dar una mayor significación a la historia, es decir, que el espectador pueda captar más de una emoción o idea. Los medios que utilizan esto son la televisión, la radio y la cinematografía.

Aquí el relato, además de contar una historia de forma estructurada, exhibirá elementos y actos en un determinado tiempo en pantalla: "un relato supone narrar un conjunto de hechos que sucedieron y hacerlo de forma que tenga una estructura causal, es decir una secuencia que lleve a un desenlace con ciertas consecuencias y en un tiempo determinado de exposición" (Ordoñez, 2018, p. 103).

Ahora que ya no hay únicamente palabras escritas, son los objetos y personas mostradas en la imagen los que cuentan la historia. En una película o serie, dependiendo del orden de secuencias de imágenes (editadas principalmente en la fase de posproducción) se contará un relato y el mensaje podría ser diferente.

Así como la sociedad y su comunicación cambió, las narrativas se han tenido que adaptar a la tecnología y a la nueva cantidad de información que sucede todos los días. "Un nuevo medio, para establecerse, tiene que apropiarse de una serie de convenciones, de las costumbres y del lenguaje, de los recursos estéticos y formales de los anteriores, como fue en el caso de la televisión analógica y más recientemente la televisión digital" (Freitas y Castro, 2010, p. 25). A pesar de esto, algunos investigadores como Maria Dora Mourão opinan que el lenguaje no se cambia, sino que se reorganiza (citado por Freitas y Castro, 2010, p. 28).

Debido al avance de las tecnología se pueden ver narrativas digitales ya no solo en la televisión, sino en muchos otros dispositivos como la computadora, el celular o una tableta a cualquier hora y en cualquier lugar. Estas historias y algunas otras producciones, como los videojuegos, en ocasiones se modifican especialmente para estos aparatos. Por ejemplo: el argumento y modalidad de movimiento de un videojuego de la consola Xbox será diferente en su adaptación para celular por el tamaño de la pantalla, la capacidad de memoria y las funciones limitadas.

En la actualidad la forma de comunicación ha cambiado. Freitas y Castro explican que ahora el receptor no solamente escucha y responde al emisor de una narrativa, sino que puede interactuar con las historias y crear sus propios relatos a partir de los elementos originales de una historia (2010, p. 21). Esto queda demostrado gracias a dispositivos como la televisión digital en la que, además de ver distintos canales, puedes acceder a videos de internet como YouTube o a plataformas de *streaming* como Netflix o Amazon Prime Video. A estas nuevas formas de narrativas se les llama narrativa transmedia y se verá más de ellas en el siguiente capítulo.

Ahora solamente me enfocaré en las narrativas cinematográficas. En las películas, así como otras narrativas audiovisuales, se componen de un gran variedad de códigos: lingüísticos, narrativos, semánticos, pragmáticos, entre muchos otros. Para que haya una buena comunicación, el narrador y el narratario deben poseer los mismos códigos (García Jiménez, 1993, p. 41, citado por Ordoñez, 2018).

Ordoñez, basándose en el trabajo de Metz y demás autores, establece que la película también es un discurso: presenta objetos o íconos con un significado en un determinado tiempo para que los espectadores capten esa información, con ella entender el argumento, y recordar al final lo que les pareció más importante (2018, p. 117).

En los filmes, de acuerdo con Bordwell, la historia y el argumento son diferentes. La primera contiene elementos que, aunque no se muestren directamente, se pueden deducir con facilidad o se dan pistas de ellas; la segunda, por otro lado, se conforma con todo lo que se menciona o expone (1996, p. 67). Por ejemplo, en la película *Psicosis* (1960), al inicio nos muestran a la protagonista Marion con un hombre, ahí nos dan a entender que es su amante porque ambos están sobre una cama y ella está en ropa interior: esto es parte del argumento; la historia sería que no se nos expone cómo se conocieron, cuánto llevan de relación o cómo y cuándo llegaron al hotel: el público tendrá que deducirlo o imaginarlo.

El relato cinematográfico tiene dos conceptos fundamentales: contenido y forma. El primero es la historia: personajes, ambientes y situaciones con actos. Está relacionada con la narración, es decir, el acto de enunciar, relatar hechos en un determinado orden y secuencia. Se puede contar una misma historia pero de diversas maneras; un ejemplo de esto último son los remakes de películas. También puede reflejar un ambiente histórico y/o político ya sea en el ambiente ficticio o en la realidad.

La forma son los medios en que se cuenta una historia. Está relacionada con la narrativa, es decir, la estructuración de los elementos narrativos. Se compone de: montaje, fotografía, banda sonora, ángulos de cámara, paleta de colores, iluminación y el montaje. Al utilizar determinados recursos y posiciones de cámara, la audiencia puede emocionarse, asombrarse o confundirse: le dan a la historia "un sistema de significación en un proceso de discursivización fílmica, que hace referencia a la configuración de varias actividades de significación de carácter técnico con el fin de que el contenido sea narrado" (Ordoñez, 2018, p. 109).

Gracias a estos dos factores (la forma y contenido) surgen los géneros cinematográficos: "son convenciones culturales que delimitan patrones para la construcción del tema y de la narrativa que corresponde adecuadamente a esas convenciones" (Ordoñez, 2018, p. 106). Son el conjunto de factores que definen una historia tanto narrativa como estéticamente hablando y la llega a distinguir de las demás.

Un mismo contenido puede ser abordado, pero la forma en la que se presenta en una cinta podría ser diferente. Por ejemplo, dos películas cuyo tema central es la Segunda Guerra Mundial se diferencian entre sí por sus tramas centrales (una podría ser la biografía de un personaje importante en el acontecimiento, mientras que la otra es una sátira del ambiente político que se vivía), así como sus fotografías, sus bandas sonoras, entre otros factores. Hay que agregar que son los géneros los que establecen leyes narrativas, es decir, se

usarán determinados elementos estéticos y/o narrativos que vayan de acuerdo al ambiente y a la historia.

El inicio del argumento no solo presenta todos los elementos (personajes, ambientes, situación inicial), también debe dar información o exhibir elementos para que el espectador entienda lo que pasa, se adentre y desee conocer más de ese mundo (Bordwell y Thompson, 1996, p.73).

Los personajes son los que mueven la historia. Pueden ser complejos si poseen varios rasgos o simples si cuentan solamente con uno o dos. Sus motivaciones y deseos llegan a ser un impulso para las acciones; asimismo los efectos de estos pueden terminar o darle un giro al argumento. Algunas veces las razones no son descubiertas por los personajes (o el público) sino hasta el clímax o incluso hasta el final de la historia; esta última también puede dejar pistas o indicios de estas motivaciones (Bordwell y Thompson, 1996, pp. 68-69).

Otro factor de la narrativa fílmica es el tiempo. Al igual que el cómic, una historia no siempre se cuenta de forma lineal: puede haber interrupciones que no afectan a la historia y, en vez de eso, la complementan, como lo son los *flashbacks* y *flashforwards*. El tiempo en pantalla también se toma en cuenta ya que la duración de un filme puede alargar o acortar el argumento de esta (1996, pp. 70-72).

En el factor de espacio, además de aquel o aquellos lugares donde se desarrolla la historia, se hace mención a otros que no aparecen y se nos obliga a imaginármolos. Otro tipo de espacio es el que se muestra en pantalla, lo que el espectador ve, es llamado *espacio en campo* (Bordwell y Thompson, 1996, p. 72).

Existen modelos argumentales a partir de los elementos narrativos. En los personajes sus motivaciones, acciones y consecuencias son las que hacen que la historia se mueva; en el espacio, esta se puede desenvolver en un solo ambiente y por último, en el tiempo, se podría apoyar en las alteraciones (*flashbacks* y *flashforwards*) y en cómo o en cuántas veces se repita una acción (pp. 73-74).

Existen dos tipos de narración dependiendo de la cantidad de información que se desee revelar: la objetividad y la subjetividad. La primera es que la historia se vea desde una perspectiva neutral: las acciones se muestran en el exterior y, en ocasiones, se conocen los deseos y pensamientos de los personajes; algunas veces acontecen hechos en los que el protagonista no aparece. La segunda se refiere a que todo es contado desde el punto de vista de un personaje, principalmente el protagonista: todo lo que él sepa o descubra, el espectador también lo sabrá (p. 78).

En ocasiones, el argumento puede hacer uso de ambas narraciones: todos los sucesos son subjetivos debido al protagonista y se alternan algunas escenas objetivas para que el espectador entienda la historia o sepa algo que el protagonista no y así se cree tensión y drama (Bordwell y Thompson, 1996, pp. 78-79).

Finalmente, en el caso del narrador, según Casetti y di Chio, no suele aparecer de forma física, pero hay pistas que dan a entender su presencia, así como a "quién" va dirigido la historia y de esta forma se entabla una comunicación (1991, pp. 219, 226). Bordwell y Thompson explican que existen distintos tipos de narrador y pueden ser diferentes a lo antes establecido: el omnisciente no siempre es un no-personaje (a su vez que este puede o no saberlo todo), el testigo puede saber más de lo que vio o el protagonista no comparte sus pensamientos (1996, p. 80).

1.4. Análisis narrativo según Francesco Casetti y Federico di Chio

Francesco Casetti⁸, en coautoría con Federico di Chio⁹, publicó en 1990 el libro *Cómo analizar un film*. Este consiste en diversas propuestas de análisis que se le puede realizar a una película, ya sea por medio de sus componentes, su forma de representación, su narración y elementos de comunicación.

De acuerdo con los autores, se puede analizar la narrativa a partir de tres elementos: los "existentes" (personajes y ambientes), los "acontecimientos"

(acciones y sucesos) y "transformaciones", es decir, los cambios que sucedían a lo largo del filme (p. 173).

En los "existentes", para diferenciar a los seres vivos de los ambientes, se utilizan tres criterios: anagráfico (posee un nombre e identidad), relevancia (si tiene un peso importante en la historia) y focalización (cuanto tiempo tiene en pantalla).

Hay que destacar que la relevancia se obtiene de acuerdo a las acciones y actitudes que los existentes demuestran a lo largo de la trama. Estos son: el "actuar", que a su vez se divide en el "hacer" (el acto de realizar algo), el "hacer hacer" (manipulación, convencimiento); el "decir" (la acción de hablar), el "hacer decir" (el transmitir información por parte de los medios de información); el "mirar" (la acción de observar) y el "hacer mirar" (hacer algo para que los demás lo observen) (p. 175).

Mientras que el ambiente es "el conjunto de todos los elementos que pueblan la trama y que actúan como su trasfondo [...]" (p. 176). Esta se conforma tanto por el entorno físico como por la situación de ese momento. Para lo físico se le puede categorizar como un ambiente rico/pobre o armónico/disarmónico; mientras que para la situación es histórico/metahistórico, caracterizado/típico, entre otros.

Respecto a los acontecimientos, se pueden dividir en dos categorías dependiendo del agente que los provoca: "si se trata de un agente animado, se hablará más específicamente de acciones; si el agente es un factor ambiental o una colectividad anónima, se hablará de sucesos" (p. 188). Por ejemplo, si los cambios fueron realizados por actos del protagonista, el antagonista u otro ser vivo, son acciones; pero si fueron provocados por un terremoto, un cambio climático, una guerra o revolución, es un suceso.

Todos estos elementos ("existentes" o personajes, acciones y transformaciones) se pueden estudiar a partir de tres niveles: fenomenológico, formal y abstracto.

1.4.1. Nivel fenomenológico

Figura 3

Clasificación y descripción de los elementos a nivel fenomenológico

Personajes	Acción	Transformaciones
<ul style="list-style-type: none">• Se les llama <i>persona</i> porque la trama gira en torno a ellas. Tienen una identidad: nombre, aspecto físico y comportamiento.• Se puede clasificar en:<ul style="list-style-type: none">• Plano/redondo• Lineal/contrastado• Estático/dinámico	<ul style="list-style-type: none">• Es nombrado <i>comportamiento</i> porque los personajes tendrán alguna reacción hacia los hechos que sucedan en la trama.• Pueden ser:<ul style="list-style-type: none">• Voluntario/involuntario.• Consciente/inconsciente• Individual/colectivo• Transitivo/intransitivo• Singular/plural• Único/repetitivo	<ul style="list-style-type: none">• Es llamado <i>cambio</i>. Se fija en el exterior y toma relevancia en el comportamiento.• Puede ser a partir del personaje o de la propia acción.<ul style="list-style-type: none">• Por personaje se divide en cambio de carácter, de actitud. individuales/colectivo, explícitos/implícitos y uniformes/complejos,• Por acción pueden ser:<ul style="list-style-type: none">• Lineales/quebrados,• Efectivos/aparentes• Necesidad (obedecen a un diseño preciso, lógica, explicación del mundo)/sucesión (procesos evolutivos, cronológica).

Nota. Fuente: Casetti y di Chio (1991, pp. 177-178, 189, 198-201).

Este nivel se enfoca en los aspectos más reconocibles y fáciles de identificar de los elementos. Son "los más evidentes, puntuales y concretos". (Casetti y di Chio, p. 208).

1.4.2. Nivel formal

El nivel formal es "más atenta a los tipos, a los géneros y a las clases, a la vez que dedicada a reconducir los elementos en juego a frentes más generales" (p. 208).

Destaca en mayor medida a los elementos que el nivel anterior. Con los personajes se hace presente la dualidad; la estructura de acciones es parecida a la de funciones de Propp y las transformaciones varían de acuerdo a quién las realiza y a quién afecta.

Figura 4

Clasificación de los elementos a nivel formal

Personajes	Acción
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rol</i>: porque destaca las acciones que comete durante la historia. • Se divide en: <ul style="list-style-type: none"> • Activo/pasivo. • Influenciador/autónomo. • Modificador (mejorador o degradador)/conservador (protector o frustador). • Protagonista/antagonista 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Función</i>: Son actos que se realizan a lo largo de la historia. • Estas serian: <ul style="list-style-type: none"> • Privación • Alejamiento • Viaje • Prohibición • Obligación • Engaño • Prueba • La reparación de la falta • El retorno • La celebración

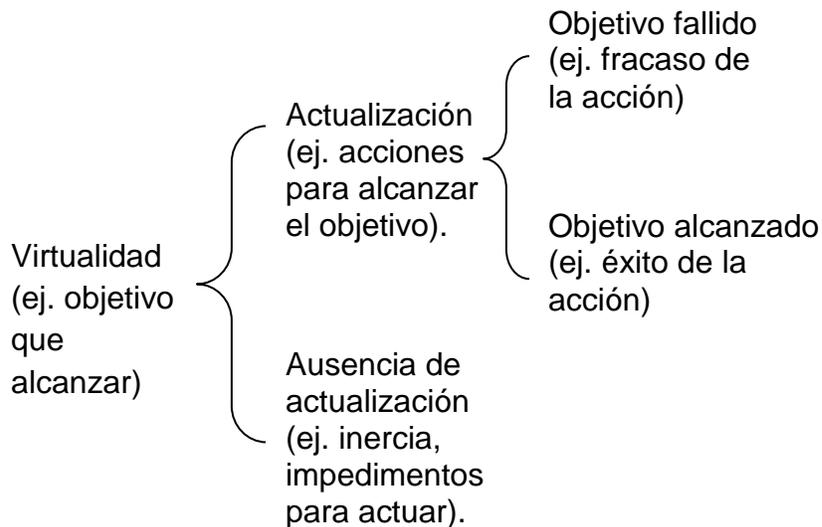
Nota. Fuente: Casetti y di Chio (1991, p. 178-180, 191-192).

Transformación: En este nivel la transformación es nombrada *proceso*: "formas canónicas de cambio, recorridos evolutivos recurrentes [...]" (p. 201). Son acciones que van de un estado inicial a uno final. Pueden dar un mejoramiento o empeoramiento dependiendo de un personaje cuyo punto de vista es el que vea la trama (personaje orientador); por ejemplo, para el protagonista es un mejoramiento, pero para el antagonista es un empeoramiento o viceversa.

Los procesos pueden tener virtualmente¹⁰ un inicio o no tenerlo y obtener un resultado o ninguno si es que hay impedimentos. Este procedimiento está estructurado de acuerdo a un diseño lógico representado en el siguiente esquema:

Figura 5

Proceso de virtualidad

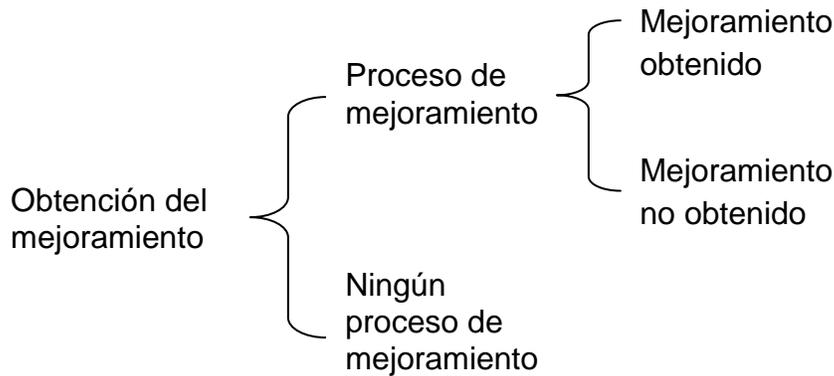


Nota. Fuente: Casetti y di Chio (1991, p. 202).

A su vez existen dos procesos virtuales: obtención de mejoramiento y empeoramiento predecible. Surgen por medio de los actos de los roles. Como sus nombres lo indican, mejorarán o empeorarán la situación de los personajes; todo depende de quién lo realice y quién lo reciba. Ambos están representados en los siguientes esquemas:

Figura 6

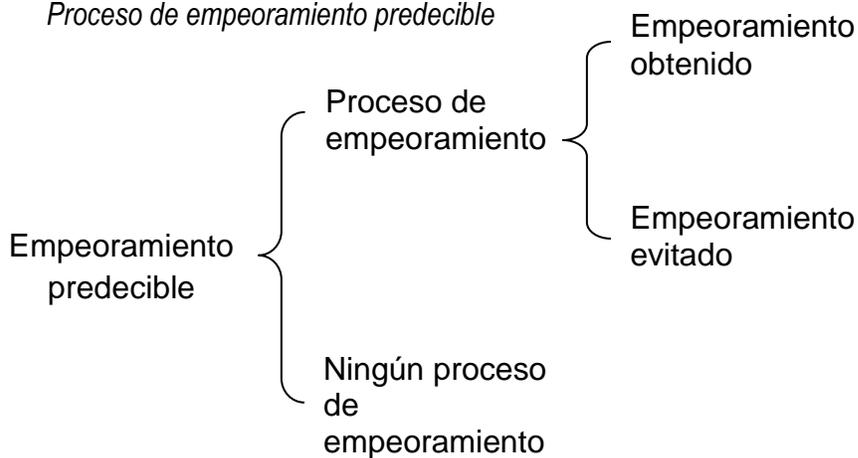
Proceso de obtención del mejoramiento



Nota. Fuente: Casetti y di Chio (1991, p. 202).

Figura 7

Proceso de empeoramiento predecible



Nota. Casetti y di Chio (1991, p. 202).

Otro camino de proceso es el del agente-beneficiario. Consiste en un sujeto que debe resolver un conflicto arreglando o eliminando un obstáculo. Toma dos caminos: el fortuito, en el que se todo se soluciona fácilmente o el beneficiario realiza una tarea "[...] y deberá entonces, hacerse parte activa, siguiendo por sí mismo la acción [...] o apoyarse en la intervención de un agente-aliado" (p. 205).

Además del protagonista y el beneficiario, hay dos agentes más de proceso. Uno de ellos es el agente-antagonista, que perjudica en vez de beneficiar. El otro es el aliado del protagonista que puede desear o no el obtener algo; si fuera el

caso afirmativo éste puede ser de tres tipos: aliado socio (quiere un intercambio de servicios), aliado acreedor (una recompensa) o aliado cómplice (un beneficio) (p. 205).

Incluso el antagonista puede mostrar dos tipos de actitud hacia el protagonista: la hostil si utiliza la agresión o la pacífica si se convierte en un aliado, pero utiliza igualmente la seducción y el engaño (Casetti y di Chio, 1991, p. 205).

1.4.3. Nivel abstracto

El nivel abstracto está enfocado en los nexos estructurales y lógicos entre los tres elementos. Estos tienen una relación recíproca "más allá de su manifestación concreta o de su inscripción en una clase [...]". (Casetti y di Chio, 1991, p. 208)

Personaje: Se le llama *actante* porque son sus acciones las que hacen que la historia avance. Es considerado como un operador. Pueden ser humanos, animales, objetos o conceptos. Los actantes se dividen en tres tipos de parejas: Sujeto-Objeto, Destinador-Destinario y Adyudante-Oponente.

Antes de mostrar y explicar las características de los actantes, quisiera añadir que estos también pueden definirse de acuerdo con algunas características:

- De estado o acción: si su nexo con otros actantes es de "unión" (amor, posesión, entre otros) o "transformación" (contraste, manipulación, deseo, entre otros).
- Pragmático o cognitivo: si sus acciones son directas y físicas como un golpe o se quedan en el plano mental como un sueño o alucinación.
- Orientador o no orientador: si su punto de vista tiene o no una mayor importancia en la historia (pp. 187-188).

En las siguientes tres tablas están las parejas de actantes antes mencionadas con sus características.

Tabla 1

Descripción y características del Sujeto y del Objeto

Sujeto	Objeto
Es aquel que va hacia el Objeto para obtenerlo.	Es lo que provoca que se mueva el Sujeto.
Actúa sobre el Objeto y sobre el mundo que lo rodea.	Posee dos dimensiones: 1) Dimensión de deseo: aquello sobre lo que hay que moverse. 2) Dimensión de la manipulación: aquello sobre lo que hay que operar.
Tiene cuatro momentos importantes que realiza en toda la historia: 1) Activa una <i>performance</i> , es decir, comete acciones para conseguir el Objeto. Estas pueden ser desplazamientos, pruebas, decisiones, etc. 2) Está dotado de una competencia: tiene capacidades para manipular al Objeto. 3) Actúa sobre la base de un mandato: alguien lo invita a actuar sobre el Objeto. 4) Como consecuencia de su actuación recibe una sanción: Generalmente es una recompensa y rara vez es un castigo.	Puede clasificarse de acuerdo a su utilidad: ❖ Objeto instrumental (el Sujeto lo utiliza para alcanzar una meta). ❖ Objeto final (es el objetivo del Sujeto). ❖ Objeto Neutro (puede tener distintas funciones). ❖ Objeto de valor (tiene un "significado" en concreto).

Nota. Fuente: Casetti y di Chio (1991, p. 184).

Tabla 2

Características del Destinador y del Destinatario

Destinador	Destinatario
Funciona como el punto de origen y de inicio para llegar al Objeto.	Se identifica con aquel que recibe el Objeto y obtiene algún beneficio de él.
	También puede ser el Sujeto porque es el que recibe el Objeto
La relación de Destinador- Destinatario es considerado como "el canal de comunicación" del Sujeto-Objeto porque por este medio pasa el segundo.	

Nota. Fuente: Casetti y di Chio (1991, p. 185).

Tabla 3

Características del Adyuvante y del Oponente

Adyuvante	Oponente
Se dedica a ayudar al Sujeto a conseguir el Objeto	Evita que el Sujeto obtenga el Objeto
Se le debe relacionar con la relación Sujeto-Objeto porque, más que ayudar con el Objeto, apoya más en la <i>performance</i> del Sujeto. Su función es más de "acelerador" o "desacelerador".	

Nota. Fuente: Casetti y di Chio (1991, p. 187).

Acción: Es llamado *acto* porque está vinculado con la relación entre actantes. Puede ser sólo un simple contacto o "cualquier clase de mutación derivada de él" (p. 193). Para describir los tipos de actos que realiza el Sujeto sobre el Objeto (en relación con las funciones vistas del nivel formal), según su estructura lógica, se crean "los enunciados narrativos elementales", divididos en dos.

- Enunciados de estado (descrito como <<F unión (S;O)>> siendo la F Función): En estas se describen la relación entre el Sujeto y el Objeto. Puede ser de posesión expresado en conjunción; o la pérdida del Objeto por parte del Sujeto representado en disyunción.

- Enunciados de actuación (<<F transformación (S;O)>>): Describen la evolución por la que pasa el Sujeto gracias a una serie de acciones. Como ejemplo se encuentra el viaje.

El acto, al relacionarse con otros actos, se divide en cuatro etapas conocidas como "enunciados narrativos modalizados": la *performance*, la competencia, el mandato y la sanción. La primera está conformada por las acciones realizadas por el Sujeto y es la base principal de los siguientes enunciados. La segunda es la capacidad u obligación de hacer un acto, los autores lo explican como "no se >>hacer<< (o mejor, no se puede <<hacer ser>>) si no se <<sabe hacer>>, no se <<quiere hacer>>, no se <<debe hacer>> o no se <<puede hacer>>" (p. 195).

El mandato es aquella "fuerza" que obliga a realizar el acto, puede ser el Sujeto agente, es decir, el protagonista o algún otro Sujeto externo; algunas acciones que puede tener este enunciado son la prohibición, el alejamiento, entre otros. Por último, la sanción es la recompensa o castigo por realizar el acto, se hace un juicio para saber su estado final y darle lo que merece: un premio o condena; el sancionador también puede ser el Sujeto agente o el Sujeto externo (p. 196).

Por último, el acto posee dos dimensiones: pragmática y cognitiva. La primera se puede explicar "a través de las operaciones efectivas sobre los existentes" (p. 194), es decir, las acciones de los sujetos sobre los objetos se les considera como "manipulación del mundo". Mientras que la dimensión cognitiva habla de las transformaciones, de los sentimientos y cómo estos pueden "cambiar al mundo". Ambos sirven para entender la relación con otros actos.

Transformación: Es llamado *variación estructural* porque, como su nombre lo indica, los elementos que llevan la historia de un estado inicial a uno final están estructurados de diversas maneras. Existen historias que tienen entremezcladas más de una variación.

Tabla 4*Descripción de las variaciones estructurales*

Variación estructural	Fórmula	Descripción
Saturación	A a A'	Es la más común y predecible. Al inicio se genera un conflicto que se resolverá al final de la trama.
Inversión	A a -A	Se inicia con el final. Todo lo que se había establecido se rompe. Por ejemplo, las historias con un "giro de tuerca".
Sustitución	A a B	La situación final es totalmente diferente a la inicial. No hay una evolución. Por ejemplo, las historias donde se realiza un viaje y las situaciones no tienen conexión.
Suspensión	A → O ó A → ?	El final de la historia puede quedar incompleta o con un final abierto. Se encuentran como ejemplos algunas historias que planean tener una segunda parte o convertirse en franquicias.
Estancamiento	A a A	Ambos estados (el inicial y el final) son iguales. Por ejemplo, las historias periodísticas que hablan de un tema muchas veces.

Nota. Fuente: Casetti y di Chio (1991, pp. 204-205).

1.4.4. Regímenes narrativos

Finalmente, Casetti y di Chio establecieron distintas estructuras narrativas. En cada una, los personajes, las acciones y las transformaciones tienen valores o participaciones distintas, lo que daría lugar a muchos tipos de historias. Estos regímenes son tres en total:

- **Narración fuerte**

La acción aquí es el elemento más importante, es el que une a los demás elementos ("existentes" y transformaciones) y hace avanzar la historia a través de los actos y sus consecuencias (ya sea provocados por los personajes o por situaciones externas). Cuenta con algunas características:

1. El ambiente físico y/o social es el que engloba a los personajes y las acciones. Deben ser coherentes con la historia y con lo que se muestra en pantalla. Por ejemplo, una película que está ambientada en Gran Bretaña del siglo XIX puede tener un clima frío, no existen los aparatos electrónicos y los vestuarios pueden ser ostentosos dependiendo de la clase social que se quiere representar.
2. Los personajes están definidos por sus valores y acciones. Estos se muestran y se distinguen por el concepto de dualidad: héroe/villano, policía/criminal, claro/oscurο, entre otros.
3. En el transcurso de la historia se puede apreciar la evolución del protagonista: cómo adquiere habilidades y actitudes que lo ayudan a superar los obstáculos que se le presenten.
4. La historia puede tener un final predecible o finalizar igual que como inició. Así lo describen Casetti y di Chio: "En suma, dominan la saturación y la inversión, a veces alternándose y a veces superponiéndose" (p. 212).

- **Narración débil**

A diferencia de la narración fuerte, las acciones tienen nexos casi inexistentes entre sus elementos. Como estas no son concretas o dispersas, las transformaciones ya no tienen mucho sentido. "[...] en primer plano se sitúan los

personajes y los ambientes, mientras que las situaciones adquieren un carácter enigmático y son mínimos los avances que se producen" (p. 212).

1. El ambiente (tanto físico como social) es disperso, ya no engloba a los personajes ni las acciones. Solo está ahí.
2. Ya no está presente la dualidad entre los rasgos de los personajes. En ocasiones se entremezclan diferentes puntos de vista (por ejemplo, el héroe y el antihéroe). Aunque las acciones puedan ser buenas o malas, no se sabe si son completamente buenas o completamente malas.
3. En las transformaciones los cambios de una situación a otra, aunque sean mínimas, afectan de gran manera al estado final. Los miedos y dudas del héroe no son una etapa: son parte de su comportamiento.
4. El estado final es totalmente diferente a la inicial: no guarda ninguna relación con esta. En ocasiones queda como un final abierto.

- **Antinarración**

Los nexos entre los elementos son débiles. Las acciones ya no tienen ningún valor o papel relevante. Con respecto a estas relaciones, los autores explican que "el diseño ya no aparece dotado de una estructura intrínseca, e incluso pierde cualquier tipo de valor dinámico" (p. 214).

1. Ya no existe una relación concreta entre los personajes y los ambientes. Aparecen demasiados personajes que actúan como protagonistas y se limitan solo a papeles secundarios.
2. Ya no hay dualidad ni en los personajes ni en las acciones. Solo hay neutralidad y tonos grises.
3. Los nexos entre acciones (en el sentido de transformación) ya no son importantes, sino que ahora son causales. Se encuentran en la historia "tiempos muertos": momentos que no ocurre nada importante; como ejemplo están los paseos.
4. Como las transformaciones son débiles, los finales pasan desapercibidos o son inconclusos.

En conclusión, las narrativas son historias o relatos acerca de un suceso que tienen un inicio, un desarrollo y un final; cuentan con personajes, acciones y ambientes (físicos o sociales). Pueden ser ficticias o reales y pueden contar con un valor cultural.

Su campo de estudio es la narratología. En el transcurso de su historia muchos autores propusieron diferentes modalidades narrativas enfocadas principalmente en el papel del narrador (o narradores en el caso de que los haya). Otros escritores crearon estructuras narrativas que son utilizadas en la actualidad.

Las narraciones se pueden encontrar en muchos medios tanto impresos como audiovisuales. En los primeros se pueden clasificar de acuerdo a su temática, uso del lenguaje, contexto sociohistórico y extensión. Mientras que en los segundos utilizan, además de la temática y el contexto, imágenes, sonido, iluminación, una iconografía, así como que su narrador o narradores se pueden identificar gracias al punto de vista de la cámara.

En la narrativa cinematográfica se compone del argumento (lo que se muestra en pantalla) y de la historia (datos, hechos y/o lugares que no se exhiben pero se dan insinuaciones acerca de estos) para crear un relato completo. Aquí se utilizan dos puntos de vista: objetivo (se aprecian las acciones de los personajes y sus pensamientos) o subjetivo (solo se ve lo que hace y piensa el protagonista); en ocasiones se aplican ambas.

Una posible opción para analizar la narrativa de un filme es la propuesta por los autores Francesco Casetti y Federico di Chio, en su libro *Cómo analizar un film* (1990). Establecen que los componentes más importantes de una cinta son los "existentes" (personajes y ambientes), las acciones y las transformaciones y que se pueden examinar en tres niveles: fenomenológico (destacando los aspectos más evidentes), formal (destacando los aspectos contrarios, la dualidad) y abstracto (los nexos entre los tres elementos). Dependiendo de cómo se tratan a los componentes, se forman tres regímenes narrativos: narración fuerte, narración débil y antinarración.

Capítulo 2. Narrativa transmedia

Como lo había mencionado en el capítulo anterior, las formas de comunicación y envío de información cambian continuamente gracias al avance de la tecnología. Con la llegada del internet, personas de diferentes partes del mundo pueden hablar con otras, intercambiar información y conocer relatos de otras culturas. Incluso, los medios de comunicación han aprovechado esta herramienta para darle a las noticias un mayor alcance y un mayor atractivo; por ejemplo, pueden agregar links que lleven a los lectores a otras páginas o videos donde encontrarán más información acerca del hecho o tema.

La sociedad ha entrado a "la cultura de la convergencia": la era en la que las personas pueden investigar a profundidad de un tema, yendo a distintos medios además del impreso y el televisivo. En la red se encuentran páginas que pueden guiar a otras. Estas búsquedas pueden ser para informar o solo para entretener. "La convergencia representa un cambio cultural, ya que anima a los consumidores a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos" (Pérez Tornero, 2008, citado de Jenkins, 2008).

Gracias al internet, los seguidores o gente interesada en las narrativas de libros, películas, series de televisión o videojuegos pueden buscar más información acerca de estas, interactuar con los productores a través de las redes sociales y crear su propio contenido al tomar prestado elementos de las originales. A este tipo de relatos se les denomina "narrativas transmedia".

Las narrativas transmedia son historias que empiezan en un soporte como un libro o una película, y continúan en otros medios: cómics, videojuegos, series de televisión o webseries, entre otros. Esto le da la oportunidad a los fanáticos de estas historias de saber más de estas: los personajes, su mundo y los acontecimientos que sucedieron antes o después de la historia principal.

Scolari (2013) explica que el concepto de narrativas transmedia posee un vasto campo semántico y algunos de sus nociones son cross-media (transmitir una misma historia a diferentes medios), plataformas múltiples (medios,

plataformas y sistemas de software diferentes), mundos ficticios, mercancía intertextual (productos oficiales para que los fanáticos los consuman), entre muchos otros. "Grosso modo, cada uno de estos conceptos trata de nombrar una misma experiencia: una práctica de producción de sentido e interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas" (p. 25).

Un punto a destacar es el cross-media: Scolari lo considera como la distribución del contenido a distintos soportes. A su vez, Corona Rodríguez (2016) explica que este concepto es utilizado muchas veces como sinónimo de narrativa transmedia, lo que es incorrecto: es la repetición de la historia base solo que adaptada a otros medios, mientras que la narrativa transmedia aporta nueva información a diferentes plataformas (p. 38). Por lo que parece, el cross-media se podría definir como la distribución de una narrativa a distintos soportes para lograr una mayor audiencia.

En general son los creadores y la empresa productora los que eligen y elaboran los medios en los que se contará la historia, pero en ocasiones esto no ocurre: los creadores no tienen los conocimientos creativos o económicos para realizarlo, la compañía asigna a otras personas para que sigan el relato o, incluso, otra empresa tome las licencias creativas (y a veces los derechos de autor) para hacerlo. En estos dos últimos casos es perjudicial porque pueden crear incoherencias con el material original, lo que provoca confusión y molestia en los seguidores. Así lo describe Henry Jenkins (2003)¹¹:

Cada sector de la industria tiene un talento en especial, pero la falta de un lenguaje o visión común entre los conglomerados dificulta su unificación. La estructura actual es jerárquica: las unidades fílmicas establecen límites de licencia de lo que puede ser hecho en un juego con base en sus propiedades. Al mismo tiempo, los productores de las películas no conocen el mercado de los juegos muy bien ni respetan aquellos elementos del género que los hicieron exitosos como Tomb Raider.

Estas historias significan una ganancia económica para las compañías porque, si estas tienen éxito entre el público, se convierten en franquicias. Pero el lado malo de esto, de acuerdo con Jenkins, es que al explotar una historia y extenderla más de lo necesario, se olvida el aspecto artístico de esta (Jenkins, 2003).

Algunos ejemplos de este tipo de historias son franquicias de entretenimiento: *Harry Potter*, *Star Wars*, *Matrix*, *El Señor de los Anillos*, entre muchos otros. La gran mayoría de estos iniciaron como libros y abarcaron a una mayor audiencia cuando se realizaron sus respectivos filmes. Después de sus estrenos, la audiencia quería saber más de los personajes, la trama y el mundo ficticio presentado, ya sea en su propio universo o las motivaciones e inspiraciones para su creación. Así, las compañías fueron lanzando al mercado "expansiones": libros, cómics, series de televisión, secuelas o sagas de filmes.

Hay que destacar que lo que el público ve en las películas son adaptaciones: presentan la misma historia que la fuente original (puede ser un libro o cómic); pero le hacen cambios al añadir o eliminar datos o hechos ya sea por cuestiones de tiempo, falta de presupuesto o decisiones creativas por parte del director o algún otro miembro importante de la compañía. Por ejemplo: en la saga de películas de *Harry Potter* se omiten algunas situaciones como que en el primer libro los Dursley y Harry Potter se habían hospedado en un hotel antes de llegar a la cabaña cerca del mar.

Mientras que algunos autores como Jeff Gómez y Christy Dena consideran a la adaptación como un producto separado de la macrohistoria o historia base, otros como Scolari opinan que es parte del universo transmedia. Lo que es cierto es que la adaptación ayuda a diferenciar lo transmedia con lo cross-media (Sánchez-Mesa, 2016, p. 13).

Estas narrativas transmedia lograron tener éxito gracias al atractivo de su historia y al establecimiento de sus "reglas" y "valores" propias de esos mundos. Así lo explica Jenkins basándose en la ideología de Hollywood: "Un buen

personaje puede sostener múltiples narrativas y, por lo tanto, brindar una franquicia filmica exitosa. Un buen "mundo" puede sostener múltiples personajes (y sus respectivas historias) y con ello lanzar una exitosa franquicia transmedia" (Jenkins, 2003). Esto último es algo que veremos más adelante.

2.1. Historia del concepto

Citando a Denis Renó en su artículo "Narrativa Transmedia y la "des-gobernabilidad" periodística" (2013), Corona Rodríguez explica que el concepto de narrativa transmedia fue establecido por Mikhail Bakhtin al inspirarse de los conceptos de *dialogismo* y *polifonía*. El primero en usarlo fue Stuart Sanders Smith en 1975 al combinar sonidos e instrumentos musicales de diferentes géneros entre sí, a lo que llamó "música transmedia". Tiempo después, en 1991, Marsha Kinder utilizaría el término "intertextualidad transmedia" para referirse a una relación entre textos (p. 37).

Zorrilla Abascal añade que Kinder también utilizaba este concepto para referirse a una estrategia de las compañías jugueteras: crear programas de televisión (y sus películas consecuentes) cuyo único propósito es el vender una línea de juguetes y otros productos; como ejemplos están *Las Tortugas Ninja* de la cadena CBS o *Karate Kid* de NBC, entre muchos otros (2017, p. 308).

El concepto de "narrativa transmedia" se hizo conocido tiempo después el 15 de enero del 2003, en un artículo publicado en el *MIT Technology Review* por Henry Jenkins. Ahí establecía que este tipo de narrativas son multiplataformas, es decir, su *storytelling* o trama principal se expande y añade contenido nuevo en otros medios.

En este mismo artículo, el autor comentó que estas narrativas surgieron porque, en la actualidad, a los fanáticos no les bastaba seguir una historia, también querían saber más de los personajes, los acontecimientos, el mundo donde se desarrollaba la acción o el trasfondo tras la creación de la historia. Empezaron a usar el internet para conseguir esa información, buscando en infinidad de páginas web; en otras palabras, se volvieron "cazadores" de

información y al conjunto de estas acciones él lo denominó "cultura de la participación" (Jenkins, 2003).

Años después, en el 2009, el autor establecería una definición a partir del storytelling o el contar una historia de forma sensorial: "El storytelling transmedia representa un proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de entrega con el propósito de crear una experiencia coordinada y unificada de entretenimiento. Idealmente, cada medio hace una contribución única al desarrollo de la historia" .

En este mismo artículo añadió que en las narrativas transmedia se encuentran la mercancía de la historia creados como una marca comercial. Son denominados "marca transmedia" o "transmedia branding" y como ejemplo están los juguetes, prendas de vestir, dulces, libretas, entre otros (Jenkins, 2009).

Quisiera destacar que nadie nunca especificó la etimología de la palabra transmedia. El prefijo latino "trans-" significa algo que pasa de un estado a otro o que se puede transformar; mientras que el sufijo media está relacionado con los medios de comunicación. El término "transmedia" muchas veces se confunde con transmedial y transmediación; la primera es un adjetivo de algo relacionado con la transmedia y la segunda "es el efecto resultante de *transmediar* o realizar una acción bajo los criterios que califiquen como transmedia" (Corona Rodríguez, 2016, pp. 42-43).

2.2. Elementos principales

Las narrativas transmedia se componen de una gran cantidad de elementos que pueden variar dependiendo del investigador o experto. En este apartado se mencionarán las características más importantes y generales de este tipo de historias, así como las de algunos de los conocedores más importantes del área: Henry Jenkins y Jeff Gómez.

Corona Rodríguez, citando a Jenkins (2003), explica que una narrativa transmedia posee dos elementos importantes: participación y expansión; para que

ambas funcionen se necesita que la historia atraiga la atención del público y que se formen seguidores (Corona Rodríguez, 2016, p. 35, citado de Jenkins, 2003).

La expansión consiste en continuar la historia en diferentes medios; pero se debe tomar en cuenta que estos espacios deben ser independientes, es decir, que no sea necesario leer o conocer los otros para poder entender su historia individual. Se divide en estratégica y táctica; la primera consiste en que la historia y sus expansiones ya han sido planeadas y la segunda significa que la continuidad en otros medios se dio gracias al éxito que tuvo la narrativa (Corona Rodríguez, 2016, p. 35, citado de Jenkins, 2003).

Un ejemplo de expansión estratégica es en la novela *La flauta de Acuario* de María Luisa Zorrilla, quién había planeado desde el inicio que esta fuera una narrativa transmedia: junto con el libro venía el portal de la obra y dos páginas: *El Diario de Sara* y *Dúo digital*. Mientras que la expansión táctica puede encontrarse en la mini-serie animada *Villanos* de Alan Iturriel y perteneciente a la cadena Cartoon Network; inició con webisodes (episodios subidos a internet), siguió con las páginas *Podemos bailar* y *Black Hat Organization* y, tiempo después, una serie para televisión.

La participación, como lo indica su nombre, consiste en la colaboración de los fans al hacer actividades relacionadas con la narrativa ya sea con fines didácticos, de entretenimiento, lucrativos o narrativos, o sea, para agregar algo a la historia. Así lo explica Corona Rodríguez: "las audiencias [...] pueden intervenir, modificar o resignificar por lo menos alguna porción de los contenidos propuestos por el productor seminal re-elaborándolos, redistribuyéndolos y agregando elementos novedosos a la narrativa" (2016, p. 35).

Hablando de los fanáticos, el término fan surgió a finales del siglo XIX en publicaciones de los medios periodísticos para definir a una "cultura", es decir, que hacen actividades y/o prácticas relacionadas a un producto de entretenimiento como una serie, una película, una franquicia, entre otros (Tapia Celis, pp. 54-55).

Las compañías de entretenimiento le han dado cierto poder a los fanáticos al momento de continuar o terminar una historia. Un ejemplo reciente es la serie animada *Young Justice* de Cartoon Network: del 2010 al 2012 tuvo dos temporadas, pero fue cancelado debido a las bajas ventas en su línea de juguetes; gracias a las peticiones de los fans y a su éxito en la plataforma Netflix, en el 2016 se anunció una nueva temporada para la plataforma DC Universe cuyo estreno fue tres años después y actualmente se está desarrollando la cuarta temporada.

Con base en el trabajo de Scolari (2009) y Guerrero (2014), los usuarios y/o fanáticos se pueden dividir de la siguiente forma:

- Principiantes o consumidores de un solo texto: Es a través de un medio que conocen la historia, ya sea el libro, película o serie. En ocasiones solo se limitan a un solo texto con el que puedan entender la trama.
- Medios o consumidores de un solo medio: Los usuarios consumen únicamente medios audiovisuales como películas, series o *webisodes*, es decir, episodios que solo se ven por internet. Con este contenido el fanático tiene mayor conocimiento que un principiante, pero todavía se encuentra limitado.
- Avanzados o consumidores transmedia: Estos usuarios se han convertido en fanáticos expertos al consumir todos los medios, expansiones y productos de la historia. Su entendimiento llega a abarcar desde la trama, el trasfondo de los personajes y el mundo ficticio. Realizan debates con otros usuarios y, en ocasiones, adopta la historia como un estilo de vida: sigue la ideología de la narrativa y consume sus productos en su vida diaria.

También existen productos o contenido que se divide en dos dependiendo de quién los fabrique y lo que obtienen por estos. Primero están los *Top-down* o *canon*: el merchandising y el contenido oficial creado por las compañías dueñas de las narrativas cuya finalidad es la de obtener una ganancia económica. Los otros son los *Bottom-up* o *fandom* o *fanon* que son los creados por los fanáticos, pueden tener distintos fines y también se le puede conocer como Contenido Generado por el Usuario (CGU) del cual hablaremos más adelante. Estas dos

áreas se complementan entre sí al crear una interactividad entre los creadores y los usuarios.

Otra aspecto que surge de ambos términos es el *engagement*: actividades o *touchpoints* y productos que surgen para crear un compromiso en la audiencia en seguir la historia, en conocer los diferentes comportamientos de los fanáticos y recompensarlos por su buena actitud ya sea con premios, reconocimientos u otros artículos como, en el caso de películas o series, avances, storyboards o artes conceptuales, entre otros (Escalas Ruiz, 2017, p. 8).

De acuerdo con Fernández Castrillo (2014), existen otros dos aspectos de la interactividad: *crowdfunding* (búsqueda de financiación) y *crowdsourcing* (búsqueda de idea o conceptos para la narrativa). La primera puede consistir de dos tipos: que los usuarios financien el proyecto al dar ingresos o que los productores lancen una convocatoria para obtener ingresos y a cambio les dan recompensas a los usuarios donadores.

Como ejemplo de *crowdfunding* se encuentran dos series animadas: *Hazbin Hotel* y *Helluva Boss*. Ambas fueron creadas por Vivienne Maree Medrano, mejor conocida como "Vivziepop", quien es una joven artista y animadora salvadoreña-estadounidense. Sus dos proyectos fueron subidos en el 2019 a su canal de YouTube y su realización fue posible ya que ella le pedía a sus seguidores que donaran dinero a su cuenta de Patreon a cambio de mercancía oficial, así como bocetos y artes conceptuales.

El *crowdsourcing*, por su lado, es una cooperación creativa: una historia es creada inicialmente por expertos, se da a conocer de forma virtual y continua gracias a las ideas aportadas por los usuarios. Un ejemplo de narrativa *crowdsourcing* es la película *Tricked* (2012) de Paul Verhoeven. El director grabó cuatro minutos de contenido, lo subió a la red e invitó al público a enviarle sus ideas sobre cómo podría acabar la historia ya sea en un formato escrito o en video. Recibió más de 3 mil páginas, pero logró elegir las ideas que más le

gustaban, redactó el guión y terminó de filmar la cinta (Fernández Castrillo, 2014, p. 60).

2.2.1. Los prosumidores y el Contenido Generado por el Usuario (CGU)

Cómo se había mencionado con anterioridad, gracias a la era digital se ha permitido una mayor interactividad entre productores y usuarios seguidores de estas historias. Los fanáticos puede llegar a crear sus propias narrativas con base en un contenido original y le dan su propia interpretación para su entretenimiento y el de los demás; a este tipo de usuarios se les llama "prosumidores". Lastra (2016) referencia a Alvin Toffler, quien propuso este término en la década de los 80 como una tercera clasificación de las etapas de la economía después de los productores y de los consumidores.

Con base en el trabajo de las principales actividades que tienen los prosumidores son el consumo, la difusión, la interpretación, la argumentación y la creación. La primera consiste en ver y consumir tanto el contenido oficial de la historia como el CGU y el segundo es el compartir ambas temáticas en otras páginas y/o redes sociales; a estos dos tipos de usuarios se les considera pasivos ya que solo difunden, le dan un "me gusta" a lo que ven y sus "vistas" le brindan importancia a la página o publicación.

En la interpretación los fanáticos dan sus opiniones acerca de la narrativa: pueden ser sobre la trama, los personajes, la estética u otros aspectos, así como del CGU. En la argumentación los usuarios escriben y discuten teorías e hipótesis acerca de la historia. Estas actividades se realizan en redes sociales y en páginas para seguidores de la historia. Finalmente, la creación es el CGU en sí. Es el material creado por fanáticos: fanarts, fanfictions, fanvideos, así como investigación de información oficial de la historia, entre otros.

Otro tipo de prosumidores son los lúdicos: los que participan en actividades creadas por compañías u otros fanáticos. Estas tienen como finalidad "educar" a los seguidores principiantes, es decir, que conozcan más de la historia, aunque

también funcionan solo para entretener. Un ejemplo es el Canal+, un canal de televisión español que transmitió la serie *Game of Thrones*; este creó una página con información oficial, fotografías, videos y un mapa interactivo del mundo ficticio de la serie. A través de sus redes sociales creó dinámicas semanales para los seguidores únicamente para interactuar con estos (Guerrero, 2014).

Ahora es momento de explicar que es el CGU. Fernández Castrillo define el CGU como un conjunto de formatos digitales cuya principal finalidad es el compartir información acerca de una historia. Estas se conforman de redes sociales y páginas hechas por fanáticos. "El resultado final puede ser tanto la invención de una nueva obra como la adaptación de propuestas anteriores, siempre de forma libre y voluntaria. Este tipo de producciones se caracterizan por su alto componente creativo, por lo general son de carácter transmedia y fruto de dinámicas colaborativas en la web" (Fernández Castrillo, 2014, p. 60).

El elemento considerado el más importante en el CGU es el consumidor ya que son sus actos los que hacen que una historia gane notoriedad, pueda crecer de forma narrativa y se expanda a otros medios. También puede mejorar la comunicación entre usuarios (y en ocasiones productores) al intercambiar ideas y con ellas se podrían crear nuevas historias. Así lo describe Fernández Castrillo:

Está fórmula permite aprovechar el talento de la comunidad virtual, obteniendo resultados más creativos y, al mismo tiempo, garantizando que la iniciativa en cuestión tenga un notable alcance [...]. Mediante esta sensación de implicación directa se genera un mayor grado de fidelización que favorece la circulación de ideas [...]. De este modo, se originan fecundas sinergias que fomentan la aparición de nuevos formatos y estructuras narrativas transmedia en la que se conjugan todo tipo de medios y estrategias comunicativas (2014, p. 57).

Basándose en el trabajo de Scolari (2013), Fernández Castrillo establece algunas de las prácticas más comunes del CGU, las que exhiben todo el trabajo y creatividad de los usuarios:

- Sincronizaciones (*synchros*): reproducción de los momentos más importantes de una historia y en formato multipantalla.
- Recapitulaciones (*recaps*): resumen de una película o los episodios o temporadas de una serie.
- Parodias: se utiliza el material original, pero lo modifican para crear parodia.
- Finales alternativos: se crean y transmiten después del original.
- Falsos avances (*re-cut trailers*): se crean para películas inexistentes. También puede ser para existentes, pero se editan para cambiar el género de la cinta, por ejemplo, de una romántica a una de terror.
- Falsos openings: con edición cambian el origen y la temática de la historia como si fuera de los años 80, 90 o estilo anime.

Guerrero-Pico (2016) creó una categoría llamada Contenido Transmedia Generado por el Usuario (TUCG por sus siglas en inglés) porque, de acuerdo, con ella, algunos trabajos pueden llegar a ser capaces de cambiar el contenido original ya sea expandiéndolo o comprimiéndolo. Basada en Francesca Coppa y en sus propias investigaciones, establece que el TUCG pudo haber iniciado en la década de los 80 y su popularidad aumentó, así como sus prácticas, gracias a la llegada de la era de la digitalización en el siglo XXI (2016, p. 77). Se divide en dos categorías: creativas e informativas.

Prácticas creativas

Antes de la digitalización

- ❖ Fan-fiction (también conocido como *fanfic* o *fic*): historias escritas utilizando el contenido original. Puede expandirla o modificarla ya sea en su trama o en su espacio físico y/o social, este tipo de relatos son conocidos como Alternative Universe o AU's, algunos llegan a ser tan populares que otros fan-fictions continúan con esta historia. Se pueden encontrar en páginas como Fanfiction.com, Wattpad o incluso en redes sociales.

- ❖ Fan vid: videos musicales que utilizan el contenido original o fanarts y se editan con una canción. A los videos con material de anime se les conoce como "Anime Music Video" o "AMV".
- ❖ Fan art: dibujos hechos por fans acerca de una serie o película, generalmente de los personajes. Pueden ser dibujos hechos a mano, de forma digital, bocetos o imágenes editadas. En este también se realizan AU's. Algunas páginas dedicadas a los fanarts son DeviantArt y Tumblr.
- ❖ Fan film: películas o cortometrajes basados en la historia original. Un ejemplo es el fan-film *Severus Snape and the marauders*, de la franquicia *Harry Potter* y se puede encontrar en el canal Broad Strokes de YouTube.
- ❖ Fan-cómics: cómics y novelas gráficas no oficiales.
- ❖ Filk: música inspirada en la ciencia ficción o en la fantasía hecha por fans.
- ❖ Audiofic: una mezcla de sonidos y diálogos tomados de la historia original para contar una nueva historia.
- ❖ Cosplay: actividad en la que los fanáticos de una historia se disfrazan y se comportan como sus personajes favoritos. En ocasiones pueden modificarlos para que parezca de otro género o universo; por ejemplo, una princesa Disney con túnicas Jedi de *Star Wars*.

Después de la digitalización

- Prácticas ligadas a videojuegos
 - MOD: extensión de un videojuego hecha por fans. Se puede cambiar la modalidad de juego, agregar elementos o personajes de otras historias o se arreglan los errores que el juego posea, entre otras cosas. Un ejemplo es *The Witcher: Farewell of the White Wolf*, que es un epílogo para *The Witcher III*.
 - Machinima: videos o películas en la que se recicla un videojuego. No se puede manipular al personaje, solo se observa la acción. Ejemplo es el cortometraje *Life on The Edge*, que usa un nivel del videojuego *Quake II*.
 - Fallas.

- Prácticas ligadas a la Web 2.0.
 - Blogs y cuentas de redes sociales de los personajes. Se pueden encontrar cuentas falsas, pero se distinguen de las reales porque las segundas tienen como seguidor al creador de la historia. Ejemplos: algunos de los personajes de *Hazbin Hotel* y *Helluva Boss* poseen cuentas de Instagram.
 - Podfic: audio de una lectura de un fan-fiction leído por uno o varios fans. Ejemplo: *Mostly Gay Not Couple Series* de YourFairyGodfather, leído por Greeniron y es de la serie televisiva *Glee*.

Prácticas informativas

Antes de la digitalización

- Recapitulaciones (*recaps* abreviado): resúmenes textuales, gráficos o audiovisuales de una serie. Muchos canales de YouTube se dedican a resumir series y películas, algunos son Te lo resumo, Por si no lo viste, Te la Cuento y Hoy te Cuento.
- Fanzines: revistas hechas por fans en la que se discuten tópicos sobre la historia y recapitulaciones de antologías de fan-fictions.
- Subtitular: es el subtitular una serie o película extranjera. Los usuarios suelen hacerlo después del estreno de un episodio de una serie. Las producciones en las que más se suele subtitular es en los animes.

Después de la digitalización

- Wikias: enciclopedias colaborativas y que en general tiene fuentes fidedignas. Se pueden encontrar de películas, videojuegos, series y algunas compañías cinematográficas. Algunos ejemplos son *Harry Potter Wiki*, *Disney Wiki*, *How to Train your Dragon Wiki*, *Bulbapedia* y *Arcadia Oaks-pedia*.
- Estrategias de narrativas transmedia aplicadas a *fanworks* o trabajos realizados por fans.

Scolari y Jenkins también hicieron su propia clasificación de CGU. El primero contiene casi las mismas categorías de Guerrero-Pico, solamente agrega dos: mashup o crossover (la unión de dos historias diferentes en un nuevo relato al mezclar personajes y/o situaciones) y adaptaciones.

Por su lado, la clasificación de Jenkins es sobre el "significado y valor", es decir, el tipo de historia del contenido y lo que puede aportar. Estas son: refocalización (centrada en el personaje principal, a veces en los secundarios); realineación moral (se cuestiona la "moralidad" del texto y se intercambian los roles entre protagonistas y antagonistas); cambio de género (se cambia el género de la historia); historia cruzada o *mashup*; dislocación del personaje (se pone al personaje en un mundo diferente para saber su reacción y sus acciones); personalización (se acorta la distancia entre el personaje y el lector); intensificación emocional (se enfoca en los aspectos psicológicos de los personajes y de su espacio físico y social) y erotización (contenido de tono erótico) (Escalas Ruiz, 2017, p. 13, citando a Jenkins, 2010 y Scolari, 2013).

2.2.2 Construcción de mundos

Rosendo Sánchez (2016) explica que los mundos transmediales son los espacios físicos y sociales presentados en una gran variedad de medios. Estos exponen una cierta cantidad de información para atraer al público y los productores lo pueden dejar incompleto para que los usuarios deseen saber más de este o que lo complementen. Determina que estos pudieron haberse inspirado de los videojuegos: ahí el jugador puede interactuar con el espacio, realizar acciones en él y tomar decisiones que podrían afectar a aquel entorno.

Este mundo puede ser real o ficticio, incluso la historia puede ser una ficción histórica, es decir, que sea un sitio real en el que ocurran hechos que sí pasaron y/o que aparezcan personajes históricos. Un ejemplo de esto último es la franquicia de videojuegos de *Assasin's Creed*, en la que los diferentes protagonistas se ubican en distintas épocas y conocen personajes como Cleopatra, Leonardo Da Vinci, George Washington, entre muchos otros.

Lisbeth Klastrup y Susana Tosca, referenciando el trabajo de Benjamin Rifkin, explican que al momento de adaptar un mundo transmedial a otros medios comúnmente cambian algunas características que favorezcan a esa extensión. Espen Aerseth habla también de esta idea al manifestar que, de todos los elementos de la narratología (personajes, acciones y acontecimientos), el espacio es el único que no se podría transferir por completo (Rosendo Sánchez, 2016, citado de Klastrup y Tosca, 2004, 2014 y de Aerseth, 2006).

Un ejemplo de lo anterior es el universo de *Harry Potter*: mientras que en los libros aparecen lugares como el Hospital San Mungo de Enfermedades y Heridas Mágicas y los salones de Astronomía e Historia de la Magia en Hogwarts, en las películas omiten tales lugares al no ser vistos ni mencionados.

Diversos investigadores han dado su opinión acerca de los elementos principales que debe tener un mundo ficticio. Klastrup y Tosca lo nombran como "mundo transmedial" y explican que este se caracteriza por tres elementos: *mythos*, *topos* y *ethos*. El primero consiste en la "creación" del mundo, es decir sus antecedentes, dioses y situación actual; el segundo el espacio físico y espacio-tiempo y el tercero es la ética y los códigos morales del mundo. Agregan que es una imagen mental que los desarrolladores y usuarios deben compartir y que es un lugar con "agujeros" para que los fanáticos puedan completarlo y lo enriquezcan (Rosendo Sánchez, 2016, p. 57, citado de Klastrup y Tosca, 2004, 2014 y de Aerseth, 2006).

Mark J. P. Wolf, en su libro *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* (2012), utiliza el término "mundo imaginario" y algunos de sus principales componentes son mapas, narrativas, cronología, líneas temporales, mitología, animales, cultura, entre muchos otros. Para que un mundo sea considerado transmedial se aplican dos procesos: la adaptación que significa la misma trama sin cambios, y el crecimiento, agregar datos nuevos en otro medio. (Rosendo Sánchez, 2016).

Opina que estos mundos imaginarios son "audiovisuales", es decir, que se compone de imágenes fijas, en movimiento, sonidos y se pueden encontrar en cualquier medio. Así lo interpreta Rosendo Sánchez (2016):

El mundo imaginario se considera ontológicamente una entidad a la que accedemos a través de los medios, que actúan como ventanas a ese mundo. Y cuantas más ventanas de acceso tengamos, más independiente será ese mundo imaginario y transmedial de cualquier medio concreto (p. 59).

Añade que también existen los "procesos de transformación" que están ligados a la adaptación a otros soportes. Estos son descripción (adaptación en palabras), visualización (en imágenes y objetos), auralización (sonidos), interactivación (a medios interactivos, por ejemplo a un videojuego) y desinteractivación (de medios interactivos a no interactivos; por ejemplo, un videojuego a una serie o película).

Finalmente, Marie-Laure Ryan y Jan-Nöel Ton, en su publicación *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (2014) llaman "mundo transmedial" a un universo que se encuentra en varios medios y se puede expandir o, como ellos lo definen, "un mundo específico alrededor del que convergen distintos medios que representan distintos aspectos de él" (Rosendo Sánchez, 2016, p. 62).

Para ellos, sus principales componentes son: a) existentes (personajes y objetos importantes en la historia); b) escenario o espacio, a veces indeterminado; c) leyes físicas; d) normas sociales y valores que los personajes poseen; e) acontecimientos, puede ser amplio (antes y después) o limitado (solo lo que pasa en la historia central) y f) acontecimientos mentales o emocionales que se relacionan con los componentes físicos, así como sus motivaciones y reacciones de los personajes.

Generalmente, el primer paso para la construcción de un mundo es el crear una "Biblia" que es un documento que expone y describe los componentes de la historia: la trama, los personajes y el espacio físico, enfatizando más en el diseño

de estos últimos y su estética. También pueden agregar detalles como la geografía, leyes, cultura y normas morales (Rosendo Sánchez, 2016, p. 66). Las Biblias suelen crearse para exponer una historia a cadenas de entretenimiento como cine y televisión.

Ya para terminar este apartado, Rosendo Sánchez asegura que todo mundo transmedia tiene una "matriz": el primer medio en el que la narrativa se dio a conocer para que los productores y los usuarios tengan la misma imagen y puedan seguir expandiéndolo sin hacer algún cambio brusco.

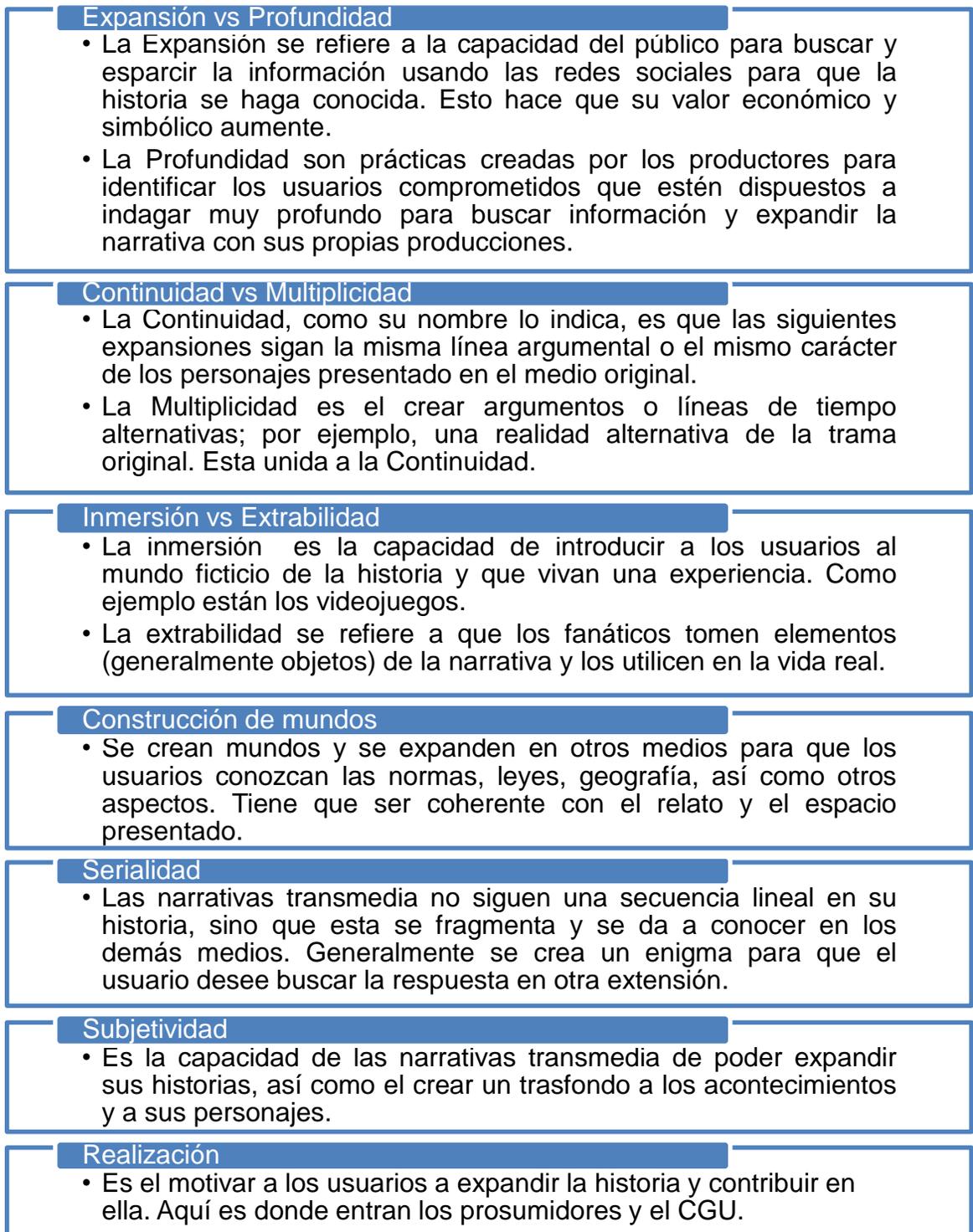
Lo que es cierto es que las narrativas transmediales necesitan el establecimiento de una diégesis previa para desarrollarse, tanto desde el punto de vista de la producción horizontal o canónica, de la que se ocupan estos manuales citados [la *Biblia*], como desde la apócrifa o co-creativa, la participación de los seguidores en la ampliación y constitución de las mismas (2016, p. 66).

2.2.3. Elementos de Henry Jenkins

Jenkins, en el año 2009, publicó el artículo "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling" en su página *Henry Jenkins*. Ahí estableció los siete principios fundamentales de las narrativas transmedia con base en los estándares comerciales y estéticos de la industria del entretenimiento: el contenido, la audiencia, los medios utilizados y los métodos de *engagement*. La siguiente lista, además de estar hecha con la información del artículo, se incluirá el resumen realizado por Jorge Guillen García (2013a).

Figura 8

Las 7 principales características de las Narrativas Transmedia según Henry Jenkins



Nota. Fuente: Jenkins (2009), Guillén García (2013a) y Scolari (2013).

2.2.4. Elementos de Jeff Gómez

Jeff Gómez, CEO de Starlight Runner Entertainment¹², es un conocedor de las narrativas transmedia ya que fue el creador de franquicias exitosas como Piratas del Caribe, Tron, Halo, Avatar, Transformers, Happiness Factory (de la marca Coca Cola), entre muchos otros. Ha elaborado este tipo de historias para otras compañías como Acclaim Entertainment, Mattel, Hasbro y Scholastic.

El 26 de septiembre de 2007 se realizó un evento llamado "Creating blockbusters worlds", de la compañía de entretenimiento audiovisual PGA New Media Council. En este, varios expertos y creadores de narrativas transmedia explicaban el concepto, sus componentes, su experiencia al crearlas, sus valores económicos y de entretenimiento y su futuro en distintas industrias (Weinstein, 2007).

Uno de los expertos invitados fue Jeff Gómez. En esta plática dio a conocer cuáles serían, según su opinión, los 8 principios básicos de las narrativas transmedia. La siguiente lista presenta tales principios con una descripción (y opinión) de Guillén García (2013b).

Tabla 5

Los 8 principios de las narrativas transmedia según Jeff Gómez

El contenido es creado por muy pocos visionarios.

Aunque este punto es debatible, lo que es cierto es que debe haber un coordinador que dirija el contenido y su distribución a otros medios, así como el asegurarse de que no haya contradicciones y líneas argumentales paralelas.

La transmedialidad debe ser prevista al comienzo de la vida de la franquicia.

Aunque existen franquicias que no fueron planeadas desde un inicio y que se expandieron gracias su éxito, Guillén García está de acuerdo con Gómez en que una historia y sus expansiones deben estar planeadas

desde el inicio.

El contenido se distribuye en tres o más plataformas.

Algunos investigadores, incluyendo Guillén García, opinan que esto no es cierto: basta dos plataformas, como un libro y una película, para que una narrativa sea transmedia.

El contenido es único.

Gómez comparte el mismo pensamiento que Jenkins: cada plataforma aporta contenido característico de su medio y que es independiente de las demás.

El contenido se basa en una visión única del mundo narrativo.

Es el Productor Transmedia, junto con la "Biblia" (la cual Gómez llama "Mitología"), el que se encarga de que los medios tengan la misma imagen mental del universo ficticio.

Esfuerzo concertado para evitar fracturas y divisiones del mundo narrativo.

Lo que trata este punto es que, aunque es difícil controlar el CGU, se debe hacer un esfuerzo para que este no cambie el concepto que se estableció del mundo ficticio.

Integración vertical de todos los actores.

Los componentes económicos deben de estar unificados para que la historia tenga mayor alcance comercial y haya mejores ganancias económicas. "Gómez propone unificar la gestión del universo y para ello habla de la integración de todos los actores económicos que participan en la producción y distribución transmedia. Este punto es vital para los modelos de negocio que se tienen que plantear. Es decir, el merchandising y los productos licenciados se han convertido en partes vitales de todo

proyecto multiplataforma" (Guillén García, 2013b, citado de Gómez).

Participación de las audiencias.

Es una de las claves más importantes de las narrativas transmedia. Los fanáticos ayudan a expandir la narrativa (ya sea aportando contenido o abarcar más audiencia) por medio de su participación e interacción en redes sociales.

Nota. Fuente: entrada de PGA NMC Blog (2007), y Guillén García (2013b).

Guillén García destaca que, aunque Jenkins y Gómez tienen características similares sobre las narrativas transmedia, tienen diferentes puntos de vista acerca de las adaptaciones: mientras que Gómez no las toma en cuenta, Jenkins las considera como parte de estas historias ya que, después de todo, pueden mostrar otros detalles que la fuente original no tiene (2013b).

2.3. Mitos sobre las narrativas transmedia

Jenkins (2011) explicó que hay creencias erróneas acerca de las narrativas transmedia como que si una historia no se expande a otros medios no es exitosa o que solo unas cuantas personas las entenderían. Es por eso que fijó los siete mitos más comunes sobre las narrativas transmedias.

1) Las narrativas transmedia se refieren a cualquier estrategia que involucre más de una plataforma audiovisual.

Que una historia se repita en otros medios no lo hace transmedia. Cada expansión debe aportar contenido nuevo para poder entender un poco más la trama, los personajes o el mundo ficticio.

2) La transmedia es una nueva estrategia promocional.

Aunque muchas franquicias se volvieron exitosas y obtuvieron enormes ganancias económicas, Jenkins explica que estas narrativas deben hacerse por creatividad, "como si se estuviera recompensando a los fans" (Jenkins, 2011).

3) La transmedia significa juegos.

En estas historias no necesariamente debe haber juegos o videojuegos. Pero beneficia a los atractores culturales (aquellos que atraen a una audiencia fiel, a los fanáticos) y a los activadores culturales (los que le dan a la audiencia algo que hacer).

4) La transmedia es solo para "geeks".

Este mito se debe a que los temas frecuentes de las narrativas son la ciencia ficción, el horror y la fantasía, que suelen atraer a los niños, adolescentes y fanáticos de estos géneros. La realidad es que la expansión de contenido hacia otros medios llama la atención de diferentes audiencias. Por ejemplo: la franquicia de *El Señor de los Anillos* está compuesto de lectores, "cinéfilos" o fanáticos del cine y jugadores de videojuegos, entre otros.

5) La transmedia requiere un presupuesto enorme.

Las historias poco conocidas o no muy exitosas también pueden ser transmedia, incluso si tiene bajo presupuesto. Jenkins pone de ejemplos a *El proyecto de la Bruja de Blair*, *Distrito 9* y *Actividad paranormal*. "Todo es sobre el desarrollo apropiado de la mezcla de medios del género, la audiencia y el presupuesto de una producción particular" (Jenkins, 2011).

6) Todo debe ser transmedia.

Existen historias lo suficientemente buenas que solo les basta un medio (un libro, película, cómic u otro) para presentar su contenido. Se pueden expandir si sus elementos narrativos como la trama, los personajes y/o su mundo ficticio pueden dar más información y logran atraer el interés del público.

7) La transmedia es de "hace 10 minutos atrás".

Jenkins establece que si la narrativa no es buena y no llama la atención del público, la transmedia no servirá. Pero aclara que está sigue evolucionando gracias a la tecnología y a que esta da la capacidad de interactuar a los

productores y a los usuarios. "Le da la oportunidad los fans de indagar más en las historias que aman" (Jenkins, 2011).

2.4. Usos en la sociedad y ejemplos conocidos

Además del entretenimiento, las narrativas transmedias también son utilizadas en otras áreas del conocimiento humano como la mercadotecnia, el periodismo, la política, la educación, entre otros. Hay que destacar que, con respecto a las tres últimas utilizan el concepto "transmedia *no-ficticio*": historias reales o no ficticias (Zorrilla, 2017, p. 318).

En la mercadotecnia, las compañías pueden crear una historia alrededor de un producto y de este puede surgir toda una línea de artículos (Zorrilla, 2017, p. 321). Como ejemplo están Los Olocoons: creados por la empresa panadera Bimbo en el año 2002, son un grupo de monstruos que iniciaron como estampas rasca-huele, tiempo después sacaron tarjetas de acción, cómics, un juego de mesa, muñecos con aroma y una serie animada de corta duración que tuvo cinco temporadas (Olocoons Wiki, 2010).

En el ámbito del periodismo, cuando se publica una nota periodística en un portal web o en un red social, este puede incluir uno o varios links a otras páginas y/o videos para que el lector conozca más del hecho o el tema en concreto. Al conjunto blogs y redes sociales se le conoce como "Blogosfera" ya que cualquiera, tanto profesionales como usuarios, pueden exponer un hecho, opinar y con esta información escribir un comunicado; pero esto también tiene un lado malo porque la información puede ser falsa o no proviene de un fuente confiable (Zorrilla, 2017; Porto Renó, 2011).

Con respecto a la política, los partidos pueden usar los medios de comunicación y los digitales para dar a conocer sus propuestas y, por medio de estadísticas, medir la cantidad de apoyo que tienen. Un ejemplo más reciente es en las elecciones presidenciales de Estados Unidos del 2020: muchos medios informativos hacían seguimientos en vivo de las votaciones y de otros hechos relacionados; el canal CNN creó una plataforma en la que mostraban la cantidad

de votos por estado, las votaciones primarias, las propuestas de los candidatos, así como un mapa interactivo para poder modificar el partido dominante de cada estado y predecir cuál sería el resultado final (CNN, 2020)¹³.

Finalmente, en el área de la educación, se han creado programas transmedia para enseñar a estudiantes (sobre todo niños) sobre diferentes temas; esto como una alternativa a la enseñanza tradicional en aulas. Como ejemplo está *Robot Heart Stories* (2011), un proyecto conjunto entre Estados Unidos y Canadá cuyo principal propósito es el educar a los niños sobre la geografía, cultura e historia de ambos países; algunos de los medios utilizados fueron actividades presenciales, videos, toma de fotografías y un lanzamiento real de un globo aerostático.

Algunos investigadores como Sukovic (2017) han realizado estudios sobre la "transliteración": el enseñar a las personas a usar la tecnología para diferentes ámbitos como los educativos, los laborales y los de la vida diaria. "Transliteración es una combinación de conocimiento y competencias que habilita a una persona a trabajar y vivir en ambientes complejos de información. Estos ambientes son cambiantes y sus contextos son muchos y diferentes" (p. 87).

Gracias a la transliteración se puede saber más de un tema: además de los libros, se puede investigar más a profundidad en páginas webs, artículos y archivos digitales; a todo esto se le puede considerar como "lectura transliteraria" y "está basada en las habilidades de búsqueda efectiva, leer a través de fuentes, manejar archivos en diferentes formatos y tener un cerebro y un ojo entrenado para establecer conexiones" (Sukovic, 2017, p. 108).

En conclusión, las narrativas transmedia son historias que tienen una fuente original, como un libro o película, y se expande a otros medios como cómics, videojuegos, series de televisión e incluso de mercancía oficial. Cada una de estas expansiones debe aportar nuevo contenido, tener continuidad y coherencia con los

demás y que sean independientes, es decir, que no sea necesario leer o conocer los otros medios para entender la tramas de cada uno.

Ejemplos de estas historias son franquicias en el mundo del entretenimiento: *Harry Potter*, *Star Wars*, *El Señor de los anillos*, *Star Trek*, entre muchos otros. Hay que destacar que algunos de ellos se dieron a conocer gracias a una adaptación de su medio principal y son estas un objeto de debate: mientras que algunos expertos como Henry Jenkins y Carlos Scolari lo consideran como parte de la transmedia, otros como Jeff Gómez opinan que estas sólo cuentan la misma historia y no deben ser tomadas en cuenta.

Muchas de estas narrativas se desarrollan en mundos transmediales: universos ficticios que pueden ser completados en otras expansiones por sus productores y sus fanáticos. Aunque autores como Wolf y Klastруп y Tosca consideran diferentes conceptos, tienen en común que los elementos principales de estos mundos son las mitologías, las culturas, la geografía, las leyes físicas y morales y su propia legislación, entre otros.

En la era actual de la digitalización, los productores pueden interactuar con los usuarios por diferentes motivos: conocer su opinión, responder algunas dudas de la historia, conseguir financiación (*crowdfunding*) o aportación de ideas (*crowdsourcing*). Los fanáticos tienen un cierto poder: son los que le brindan atención a la narrativa, la difunden y, en ocasiones, si algo no les gusta, los productores y/o las compañías los escuchan y modifican el error.

Además de los productores y los consumidores, existen los prosumidores: usuarios que crean y consumen su propio contenido, basado en otras narrativas, como una forma de expresar su fanatismo. Se clasifican de acuerdo a su finalidad: artística o informativa; también pueden ser difundidas y convertirse en objeto de opinión entre otros seguidores. Este tema entra en una categoría conocida como Contenido Generado por el Usuario (CGU): pueden ser fanfictions, fanvideos, fanarts, parodias, entre muchos otros y se pueden encontrar en redes sociales, aplicaciones para celular y páginas webs dedicadas a esta temática.

Algunos expertos en narrativas transmedia han dado su opinión sobre cuáles serían las principales características de este tipo de historias. Jenkins establece que estos son: expansión vs profundidad, continuidad vs multiplicidad, inmersión vs extrabilidad, construcción de mundos, subjetividad, serialidad y realización. Gómez, por otro lado, opina que son las siguientes: el contenido es creado por varios visionarios; el transmedia se compone de tres o más medios; el contenido es único; lo transmedial debe estar previsto desde el inicio de la franquicia; no debe haber contradicciones en la narrativa; las expansiones comparten una visión única del mundo; los actores económicos deben estar coordinados y la participación de las audiencias es importante.

Jenkins también ha establecido cuáles son los mitos acerca de las narrativas transmedia: es solo para "geeks"; es cosa del pasado; necesita un enorme presupuesto; si no es transmedia no es conocido; es transmedia si aparece en más de un medio; se trata solo de juegos y si es una nueva estrategia promocional.

Finalmente, las narrativas transmedia no sirven únicamente con fines de entretenimiento. Otras áreas en las que son utilizadas son la mercadotecnia, el periodismo, la política y la educación. En este último aparece el concepto de "transliteración" que es el enseñar a las personas a utilizar diferentes medios y dispositivos de tecnología para las áreas educativas, laborales y otras actividades de la vida diaria.

Capítulo 3. Análisis de discurso y de narrativa acerca del personaje Spider-Man

Este capítulo se dividirá en tres apartados. En el primero se hablará del análisis de discurso con un principal enfoque en el tipo narrativo, sus componentes y sus propiedades. Todo esto con base en el trabajo de Daniel Prieto Castillo.

El segundo apartado estará dirigido al personaje "Spider-Man" o "El Hombre Araña": un superhéroe creado en la década de los sesenta por la editorial Marvel

Comics y que desde su primera aparición se convirtió en un referente de la cultura popular; además de sus orígenes en los cómics, también se mencionarán sus apariciones en el cine y la televisión. El último apartado continuará este tema con la importancia del personaje en la cultura popular, sus principales ideales, así como la mención de varios textos académicos enfocados en él.

3.1. Análisis de discurso de Daniel Prieto

Como se había mencionado con anterioridad, el discurso tiene la intención de transmitir un mensaje o idea. Daniel Prieto Castillo¹⁴, en su libro *La fiesta del lenguaje* (2000), explica que los diferentes tipos de discurso se dividen de acuerdo con su contenido, su locutor y su receptor. Así, estos criterios de clasificación van desde las características de los grandes sistemas de mensajes (como el discurso publicitario), las tendencias de elaboración de ciertos comunicados (el discurso de un cómic), los anuncios de los emisores genéricos (empresarios o políticos) y los de un solo individuo (un presidente o director) (p. 163).

Prieto Castillo propone cuatro tipos de análisis del discurso: de estructuras básicas, que estudia sus componentes básicos; narrativo, que cuenta la transformación de un estado a otro; estilístico, acerca de la estructura de las oraciones y la elección de términos; e ideológico, acerca del aspecto y el valor social de un mensaje sobre una persona o modo de vida (pp. 166, 171, 184, 196).

3.1.1. Análisis narrativo

Prieto Castillo expone que los componentes de una narrativa son el sujeto, el objeto y el relato. El objeto se clasifica en aversivo y privilegiado: el primero da lugar a acciones y transformaciones, ya sea para provocarlos o evitarlos, mientras que el segundo los desencadena (p. 173).

El autor también destaca la relación entre el sujeto y el objeto como ejes narrativos, los más básicos son del deseo, del querer, del saber y del poder. De igual manera, si se llega a destacar el deseo del sujeto por poseer el objeto, se encuentran los programas narrativos de apropiación: de atribución (el sujeto le da

el o los objetos a alguien más); de renuncia (el sujeto se aparta de estos) o de desposesión (el sujeto es privado por agentes externos) (pp. 173-174).

El relato " [...]" es una narración de transformaciones, de mayor complejidad [...]. Su trama se centra en las peripecias de uno o más personajes que terminan apropiándose de un objeto o perdiéndolo, atribuyendo algo a alguien o renunciando a ese algo. El proceso de transformación puede ser muy simple [...] o muy complejo [...], pero la clave del mismo es siempre la referencialidad, la secuencia y las transformaciones" (Prieto Castillo, 2000, pp. 175-176).

Las características del relato son: un texto referencial, es decir, un discurso con un lenguaje centrado en su tema principal; un transcurrir del tiempo y "una secuencia entre por lo menos dos atributos de un agente que consiste en un proceso de transformación de un atributo a otro" (Prieto Castillo, 2000, p. 175).

El relato está compuesto por tres factores: situaciones, personajes y ambientes. El primero consiste en una secuencia de acciones; Prieto Castillo propone seis esquemas basados en secuencias comunes de relatos sencillos, aunque añade que los más complejos pueden contener más de uno.

Figura 9

Esquemas generales sobre el posible orden de las situaciones en un relato

Esquema 1:

1. Situación inicial estable;
2. ruptura de la situación inicial por un agente externo;
3. lucha;
4. recuperación de la situación inicial.

Esquema 2:

1. Situación inicial estable;
2. ruptura de la situación inicial por un agente interno;
3. lucha;
4. recuperación de la situación inicial, o
5. pérdida definitiva de la misma.

Esquema 3:

1. Situación inicial degradada;
2. salida de la situación inicial por mejoramiento, milagro, arrepentimiento, etc., o
3. empeoramiento de la situación inicial.

Esquema 4:

1. Situación inicial ambivalente;
2. elección de una de las posibilidades de la situación;
3. pérdida de la situación inicial.

Esquema 5:

1. Situación inicial de prohibición;
2. ruptura de la situación inicial por transgresión de la prohibición
3. castigo.

Esquema 6:

1. Situación inicial de confrontación;
2. fin de la situación inicial por triunfo de una de las partes, o
3. continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea.

Nota. Fuente: Prieto Castillo (2000, pp. 176-178).

Los personajes, de acuerdo con el autor, no se consideran personas y se les define por sus acciones, lo que los demás piensen de ellos o lo que piensan de sí mismos. Estos se pueden clasificar en dos: los sujetos a un papel (sencillos, fáciles de identificar) y los imprevisibles (de carácter más realista) (pp. 180-181).

De igual manera, un personaje puede componerse de otras tres propiedades. Primero está la competencia, es decir, la capacidad para realizar una acción o una habilidad; puede tenerlo al inicio de la historia, durante el transcurso de esta o que adquiera un objeto para compensarlo. Dependiendo de lo que desea el personaje o sea necesario para su desarrollo, las competencias puede adquirirlas de acuerdo a una o varias órdenes: del saber (conocimiento), del poder (objeto o ser), del sentir (habilidad) y madurez (mejorar como persona). Asimismo,

si un personaje está fijo a un papel, le será más complicado obtener una competencia (Prieto Castillo, 2000, p. 181).

La segunda propiedad se trata de los móviles: las motivaciones por las que el personaje realiza acciones y así la historia continúe; estos pueden ser hedónicos (para complacerse a sí mismo), pragmático (para realizar una acción) y ético (como un deber moral). La tercera propiedad es el ser y el parecer, en otras palabras, que un personaje finja ser alguien que no es; las posibilidades son muchas, como alguien bueno que en realidad es malo, viceversa, un rico que aparenta ser pobre, un vivo que se hace pasar por muerto, entre muchas otras (Prieto Castillo, 2000, pp. 182-183).

Finalmente, están los ambientes. Prieto Castillo explica que estos deben tener congruencia con los personajes y los objetos, pero que en ocasiones se producen trampas. Un ejemplo es que el protagonista viva en una ciudad, en un barrio de clase baja debido a su salario mínimo y una trampa sería que por una casualidad gane más dinero y rápidamente su vida mejore (2000, p. 183).

3.2. Breve historia de Spider-Man

Marvel Comics fue fundado en 1939 por Martin Goodman, un editor de revistas "pulp" y libros de bolsillo. Surgió con el nombre de Timely Comics y en sus inicios publicaba historietas sobre animales caricaturizados, con temáticas de guerra y de romance; pero después de la aparición y éxito de Superman se aventuró en el género de superhéroes con *Marvel Comics #1* (Colo, Cerilli, Sherman y Go, 2014).

Stanley Martin Lieber, mejor conocido como "Stan Lee", entró a Timely Comics un año después gracias a que era primo político de Goodman. En esa época, el departamento de cómics estaba integrado por Joe Simon (el primer editor de Marvel) y Jack Kirby. Lee hacía tareas menores como llenar los tinteros o escribir los globos de diálogos cuando Simon y Kirby estuvieran ocupados (Colo, Cerilli, Sherman y Go, 2014).

En 1962, después de crear a varios personajes que le dieron éxito a Marvel, Goodman les encargó a Lee, Kirby y Steve Ditko, un dibujante recién ingresado a la editorial, otro superhéroe. Al ver volar una mosca, Lee imaginó a un héroe con poderes de insecto y que fuera un adolescente; así, después de descartar nombres como "Insect-Man" o "Fly-Man", nombró a esta nueva figura como "Spider-Man" (Colo, 2014).

Pero hay otro lado de la historia, en la que Joe Simon es el creador original de Spider-Man. En su libro *The Comic Book Makers* (2003), el historietista explica que en 1953, después de irse de Marvel al igual que Kirby, creó al personaje con el nombre de "Silver Spider", junto con un guión escrito en coautoría con su cuñado Jack Oleck; pero la idea fue rechazada por la editorial Harvey (Viana, 2013, citado de Ditko, 2003).

Figura 10

Boceto del concepto de "Silver Spider", hecho por Joe Simon y Jack Oleck



Nota. Los dibujos fueron hechos por C.C. Beck (el dibujante de Captain Marvel, Shazam). Adaptado de *Las páginas a lápiz de Silver Spider* de C. C. Beck., 9 de marzo de 2011, En todo el colodrillo [Blogspot] (<https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2011/03/jack-kirby-y-la-verdadera-creacion-de.html>).

Seis años después Simon le presentó la idea a Kirby y este lo rediseñó como "The Fly": además de los superpoderes de agilidad sobrehumana, escalar las paredes y crear telarañas de su espalda, la figura tenía unas gafas de buceo y una pistola que emitía ruido; esto último era porque en aquella época se estableció

el sello Comics Code Authority, el cual únicamente se aplicaba en publicaciones libres de violencia (Viana, 2013, citado de Ditko, 2003; y Colo, 2014).

Figura 11

Bocetos de "The Fly", hecho por Joe Simon y Jack Kirby



Nota. Adaptado de Jack Kirby y Joe Simon repiten la idea con algunas variaciones, 9 de marzo de 2011, En todo el colodrillo [Blogspot] (<https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2011/03/jack-kirby-y-la-verdadera-creacion-de.html>).

Figura 12

Diseño de Spider-Man descartado, realizado por Jack Kirby



Nota. Adaptado de *El Spider-Man de Jack Kirby*, 16 de junio de 2016, ElGranPorque (<http://www.elgranporque.com/spiderman-de-jack-kirby-vio-la-luz/>).

Finalmente, llegó el año de 1962 cuando Kirby le mostró a Lee el logotipo de Spider-Man de Simon, junto con otro boceto. Después de un nuevo rediseño, Peter Parker, mejor conocido como su alter ego Spider-Man, apareció por primera vez en *Amazing Fantasy #15* el 10 de agosto de ese mismo año. Este obtendría una gran aceptación al ser un superhéroe adolescente, ya que estos solo se limitaban a ser "sidekicks" o compañeros de héroes adultos, como es el caso de Robin y Batman (Canal The Top Comics, 2017, 56s).

Figura 13

Portada del Amazing Fantasy #15 (1962), con el diseño final de Ditko

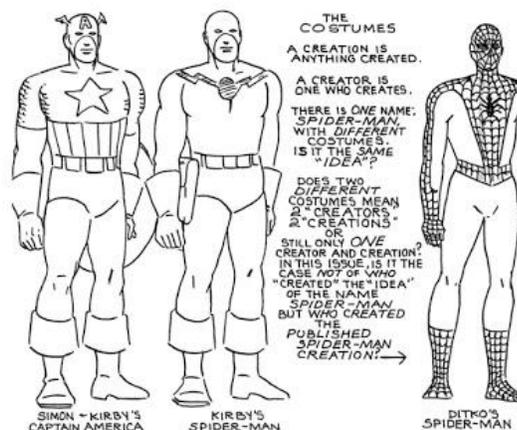


Nota. La portada fue hecha por Kirby. Adaptado de *Portada de Kirby*, 9 de marzo de 2011, En todo el colodrillo [Blogspot] (<https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2011/03/jack-kirby-y-la-verdadera-creacion-de.html>).

El cómic tenía en sus créditos a Stan Lee como el escritor y a Steve Ditko como el dibujante. Tiempo después se les reconocería a ambos como los creadores de Spider-Man. Kirby lucharía durante años para que también lo acreditaran; pero nunca se llegó a un acuerdo entre los tres (Viana, 2003).

Figura 14

Comparación del segundo diseño de Spider-Man de Kirby con el de Ditko



Nota. Se puede apreciar el parecido que tiene el primero con el Capitán América. Adaptado de *Ditko reivindica su autoría en el traje de Spider-Man*, 9 de marzo de 2011, En todo el colodrillo [Blogspot] (<https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2011/03/jack-kirby-y-la-verdadera-creacion-de.html>).

Aunque Goodman tenía planeado que Spider-Man saliera en un solo número, ya que según él "a nadie le gusta las arañas", y que la *Amazing Fantasy* sería cancelada, se volvió un gran éxito. El personaje obtendría su propia serie

con *Amazing Spider-Man Vol 1 #1*, lanzado en marzo de 1963 y que hasta la fecha se sigue publicando (Canal The Top Comics, 2017, 1m40s-2m13s).

3.2.1. Cómic

Peter Parker es un adolescente huérfano de 15 años, que vive con sus tíos Ben y May en el distrito de Queens, en la ciudad de Nueva York. A pesar de su gran inteligencia y su carácter amable, es víctima de bullying por parte de sus compañeros, siendo sus tíos y sus profesores los únicos atentos con él (Canal Two More Geeks, 2016a, 2m11s).

Un día, después de un intento fallido por socializar, asiste a una exposición científica universitaria que presentaba proyectos con radioactividad. Durante la presentación de una máquina de rayos, una araña que colgaba del techo es cargada accidentalmente con esta energía y al descender muerde a la primera persona que ve: a Peter (3m46s).

Al salir de lugar, el joven empieza a experimentar cambios en su cuerpo y adquiere habilidades sorprendentes, como una gran agilidad, saltar a grandes alturas, trepar por las superficies y superfuerza. El chico decide aprovechar estas capacidades al inscribirse a un combate de lucha amateur para ganar dinero fácil, todo esto sin revelar su identidad; al finalizar, un productor de televisión le ofrece participar en su programa. Peter acepta, diseña un nuevo traje, construye unos dispositivos que lanzan una sustancia parecida a una telaraña y se nombra a sí mismo como "Spider-Man" (7m53s).

Figura 15

Página 3 del Amazing Fantasy #15 (1962).



Nota. Peter está en la exposición científica, es mordido por un araña y empieza a descubrir sus nuevas habilidades. S/t, 31 de enero de 2015, Novembre Pleut's Thought [Wordpress] (<https://novembrepleut.wordpress.com/2011/11/24/why-i-love-peter-parker-spiderman-is-the-best-supehero-great-power-great-responsibility/amazing-fantasy-15-spiderman-origin-page-03/>).

Spider-Man es un éxito en televisión. Al salir de su show, un ladrón pasa corriendo para escapar de un policía; pero el arácnido no lo detiene ya que no es su trabajo. Días después, cuando Peter regresaba a casa, se sorprende al verla rodeada de policías; estos le informan que un hombre se había metido a robar y asesinó al tío Ben al este intentar detenerlo; pero que afortunadamente ya lo tienen acorralado en los muelles (Canal Two More Geeks, 2016b, 2m31s).

Figura 16

Viñetas del Amazing Fantasy #15 (1962)



Nota. De izquierda a derecha: Spider-Man sale de su show y se encuentra a un ladrón, pero no lo detiene. Días después, le informan que el tío Ben fue asesinado. S/t, 9 de julio de 2017, Major Spoilers (<http://majorspoilers.com/2017/07/09/retro-review-amazing-fantasy-15-september-1962/>).

Impactado por la noticia y con deseos de venganza, Peter busca al asesino como Spider-Man. Al tenerlo frente a frente, se da cuenta que es el mismo ladrón que dejó ir en el estudio de televisión. Decide entregarlo a las autoridades; más tarde, se muestra desconsolado y arrepentido de no haber hecho algo antes. Después de esa experiencia decide utilizar sus poderes para hacer el bien y con esto se lleva una valiosa lección: un gran poder, conlleva una gran responsabilidad (4m31s).

Figura 17

Viñetas finales del Amazing Fantasy #15 (1962)



Nota. Spider-Man confronta al asesino de su tío; pero ahí se da cuenta que es el mismo ladrón que dejó ir. Después de esa dura experiencia aprende una valiosa lección. S/t, 9 de julio de 2017, Major Spoilers (<http://majorspoilers.com/2017/07/09/retro-review-amazing-fantasy-15-september-1962/>).

Durante sus cincuenta y ocho años de vida en los cómics, Peter Parker pasó de ser un héroe adolescente con problemas de dinero, a un adulto con conflictos emocionales y económicos, que de una u otra forma sabe superar. Así como ha conseguido aliados en otros superhéroes de Marvel, también se ha hecho de un gran número de enemigos, siendo uno de los héroes con mayor cantidad de villanos. De igual manera ha pertenecido a varios equipos como Los Vengadores, los Cuatro Fantásticos y la Spider-Army (Canal The Top Comics, 2017, 6m y Canal Rafatos, 2019e, 40s y 4m52s).

Peter tuvo varios intereses románticos a lo largo de su vida. Su primera relación importante fue con Gwen Stacy, pero sería asesinada por el villano

de los más de 2,500 universos oficiales de la editorial, considerado como el más importante y conocido (Christiansen, 2015).

Figura 19

Tierra-616



Nota. Adaptado de *Fresh Start poster 001*, s/f, Marvel Database (<https://marvel.fandom.com/wiki/Earth-616>).

3.2.2. Series de animación

La primera serie de televisión de Spider-Man fue *Spider-Man* (1967-1970), también conocida como "el Spider-Man de los años 60". Constó de tres temporadas compuestas por 52 episodios, perteneció a la cadena ABC y fue producida por Krantz Film Inc. y Marvel Enterprise; incluso contó con Stan Lee como uno de los escritores. Tenía una animación sencilla y adaptaba la esencia de los cómics. A su universo se le denominó Tierra-6799, también conocida como "Tierra-67" (Internet Movie Database; Canal Rafatos, 2016, 39s-49s y Christiansen, 2015).

Figura 20

Spider-Man de Spider-Man (1967-1970)



Nota. S/t, 20 de mayo de 2017, La Cueva del Nerd (<https://lacuevadelnard.com/index.php/geekopolis/4129-el-tema-clasico-de-spider-man-de-1967-ahora-es-version-sinfonica>).

La segunda serie se tituló de igual manera como *Spider-Man* (1981-1982) de DePatie-Freleng Enterprises y Marvel Productions. Solo duró una temporada de 26 episodios. Era parecida a la producción anterior, pero con una mejor calidad en su animación(Internet Movie Database, Canal Rafatos, 2016, 2m16s-2m40s).

Su continuación directa fue *Spider-Man and His Amazing Friends* (1981-1983) con tres temporadas y un total de 24 episodios. En esta historia Spider-Man tenía dos compañeros: Iceman (de los X-Men) y Firestar (personaje original creada para la serie). Ambas producciones se ubican en la Tierra-8107 (Internet Movie Database, Canal Rafatos, 2016, 2m17s-3m17s y Christiansen, 2015).

Figura 21

Las series de Spider-Man en la década de los ochenta



Nota. De izquierda a derecha: Spider-Man de *Spider-Man* (1981-1982) y Spider-Man, Firestar y Iceman de *Spider-Man and His Amazing Friends* (1981-1983). S/t, 27 de febrero de 2018, Blog de Superhéroes (<https://blogdesuperheroes.es/reflexion-spider-man-evolucion-las-series-animacion/>).

Años después llegaría *Spider-Man: The Animated Series* (1994-1998). Su creador fue Marvel Enterprises y fue hecha para la cadena de televisión FOX. Tuvo un total de 65 episodios, divididos en cinco temporadas. Fue la primera serie del personaje en utilizar animación 3D, aunque esto solo se limitó a los escenarios.

Su universo era la Tierra-92131, la misma en la que se desarrollaba la serie *X-Men* (1992-1997), incluso ambos llegaron a tener un episodio crossover. A diferencia de los productos anteriores, esta tuvo una historia principal serializada y distribuida entre temporadas; de igual manera, adaptó de forma libre historias de los cómics como La Saga del Clon y las Guerras Secretas (Christiansen, 2015;

Canal Rafatos, 2016, 3m11s-3m42s y Canal Átomo Network Channel, 2017, 13m-13m12s).

Figura 22

Spider-Man de Spider-Man: The Animated Series (1994-1998)



Nota. Adaptado de *Spider-Man Animated Series*, s/f, Fans Share (<http://spanish.fansshare.com/gallery/photos/15381342/spiderman-animated-series/>).

Su concepto principal fue mucho más oscuro: la violencia era mayor, las situaciones fueron mucho más peligrosas, los villanos tenían historias de origen y sus motivaciones eran más claras. A pesar de lo anterior, hubo mucha censura por parte de Fox: la violencia no era explícita, las armas de fuego se cambiaron por pistolas láser y ni siquiera se podían mencionar palabras relacionadas con muerte, entre otras cosas (Canal Átomo Network Channel, 2017, 12m8s-12m40s).

Otro punto por el que destacó fue el introducir por primera vez el concepto de Multiverso. En los dos últimos capítulos de la serie *Spider-Man* tuvo que hacer equipo con otras versiones de sí mismo, provenientes de otros universos, para detener a un *Spider-Man* malvado, fusionado con el simbionte Carnage, que deseaba destruir todas las dimensiones (Hoffmeier, M. y Krieg, J., 1998).

Figura 23

Escena del final de la serie *Spider-Man: The Animated Series* (1994-1998).



Nota. Adaptado de *Spider-Wars, el final de Spider-Man: La serie animada*, 21 de febrero de 2021, Hobby Consolas (<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/spider-man-como-acabo-serie-animacion-90-90340#!>).

La serie fue cancelada debido a problemas legales entre los productores de Marvel y los ejecutivos de FOX. Debido a esto, la historia tuvo un final abierto que debía concluir con una sexta temporada (Webber, 2017).

Poco tiempo después saldría *Spider-Man Unlimited* (1999-2001). Fue hecho por el mismo estudio, Marvel Enterprises, en alianza con Saban Entertainment; incluso se anunció como un spin-off de la serie anterior. Este tuvo una sola temporada de 13 episodios (Internet Movie Database y Canal Rafatos, 2019b, 1m22s-1m30s).

Figura 23

Spider-Man de *Spider-Man Unlimited* (1999-2001)



Nota. S/t, 7 de febrero de 2018, Blog de Superhéroes (<https://blogdesuperheroes.es/reflexion-spider-man-evolucion-las-series-animacion/>).

Ubicado en la Tierra-751263, su trama consistía en que Peter Parker viajaba al espacio y llegaba a la Contra-Tierra: un planeta parecido a la Tierra, pero en un ambiente futurista, poblado por seres humanos y dominado por

bestias. Originalmente se había planeado que la serie fuera de dos temporadas con 26 episodios; pero fue cancelado debido a varios factores, entre ellos que los índices de audiencia eran bajos y que los derechos del personaje pasaron a ser de la compañía Sony Pictures (Christiansen, 2015 y Canal Rafatos, 2019b, 3m52s-4m03s y 4m34s-4m54s).

Spider-Man: The New Animated Series (2003) fue la primera serie hecha totalmente en animación digital. Perteneció a las compañías Adelaide Productions y Sony Pictures Television y su transmisión fue encargada al canal Music Television (MTV). Solamente tuvo una temporada de 13 episodios debido a su cancelación, esto fue por sus bajos índices de audiencia y a que no fue del agrado del público (Internet Movie Database y Canal Rafatos, 2019f, 1m34s-1m51s).

Figura 24

Spider-Man de *Spider-Man: The New Animated Series* (2003)



Nota. S/t, 25 de julio de 2015, Hablemos de Spider-Man [Blogspot]
(<http://hablemosdespiderman.blogspot.com/2015/07/spider-man-new-animated-series-2003.html>).

Como si fuera una especie de continuación de la cinta *Spider-Man* (2000), la serie mostraba a Parker en su vida universitaria después de lo acontecido en la película, con tramas más complejas y adultas. Su dimensión es la Tierra-760207 (Internet Movie Database, Canal Rafatos, 2019f, 2m29s-2m52s y Christiansen, 2015).

Cinco años después llegó *The Spectacular Spider-Man* (2008-2009), producida también por Sony Pictures Television en colaboración con Adelaide Productions, Culver Entertainment, Marvel Enterprises y Marvel Animation. Esta serie en animación 2D contó con dos temporadas conformadas por 26 episodios.

En el Multiverso de Marvel se le clasifica como Tierra-26496 (Internet Movie Database y Christiansen, 2015).

Figura 25

Spider-Man de The Spectacular Spider-Man (2008-2009)



Nota. S/t, 27 de octubre de 2020, Blog de Superhéroes (<https://blogdesuperheroes.es/respectacular-spider-man-serie-nunca-cancelar/>).

Esta es considerada como una de las mejores series del personaje al mostrar el desarrollo del protagonista: un Peter Parker adolescente (las versiones anteriores lo mostraban como un adulto universitario), inmaduro y con poco tiempo de haberse convertido en Spider-Man, que va madurando poco a poco. También se hacía un mayor énfasis en las consecuencias de su vida heroica ya que faltaba a sus compromisos sociales como ayudar a su amigo Harry Osborn a estudiar o dejar plantada varias veces a su primera novia Elizabeth "Liz" Allan (Canal La Red Geek de Spideremilio, 2020, 14m42s).

Otro aspecto importante fue la inclusión de personajes que habían sido dejados atrás en los proyectos anteriores, como los villanos Tombstone y Shocker, así como sus primeros intereses románticos, principalmente a Gwen Stacy debido a su controversial muerte (Canal La Red Geek de Spideremilio, 2020).

La serie fue cancelada después de la compra de la compañía Marvel Entertainment por parte de Walt Disney Company en el 2009; esto provocó problemas legales por los derechos de Spider-Man. Finalmente, Disney se quedaría con sus derechos televisivos y Sony con los cinematográficos, es decir, solo ellos podrían hacer películas del superhéroe (El País, 2009 y Canal Rafatos, 2017).

Greg Weisman, uno de los productores de la serie, explicó por medio de su cuenta de Twitter que se habían planeado otras tres temporadas en las que se hubiera visto a Peter graduándose y en su vida universitaria, así como la aparición de otros villanos clásicos del personaje (Canal Rafatos, 2019a, 6m37s). Actualmente existen peticiones en páginas como Change.org para que la serie continúe; pero Weisman ha dicho varias veces que esto ya no es posible (Weisman, 2020).

Tiempo después saldría al aire *Ultimate Spider-Man* (2012-2017) perteneciente a Disney y producida por Film Ronan Productions y Marvel Animation. De la Tierra 12041, esta tuvo cuatro temporadas de 104 episodios en total, volviéndola una de las series para televisión más longevas del personaje (Internet Movie Database y Christiansen, 2015).

Figura 26

Spider-Man, junto con Los Vengadores, de la serie Ultimate Spider-Man (2012-2017)



Nota.S/t, 27 de febrero de 2018, Blog de Superhéroes (<https://blogdesuperheroes.es/reflexion-spider-man-evolucion-las-series-animacion/>).

Esta producción es una de las más criticadas por los fanáticos del superhéroe por varias razones: su concepto se enfocó mucho más en la comedia, los personajes (en las primeras temporadas) eran unidimensionales, fue el reemplazo de *The Spectacular Spider-Man* y no cumplió con las expectativas de los lectores de cómics al no ser una fiel adaptación de la serie *Ultimate Spider-Man* de Brian Michael Bendis y Mark Bagley (Canal Rafatos, 2019d).

A pesar de lo anterior, este show también tuvo sus puntos buenos: el estilo de animación, el progreso de la trama al adaptar historias de los cómics, el diseño

de los personajes y la evolución de estos conforme avanzaba la serie, en especial del protagonista quien logró convertirse en miembro no oficial de los Vengadores y líder de su propio equipo (Canal Rafatos, 2019d).

Un aspecto que destacó fue la adaptación de la historia de los cómics Spider-Verse. Este evento tuvo lugar dos veces en la serie: en la tercera ("The Spider-Verse") y cuarta temporada ("Return to the Spider-Verse"), ambas compuestas por cuatro episodios. Algunas de las versiones del personaje que aparecieron son originarias de los cómics, pero con unas cuantas modificaciones para adaptarlas a la serie como Spider-Man 2099, Spider-Man de Miles Morales o Spider-Man Noir; igualmente hubo versiones originales creadas para la serie como Spyder-Knight y Web Beard (Wolff, Dini, Burke, Wyatt, Son, Robinson y Gilroy, 2015 y 2016).

Figura 27

El evento Spider-Verse en Ultimate Spider-Man (2012-2017)



Nota. S/t, 26 de septiembre de 2014, Comicritico (<https://comicritico.blogspot.com/2014/09/ultimate-spiderman-web-warriors-el.html?m=0>).

Su serie más reciente, hasta la fecha, es *Marvel's Spider-Man* o simplemente *Spider-Man* (2017-) de la Tierra-17628; pero esto último no está oficialmente confirmado ya que, de acuerdo con la página Marvunapp, en la lista de realidades oficiales de Marvel, cuya información se basa en los libros *Official Handbook of the Marvel Universe A-Z* (2004-), la última actualización fue en el año 2015 (Christiansen, 2015).

Lleva tres temporadas de 58 episodios en total, con los últimos estrenados en el 2020; pero se desconoce si habrá una cuarta temporada. En su trama

principal se adaptaron las historias de los cómics Superior Spider-Man y Maximum Carnage.

Figura 28

Spider-Man de Marvel's Spider-Man (2017-)



Nota. S/t, 27 de febrero de 2018, Blog de Superhéroes (<https://blogdesuperheroes.es/reflexion-spider-man-evolucion-las-series-animacion/>).

Esta, junto a *Ultimate Spider-Man*, es una de las series más odiadas por los seguidores del superhéroe por contar nuevamente los orígenes de Spider-Man (cuando ya se había visto en otros medios), tener una animación más sencilla, cambiar las motivaciones de los villanos y no hacer una buena adaptación de las historias anteriormente mencionadas. (Canal Rafatos, 2019c).

3.2.3. Cine

En la década de los 80, Marvel puso a la venta los derechos de sus personajes a diversas compañías de entretenimiento para poder salvarse de la bancarrota. Una de ellas fue Sony, que en 1998 compró los derechos de Spider-Man, así como los de otros personajes, por la cantidad de 25 millones de dólares y gracias a esto pudo realizar películas y series de televisión enfocadas en el superhéroe (Canal The Top Comics, 2019c y Drita, 2020).

Spider-Man tendría su primera cinta con el nombre de *Spider-Man* (2002) o *El Hombre Araña* en algunos países hispanohablantes. Fue producida por Sony Pictures y Columbia Pictures, dirigida por Sam Raimi y protagonizada por Tobey Maguire. Con un presupuesto estimado de 139 millones de dólares, logró una

recaudación mundial de 825 millones (Internet Movie Database). Gracias a su éxito en taquilla, esta tuvo dos secuelas.

Figura 29

Spider-Man, interpretado por Tobey Maguire, en la trilogía de Sam Raimi (2002, 2004 y 2007)



Nota. S/t, 13 de febrero de 2020, GQ (<https://www.gq.com.mx/entretenimiento/articulo/tobey-maguire-sera-spider-man-otra-vez-en-doctor-strange-o-morbius>).

Dos años después se estrenaría *Spider-Man 2*. Este tuvo un presupuesto de 200 millones de dólares, logrando recaudar más de 788 millones a nivel mundial. El filme es considerado por la crítica, el público general y los fanáticos del personaje como una de las mejores en el género de superhéroes; incluso llegó a obtener varios premios, entre ellos un Premio Oscar en el 2005 por Mejores Efectos Especiales (Lomelí, 2017, Rotten Tomatoes e Internet Movie Database).

La última película de la trilogía dirigida por Raimi, *Spider-Man 3* (2007), contó con un presupuesto estimado de 258 millones de dólares y fue el que más recaudó en taquilla mundial con más de 894 millones. A pesar de esto, no fue del agrado del público, una de las razones fue la inclusión de muchos villanos que saturaban la historia principal con subtramas. Además, debido a conflictos entre el estudio y Raimi, este renunció a hacer una cuarta película (Internet Movie Database y Canal The Top Comics, 2019d). De acuerdo con Christiansen (2017), esta trilogía se ubica en la Tierra-96283.

Figura 30

Posters de la trilogía cinematográfica de Sam Raimi (2002, 2004 y 2007)



Nota. Adaptado de *Montajes de los pósters de Spider-Man, Spider-Man 2 y Spider-Man 3*, 1 de julio de 2019, Blog de Superhéroes (<https://blogdesuperheroes.es/reportaje-curiosidades-de-la-trilogia-original-de-spider-man-de-sam-raimi/>).

Sony Pictures reiniciaría la franquicia de Spider-Man con *The Amazing Spider-Man*, estrenada en el 2012. Con Marc Webb en la dirección y Andrew Garfield como protagonista, la cinta tuvo un presupuesto estimado de 230 millones de dólares y logró recaudar a nivel mundial más de 757 millones. Su universo sería denominado Tierra-120703 (Internet Movie Database y Christiansen, 2015).

Figura 31

Spider-Man, interpretado por Andrew Garfield, en la saga de Marc Webb (2012 y 2014)



Nota. Adaptado de *Fuente: Sony Pictures*, 11 de febrero de 2020, Wipy TV (<https://wipy.tv/andrew-garfield-regresara-como-spider-man/>).

Dos años después saldría su secuela *The Amazing Spider-Man 2* que tuvo un presupuesto estimado menor a su antecesora (solo 200 millones de dólares) y recaudó más de 708 millones a nivel global. Este filme, de acuerdo con algunas

reseñas como la de The Top Comics (2019f), cometió los mismos errores de *Spider-Man 3* (2007) al incluir a demasiados villanos cuyas subtramas terminaron de manera rápida o inconclusa, de la misma forma que estos eran muy caricaturizados. Por esta razón, y porque Sony esperaba mayores ganancias, se canceló la producción de una tercera película (Internet Movie Database y Rotten Tomatoes).

Figura 32

Posters de la saga de Marc Webb (2012 y 2014)



Nota. De izquierda a derecha: s/f y adaptado de *The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro* (2014), s/f, Cómico Para Todos (<https://comicparatodos.wordpress.com/2014/01/17/the-amazing-spider-man-de-marc-webb/>) e Internet Movie Database (https://www.imdb.com/title/tt1872181/?ref_=nv_sr_srsq_3).

El 9 de febrero del 2015, después varias discusiones, Marvel y Sony aceptaron compartir los derechos fílmicos de Spider-Man, lo que quería decir que ambos podrían realizar producciones individuales sin conexión alguna con la otra. El superhéroe tuvo su primera aparición en el Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) con la cinta *Capitán América: Civil War* (2016), de los directores Anthony y Joe Russo e interpretado por Tom Holland. Hay que añadir que el UCM se ubica en la Tierra-199999 (Keyes, 2015, Christiansen, 2015 e Internet Movie Database).

Figura 33

Spider-Man, interpretado por Tom Holland, en el Universo Cinematográfico de Marvel (2015-)



Nota. S/t, 25 de agosto de 2019, Espinof, (<https://www.espinof.com/actores-y-actrices/tom-holland-rompe-su-silencio-ruptura-sony-marvel-para-compartir-a-spider-man>).

Un año después tendría su filme individual con *Spider-Man: Homecoming*, con Jon Watts en la dirección. Con un presupuesto estimado de 175 millones de dólares, la recaudación a nivel mundial fue de más de 880 millones. Sería el primer largometraje del personaje que no cuenta sus orígenes ni la muerte del tío Ben; una posible razón de esto es que la audiencia ya tiene ese conocimiento gracias a producciones anteriores (Internet Movie Database y Canal The Top Comics, 2018a).

En el año 2018 se estrenó su primera cinta animada para cines, *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, del cual se hablará más adelante. Spider-Man también participaría en las películas *Avengers: Infinity War* (2018) y *Avengers: Endgame* (2019). Meses después del estreno de esta última, saldría su segunda cinta individual *Spider-Man: Far from Home*, dirigida nuevamente por Watts; su presupuesto, de acuerdo con Internet Movie Database, fue un estimado de 160 millones de dólares y recaudó mundialmente más de 1,131 millones.

Figura 34

Posters de las películas de John Watts, pertenecientes al UCM (2017 y 2019)



Nota. De izquierda a derecha: adaptado de *Spider-Man: Homecoming* (2017) y *Spider-Man: Lejos de Casa* (2019), s/f, Internet Movie Database (https://www.imdb.com/title/tt2250912/?ref_=nv_sr_srsrg_0) y (https://www.imdb.com/title/tt6320628/?ref_=tt_sims_tti).

El 12 de julio del 2019, una de las productoras de ambas cintas de Spider-Man, Amy Pascal, anunció en una entrevista que se estaba preparando una tercera parte. Pero un mes después, el 20 de agosto, se dio la noticia que Sony y Marvel habían roto su alianza debido a que Disney, la empresa matriz de Marvel, quería un mayor porcentaje de las ganancias en taquilla, en lugar de que Marvel reciba un cinco por ciento, así como el lucro de la mercancía, como ya estaba acordado; esto provocó la cancelación de futuros proyectos con el personaje en Marvel (Davis, 2019 y Kit y McMillan, 2019).

Tiempo después, el 27 de septiembre, tras varias conversaciones, Sony y Marvel volvieron a unirse en un nuevo acuerdo: se hará una tercera cinta de Spider-Man, Disney aportará una cuarta parte de la financiación de la producción, así como el poder conservar los derechos de mercancía del personaje y Kevin Feige, el presidente de Marvel, volverá a ser uno de los productores, todo esto a cambio de que Disney y Marvel obtengan un 25 por ciento de los beneficios (Lang, 2019).

La tercera película del personaje tendrá por título *Spider-Man: No Way Home* y su estreno está programado para el 17 de diciembre del 2021. Aunque no

se haya dado a conocer su trama principal, será una continuación de lo visto en *Spider-Man: Far from Home* (2019) (González, 2021).

3.3. Spider-Man en la cultura popular

La cultura popular es el conjunto de elementos que definen a un ambiente social en específico. Son "[...] los fenómenos sociales característicos de una época. Es decir, la cultura pop envuelve absolutamente todo elemento de la vida diaria que puede tener un significado importante o que sea representativo; como la moda, los *slangs*, las costumbres, la comida e incluso, los productos de mayor consumo como películas y series. Por este motivo, la cultura pop está en constante cambio y evolución" (del Castillo, 2020).

Todo estos fenómenos, historias o ideas son transmitidos principalmente por los medios masivos de comunicación como la televisión, las revistas, el cine y, actualmente, el internet. Además, como todos son de fácil acceso, cualquier persona es capaz de crear, ver y compartir un mensaje o concepto para que así se propague a una mayor velocidad (del Castillo, 2020).

Un género de historias, que en los últimos años se ha vuelto muy popular, es el de superhéroes. De acuerdo con García-Escriva (2018), estos surgieron en cómics en los años 30, específicamente en 1938, con la aparición de Superman en la serie *Action Comics* de la editorial Detective Comics (DC) de Jerry Siegel y Joe Shuster (p. 484).

Con el paso del tiempo, los superhéroes aumentaron su popularidad gracias la realización de series de televisión y películas, ya no eran exclusivos de los cómics. Con el éxito de estas producciones, el público general supo de su existencia y los convirtieron en íconos de la cultura popular. Uno de ellos fue Spider-Man

Como ya se ha mencionado con anterioridad, desde su primera aparición en el *Amazing Fantasy #15*, Spider-Man obtuvo una gran aceptación por parte de los lectores ya que era un personaje con el que se podían identificar: era un

adolescente que sufría de bullying en la escuela, tuvo que afrontar la pérdida de un ser querido y tenía problemas económicos. Además, no era un héroe invencible a diferencia de otros como Superman.

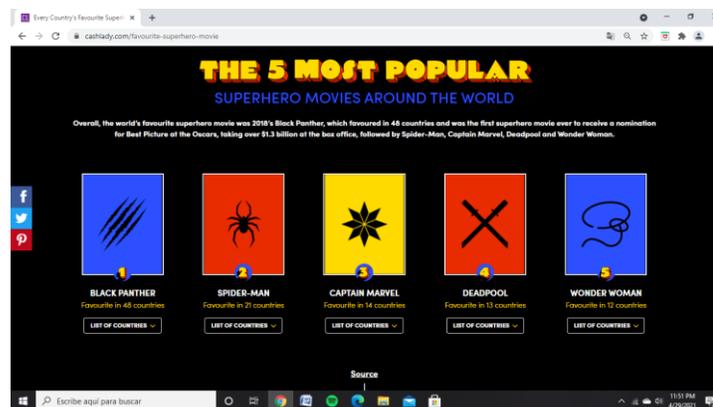
Spider-Man, junto a Superman y a Batman, es el superhéroe que más adaptaciones ha tenido en los medios audiovisuales: dos series live-action (*The Amazing Spider-Man*, de 1977 a 1979 y *Supaidaman*, de 1978 a 1979), 10 series animadas y tres franquicias cinematográficas hasta la fecha (Canal Rafatos, 2016).

Aunque el personaje ya era conocido gracias a los cómics y sus programas televisivos, la película del 2002 sería su mayor éxito y esta, junto a la cinta de *X-Men* (2000), inauguraría una nueva época para el género de superhéroes en el cine después de su declive en los años 90 (Canal The Top Comics, 2019a, 0m22s-1m23s).

La página Cash Lady realizó un estudio, con base en datos de búsqueda de Google e información del portal Ahrefs Keyword Explorer, en el que exponía cuáles eran los superhéroes más populares en distintos países. En los resultados, Spider-Man se encontraba en el segundo lugar con 21 países, entre ellos México, España, Argentina, Albania y Marruecos. Solo fue superado por Black Panther con 48 países (2020).

Figura 35

Estudio "Every country's favorite superhero movie"



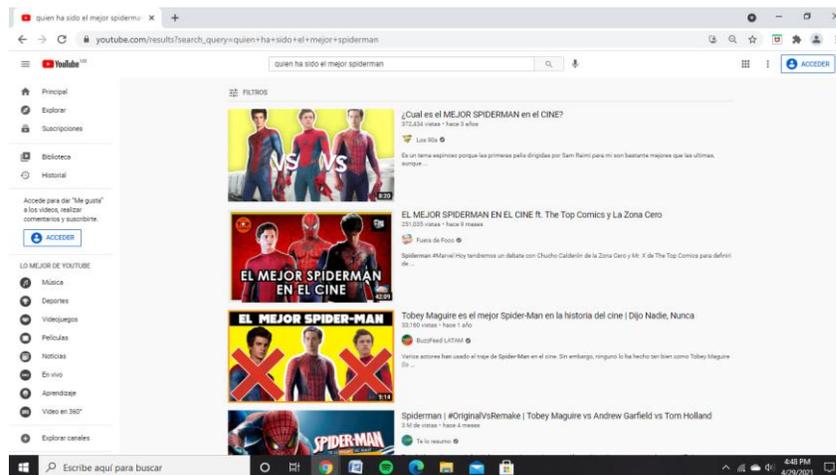
Nota. Captura de pantalla de los resultados del estudio de Cash Lady, 2020, Cash Lady (<https://www.cashlady.com/favourite-superhero-movie>).

En la actualidad, Spider-Man todavía da mucho de qué hablar. En YouTube existen canales que en ocasiones hablan de Spider-Man, de sus cómics o alguna de sus producciones; algunos de ellos, por ejemplo, son The Top Comics, Nerd Geeks y Somos Geeks. Incluso, existe un canal dedicado exclusivamente a Spider-Man: Rafatos, que hasta la fecha cuenta con 355 mil suscriptores y más de 800 videos, el primero subido el 1° de marzo del 2016.

En esa misma página (YouTube) se pueden encontrar una enorme variedad de videos acerca de Spider-Man, comentados desde diferentes perspectivas: reseñas de alguna de sus producciones, lectura de cómics, teorías, análisis, curiosidades y debates hechos por fans sobre cuál es la mejor adaptación del personaje en el cine.

Figura 36

Videos de debates hechos por fans y conocedores del cine y la cultura "geek"



Nota. Captura de pantalla del portal de YouTube. Ejemplos de videos de debates acerca de la mejor representación de Spider-Man en el cine, 29 de abril de 2021, YouTube (https://www.youtube.com/results?search_query=quien+ha+sido+el+mejor+spiderman).

3.3.1. Ideología del personaje a través de los años

Desde su creación, Peter Parker/Spider-Man ha tenido diferentes representaciones. En los comics ha pasado por muchas facetas gracias a diversos autores y dibujantes: Stan Lee y Steve Ditko fueron los que lo crearon y asentaron las bases de su personalidad de adolescente; John Romita Sr. y Gerry Conway,

durante los años sesenta y setenta, lo mostraron en sus inicios como universitario y, gracias a un drama "telenovelesco", lo convirtieron en uno de los personajes más populares de Marvel (Jiménez, 2015).

Figura 37

Spider-Man escrito por Stan Lee y dibujado por Steve Ditko



Nota. S/t, 7 de septiembre de 2017, Amino Aaps (https://aminoapps.com/c/spider-amino/page/blog/el-spider-man-de-stan-lee-y-steve-ditko-1962-1966/bNkw_dggTou87GQgPkdjKzve10Vlja73Ng).

Figura 38

Cómics de Spider-Man en las décadas de los 60 y 70



Nota. De izquierda a derecha: portada del cómic *Amazing Spider-Man #50* (Vol. 1) (julio de 1967), escrito por Stan Lee y dibujado por John Romita Sr.; y portada del *Amazing Spider-Man #121* (Vol. 1) (junio de 1973), escrito por Gerry Conway y dibujado por Gil Kane. Adaptados de *Amazing Spider-Man Vol 1 50* y *Amazing Spider-Man Vol 1 121*, s/f, Spider-Man Wiki (https://spider-man.fandom.com/es/wiki/Amazing_Spider-Man_Vol_1_50) y (https://spider-man.fandom.com/es/wiki/Amazing_Spider-Man_Vol_1_121).

John Romita Jr. y Roger Stern, en la primera mitad de los ochenta, siguieron retratando a Peter como un universitario, pero adaptado a la época; el

primero lo rediseño y el segundo le concibió más problemas, tanto en su vida civil, como en la de superhéroe. En esa época también se encuentra Tom DeFalco, un guionista y editor que trabajó en Marvel de 1987 a 1994 y que además colaboró en la controversial Saga del Clon; pero de acuerdo con una entrevista realizada a Julián Clemente, editor de Marvel en España, el trabajo de DeFalco no está valorado en su auténtica importancia (Jiménez, 2015; Canal SYFY WIRE, 2020; Canal Jon Del Arroz, 2019 y Marvel Database).

Figura 39

Portada del *Amazing Spider-Man* #238 (Vol. 1)



Nota. El cómic fue publicado en marzo de 1983 y fue escrito por Stern y dibujado por Romita Jr.. Adaptado de *Amazing Spider-Man Vol 1 238*, s/f, Spider-Man Wiki (https://spider-man.fandom.com/es/wiki/Amazing_Spider-Man_Vol_1_238).

Lamentablemente, en la década de los noventa, tanto Spider-Man como la editorial pasaron por sus peores etapas en términos económicos. El personaje tuvo dos series: *Spider-Man* (1990-1991), escrita por Todd McFarlane (junto con muchos otros escritores y artistas), que relataba historias más oscuras y *Untold tales of Spider-Man* (1995-1997), escrita por Kurt Busiek, que retrataba sus primeros días como superhéroe. Pero según Clemente, los trabajos de McFarlane en solitario "representan todo lo que estaba equivocado en el cómic de los años noventa" (Jiménez, 2015; Canal Rafatos, 2018b y Marvel Database).

Figura 40

Cómics en la década de los noventa



Nota. De izquierda a derecha: portada de *Spider-Man #1 (Vol. 1)* (1990), escrito por McFarlane, Rob Liefeld y Fabian Nicieza e ilustrado por McFarlane y Liefeld; y *Untold Tales of Spider-Man #1 (Vol. 1)* (septiembre de 1995), escrito por Busiek y dibujado por Patrick Olliffe. S/t y adaptado de *Untold Tales of Spider-Man Vol 1 1*, 25 de marzo de 2012 y s/f, Comicrítico (<https://comicrotico.blogspot.com/2012/03/spiderman-el-ataque-del-lagarto.html>) y Spider-Man Wiki (https://spider-man.fandom.com/es/wiki/Untold_Tales_of_Spider-Man_Vol_1_1).

Ya para el nuevo milenio, las historias escritas por Joe M. Straczynski retrataban a un Peter adulto, mientras que Brian Bendis y Mark Bagley le darían un reinicio a sus orígenes con la serie *Ultimate Spider-Man*, pero ubicándolo en otro universo. En los años 2010, Dan Slott seguiría con historias como el Spider-Verse y Superior Spider-Man, mostrando al personaje con unos posibles 28 años. Nick Spencer es el actual escritor de la serie *Amazing Spider-Man* y prefiere dejar al personaje como un superhéroe de unos 25 años, esto posiblemente se deba al deseo de mantener a Peter con un aspecto juvenil (Jiménez, 2015, Canal Rafatos, 2020 y Marvel Database).

Figura 41

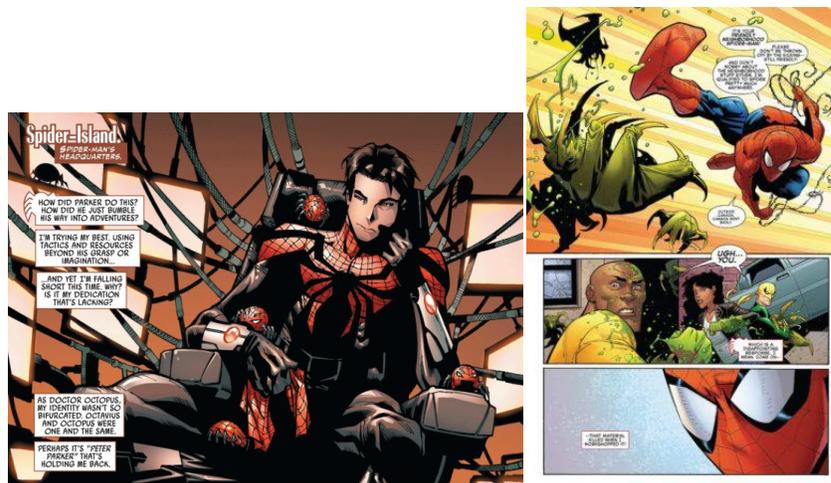
Cómics en la década de los 2000



Nota. De izquierda a derecha: Portada del *Amazing Fantasy* #545 (Vol. 1) (diciembre del 2007), escrito por Straczynski y Joe Quesada, este último también fue el dibujante; y viñetas de *Ultimate Spider-Man* #1 (Vol. 1) (octubre del 2000), escrito por Bendis y dibujado por Bagley. Adaptado de *Amazing Spider-Man Vol 1* 545 y s/t, s/f y 24 de agosto de 2018, Marvel Database (https://marvel.fandom.com/wiki/Amazing_Spider-Man_Vol_1_545) y Fancueva (<http://www.fancueva.com/comic/ultimate-spiderman-1-origen-la-version-definitiva-del-trepamuros/>).

Figura 42

Cómics en la década del 2010



Nota. De izquierda a derecha: imagen de Superior Spider-Man; y viñetas de *Amazing Spider-Man* #15 (Vol. 5) (2018), escrito por Nick Spencer y dibujado por Ryan Ottley y Humberto Ramos. S/t, 24 de julio de 2017 y 17 de julio de 2018, Akira Comics (<https://www.akiracomics.com/blog/spiderman-mejores-comics>) y Zona Negativa (<https://www.zonanegativa.com/amazing-spider-man-2018-1-de-nick-spencer-y-ryan-ottley/>).

Con respecto a los medios audiovisuales, la esencia de Spider-Man también ha cambiado. En los años sesenta, setenta y ochenta, sus series televisivas tenían episodios autoconclusivos, a veces sin continuidad y en la mayoría de estas producciones predominaba el humor. Ya en los noventa, el tono de las series de la época se volvió más oscura, copiando la esencia de los cómics, pero sin mostrar violencia explícita.

A inicios del siglo XXI, gracias a su debut en la gran pantalla por parte de Sony, Spider-Man atrajo a una mayor audiencia. Sus producciones retomaron la esencia de los cómics de Lee, Ditko y Romita; ejemplos de esto: la saga de Sam Raimi y las series televisivas *Spider-Man: The New Animated Series* (que a su vez retomaría lo visto en los filmes) y *Spectacular Spider-Man* (que sería una especie de mezcla entre las películas de Raimi y las próximas de Marc Webb). Para la nueva franquicia, adaptaron a Parker para la época del 2010 al emplear la naturaleza del personaje en los cómics de *Ultimate Spider-Man* y el cambiar su apariencia nerd por un chico solitario y "cool" (Canal Rafatos, 2017 y Canal The Top Comics, 2019e).

Ya en manos de Disney, las cintas y series del personaje se acercaban más a la comedia, aunque no abandonaban la acción. En las primeras, Spider-Man, de acuerdo con The Top Comics (2018), es una mezcla de las versiones de Lee, Ditko, Straczynski y Slott porque se presentaba como un adolescente inexperto ya que llevaba poco tiempo de haberse convertido en héroe; de igual manera, las series *Ultimate Spider-Man* y *Marvel's Spider-Man* lo exponían de manera similar, aunque con un lado mucho más cómico.

Todo esto posiblemente se deba a que la compañía tiene un mayor enfoque en el público infantil y esté más interesado en vender el merchandising. A su vez, se olvidan de los otros sectores de la audiencia: los adolescentes, los adultos, los lectores de cómics y los fanáticos de los filmes y shows anteriores (Canal Rafatos, 2021).

A pesar de todas estas diferentes representaciones de Spider-Man, todas tratan de transmitir la misma ideología: la del héroe. La historia de Peter Parker inició cuando era un chico normal que iba a la escuela y era el más listo de su clase; pero debido a esto sufría de bullying y era rechazado por sus compañeros. Cuando recibió la mordedura de araña y adquirió habilidades sobrehumanas, decidió, por primera vez en su vida, utilizarlas con fines egoístas y la consecuencia directa de esto fue la muerte de su tío Ben; a partir de esta tragedia, Peter decidió emplear sus superpoderes para ayudar a las personas (Canal Spider-Nation, 2018).

Según el canal de YouTube Fernando Fuentes Pinzón, dedicado a la filosofía y a la cultura popular, la ética por la que se rige Spider-Man podría ser la de el "Orden en el amor" del filósofo Robert Spaemann. Esta dice que, aunque quieras ayudar a todo el mundo, no puedes porque eres un ser finito, limitado a un tiempo y a un espacio y el actuar con benevolencia se limita a una cercanía del amor, es decir, a las personas más cercanas a ti. Esto se aplica al héroe porque trabaja únicamente en Nueva York, aunque sí está dispuesto a ayudar en otros lugares si es necesario (2019b, 15m40s-17m11s).

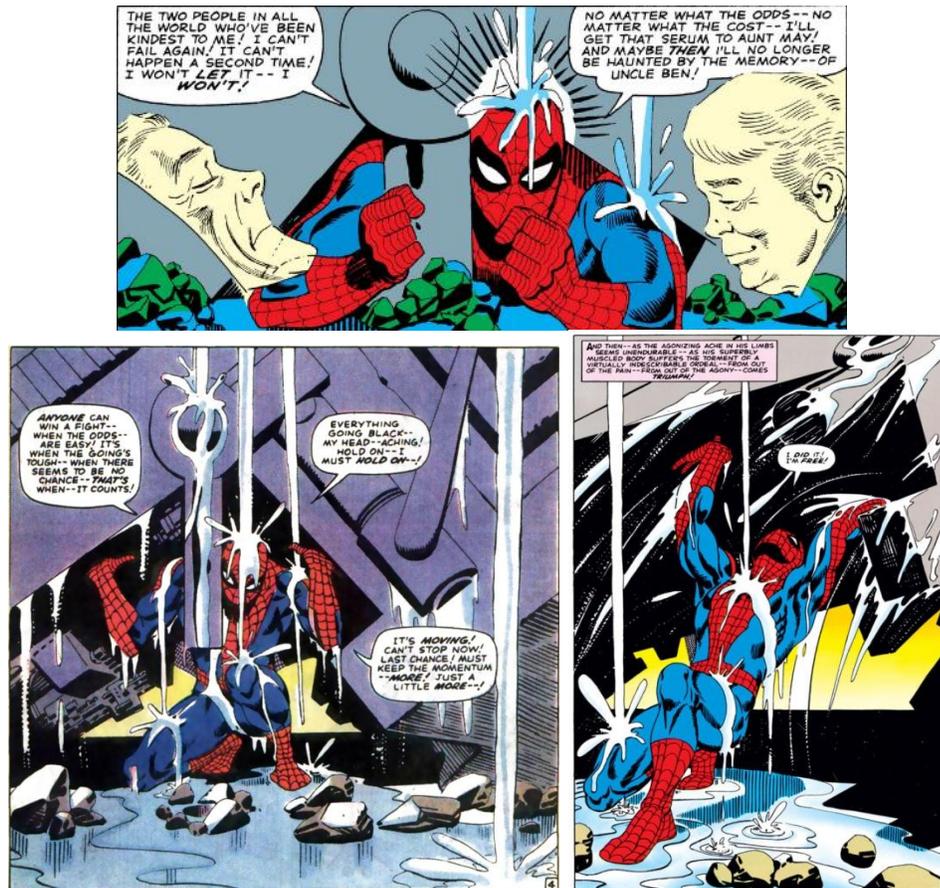
Ya desde su adolescencia, Peter Parker ha cargado con muchas responsabilidades: además de la escuela (más tarde la universidad), tuvo que cuidar a su anciana tía May y, para solucionar sus problemas económicos, consiguió un empleo como fotógrafo. En sus relaciones personales ha sufrido las pérdidas de su tío, el de Gwen Stacy y cuando finalmente se casó con Mary Jane Watson, el amor de su vida, tuvo que borrar ese hecho de la existencia para poder salvar la vida de su tía. Incluso en su vida adulta, cuando parecía que todo estaba bien, siempre acontecía algo que lo afectaba a él o a sus seres queridos (Canal Spider-Nation, 2018).

A pesar de todo lo anterior, Peter Parker/Spider-Man ha demostrado ser un verdadero héroe porque, a pesar de todo lo malo que le pueda ocurrir, siempre encontrará la forma de salir adelante de una forma correcta y honesta. Además, manifiesta la responsabilidad de hacer uso de sus habilidades para el bien común,

algo que se aplica tanto en su vida civil como en la de superhéroe (Canal Spider Nation, 2018 y Canal Fernando Fuentes Pinzón, 2019a).

Figura 43

Spider-Man superando obstáculos en el cómic Amazing Spider-Man #33 (Vol. 1)



Nota. Imágenes del cómic publicado en febrero de 1966. Spider-Man demuestra no solo su fuerza física, también la de su voluntad. Deja una lección a los lectores sobre superar las situaciones más difíciles en la vida. Adaptados de *Amazing Spider-Man issue 33 page 4* by Steve Ditko, Steve Ditko *The Amazing Spider-Man #33. "The final chapter!"*, febrero de 1966 y *Freedom!*; 26 de mayo del 2016, 22 de octubre del 2011 y 27 de agosto de 2015; *Comic Book Daily* (<https://www.comicbookdaily.com/columns/arcs-runs/amazing-spider-man-31-33/>), *El arte secuencial* (<https://artesecuencial.com.es/v-inolvidable/la-vineta-inolvidable-xxiv-destino-final/>) y *Crónicas del Multiverso* (<https://cronicasdelmultiverso.com/index.php/2015/08/27/awesome-panels-amazing-spider-man-v1-33/>).

3.3.2. Artículos y trabajos acerca del superhéroe

Spider-Man se ha convertido en un interesante objeto de estudio para diversas áreas del conocimiento. En los buscadores académicos digitales se pueden encontrar numerosos trabajos sobre el personaje; por ejemplo, en Google Académico hay más de 300 mil resultados, mientras que en Mendeley se

encuentran más de 500. Además del arte y la cultura popular, otras temáticas que hablan del superhéroe son las ciencias sociales, las ciencias biológicas, la narratología audiovisual y la narrativa transmedia.

En la primera se encuentran textos y estudios que ven a Spider-Man como una figura representativa de los Estados Unidos y como es utilizado para propaganda. Por ejemplo, el libro *Superhéroes super americanos: industria cinematográfica, superhéroes y dominación cultural* (2015), de Adrián Galindo de Pablos, refiere a tres superhéroes (Superman, Iron Man y Spider-Man) como los símbolos de la ideología estadounidense de la individualidad.

Otro ejemplo sería el trabajo *Tambores de guerra en viñetas: Spider-Man y el 11-S* (2005) de Francisco Segado Boi, en el que analiza el cómic *The Amazing Spider-Man #36 (volumen 2)*, publicado en diciembre de 2001. Su historia se enfoca en el atentado del 11 de septiembre de ese mismo año en Nueva York y muestra que, además de Spider-Man y otros superhéroes de Marvel, existen los héroes reales, estos son los policías, los bomberos y los médicos: aquellos que salvaron vidas después del ataque.

En las ciencias biológicas, existe el trabajo de Fritz Vollrath, *Spider-Man silks - science and fiction* (2015), en el que explica los componentes de las telarañas del héroe desde un punto de vista científico. En la narratología audiovisual, se pueden encontrar textos como *Infinite Narratives on Infinite Earths. The Evolution of Modern Superhero Films* (2019), de Tomasz Żaglewski, o *El auge de género de superhéroes y la nueva industria cinematográfica global* (2018) del doctor Vicente García-Escrivá; ambos incluyen la cinematografía de Spider-Man como parte del género fílmico de superhéroes.

Finalmente, para la narrativa transmedia, existen escritos como *Study on the Transmedia Storytelling Practice of "Spider-Man"* (2019), redactado por Chang Meng; *Una red transmedia para el Hombre Araña: a propósito de Spider-Man Noir* (2014), de Santiago García Sanz; o *Transmedial Transduction in the Spider-Verse* (2017), de José Agustín Donoso Munita y Mariano Alejandro Penafiel Durruty. Algo

que tienen en común los tres es que toman el evento Spider-Verse, así como otras historias de Spider-Man, como si fuera una narrativa transmedia.

En conclusión, el discurso, de acuerdo con Daniel Prieto Castillo, puede variar dependiendo de sus componentes, su interlocutor y a quién va dirigido. Entre sus cuatro formas de analizar un discurso, se encuentra el narrativo. Además de factores como los personajes, el o los motivantes y los ambientes, Prieto Castillo propone seis esquemas diferentes sobre el posible orden de los acontecimientos en un relato.

Spider-Man es un superhéroe de los cómics que apareció por primera vez en 1962. Desde sus inicios tuvo una gran aceptación porque fue el primer héroe adolescente independiente, sin ser compañero de otro más adulto, y porque tenía conflictos con los que los lectores se podían identificar. Se presentó como Peter Parker, un chico normal cuya vida cambió después de recibir la mordedura de una araña radioactiva; gracias a ello adquirió habilidades sobrehumanas y aunque en un principio las utilizó con fines egoístas, después de la muerte de su tío Ben por culpa suya, decidió darles un uso más responsable y se convirtió en Spider-Man, el héroe de Nueva York.

Además de tener su historia en los cómics, Spider-Man ha contado con 12 series para televisión y tres adaptaciones cinematográficas hasta la fecha; estos productos lo convirtieron en uno de los superhéroes más conocidos de la cultura popular. A pesar de que cada una de estas representaciones difieren entre sí, todas tratan de transmitir los ideales del personaje: el usar tus habilidades únicas para ayudar a los demás y que, a pesar de que te puedan suceder desgracias en tu vida, encontrarás la forma de superarlas y seguir adelante.

Capítulo 4. Análisis de Spider-Man: Into the Spider-Verse

La figura del superhéroe, como se había mencionado anteriormente, apareció en los cómics a finales de los años 30 en los Estados Unidos (García Escriva, 2018,

p. 484). Las editoriales enfocadas en este género eran Detective Comics (más tarde conocida como DC Comics) y Timely Comics (antecesora de Marvel). A la época de los años 50 se le conocería como la "Edad de Oro del cómic" (García Escriva, 2018, citado de Rhoades, 2008).

En los años 40, los superhéroes ganarían más seguidores gracias a las seriales cinematográficas: una serie de cortometrajes, compuestos por 12 o 15 episodios, de 30 minutos de duración. Estos se transmitieron en los cines y tenían la finalidad de completar la programación de las salas. Algunas de estas seriales fueron *Adventures of Captain Marvel* (1941), *Batman* (1943), *Captain America* (1944) y *Superman* (1948), entre otros (García Escriva, 2018).

Aunque durante un tiempo los superhéroes solo aparecerían en series de televisión, sería en 1978 cuando se estrenaría la primera cinta de su género: *Superman* (Richard Donner). Fue producida por Warner Bros. ya que en ese tiempo su matriz multimedia, Time Warner, había comprado la editorial DC y, por lo tanto, tenía los derechos cinematográficos de sus personajes. La cinta fue un éxito en taquilla, lo que le consiguió varias secuelas, así como la creación de otras producciones en años posteriores, como las películas de Batman dirigidas por Tim Burton (García Escriva, 2018).

El género de superhéroes tuvo un declive en los años 90 debido a los intentos fallidos de llevar a la pantalla grande historias como *Captain America* (1990), *Spawn* (1997) o *Steel* (1997). En el 2000, gracias a *X-Men* (2000) y *Spider-Man* (2002), los superhéroes volverían a ser un éxito en taquilla (Canal The Top Comics, 2019c, 24s-36s).

En años recientes, las películas de este género tendrían una evolución y pasarían a ser parte de una franquicia: un conjunto de películas, series de televisión y otras producciones que se entrelazan entre sí (García-Escriva, 2018). Las franquicias son realizadas y producidas por una compañía de entretenimiento; a su vez, estas hacen tratos con editoriales para que les concedan los derechos de sus historias para hacer adaptaciones audiovisuales. "[...] Todos los grandes

estudios de Hollywood han procurado hacerse con derechos sobre personajes de cómic con la intención de llevarlos al cine y otros medios.." (García-Escriva, 2018, p. 485, citado de Fritz, 2014).

Un ejemplo de franquicia es el UCM de Marvel Productions, en la que sus diversos personajes, así como sus tramas, coexisten en un mismo universo. Su éxito entre el público sería tal que otras compañías como Warner Bros. con DC Comics lo intentarían replicar. De acuerdo con García-Escriva (2018), con base en IMDB, hasta el 2018 se estrenaron más de sesenta filmes del género de superhéroes producidos en Estados Unidos.

Uno de los superhéroes con mayor cantidad de apariciones en franquicias es Spider-Man. En el medio de entretenimiento audiovisual cuenta con dos sagas cinematográficas individuales, una compartida (el UCM), dos series live-action, diez series animadas y 32 videojuegos hasta la fecha (Canal Nixian, 2020)

También es el que posee más conflictos legales respecto a sus derechos de personaje ya que son compartidos por las compañías Disney y Sony desde el 2015. Ambos pueden crear cintas alrededor de la mitología del personaje siempre y cuando no se relacionen entre sí (o al menos hasta la fecha). De este modo, mientras Disney tiene el UCM, Sony tiene su Universo de Personajes Marvel de Sony Pictures: un franquicia de cintas enfocadas en otros personajes de la mitología de Spider-Man (Holmes, 2020).

Una de estas producciones es *Venom* (2018) y entre sus futuros proyectos están su secuela *Venom: Let There Be Carnage* (2021), el antihéroe Morbius, el villano Kraven el Cazador y una posible cinta del equipo de villanos Los Seis Siniestros (Holmes, 2020). Hay que destacar también su primer filme animado de Spider-Man: *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018).

4.1. Spiderman: Into the Spider-Verse (2018)

Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018) o *Spider-Man: un nuevo universo* como se le conoce en países de habla hispana, es una película de animación digital

estadounidense producida por Sony Pictures Animation y Columbia Pictures en asociación con Marvel Entertainment. Con una duración de 117 minutos, es la decimoctava cinta del estudio. Su estreno en los Estados Unidos fue el 14 de diciembre mientras que en otros países fue en los días posteriores (Internet Movie Database).

Fue dirigida por Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman. Tuvo 11 productores en total: Phil Lord, Christopher Miller, Avi Arad, Christina Steinberg y Amy Pascal; los productores ejecutivos fueron Will Alegria, Brian Michael Bendis y Stan Lee y los co-productores Theresa Bentz, Christian Hejnal y Craig Sost (este último sin acreditar). El guión estuvo a cargo de Lord y Rothman y está basado en el evento de los cómics Spider-Verse. En su elenco se encuentran Shameik Moore, Jake Johnson, Hailee Steinfeld, Nicolas Cage, Liev Schreiber, entre otros (Internet Movie Database).

Con un presupuesto estimado de 90 millones de dólares, la película recaudó en su fin de semana de estreno, en los Estados Unidos, más de 35 millones y a nivel mundial fue más de 375 millones (Internet Movie Database). Con respecto a la crítica, en Rotten Tomatoes tiene un 97% de aprobación de los críticos y un 93% de la audiencia general.

La película obtuvo varios premios importantes en el 2019, entre ellos un Oscar a Mejor Película Animada, un Globo de Oro por la misma categoría y siete Premios Annie por Mejor Película, dirección, producción, animación de personajes, diseño de producción, escritura y editorial (Internet Movie Database).

La película es alabada como uno de los mejores en el género de superhéroes (Piñeyro, 2019). Entre los aspectos por los que destaca está su estilo visual: todo lo visto en pantalla hace referencia a un cómic al agregar elementos como los globos de pensamiento, onomatopeyas, los puntos de color (se aprecian mejor si la imagen está en pausa) y el descuadre de color que era común al momento de imprimir; de igual manera, este se mezclaba con otros aspectos visuales característicos de varios personajes de los cuales se hablará más tarde.

Sobresale también la mezcla entre la animación digital con la hecha a mano para destacar algunos rasgos faciales de los personajes (Azorín Puche, 2019).

Otro aspecto que algunos críticos destacan es su narrativa. Esta es la primera producción de Spider-Man cuyo protagonista no es Peter Parker, sino Miles Morales, el Spider-Man de la serie de cómics *Ultimate Spider-Man*. La historia también toma elementos de la mitología de Spider-Man como un origen trágico, la pérdida de un ser querido y el poder levantarse cada vez que hay una dificultad en la vida, todo esto combinado con algo de humor, personajes y detalles que para los lectores de cómics llega a ser predecible pero no deja de ser disfrutable (Piñeyro, 2019 y López G., 2018).

4.1.1. Historia original de los cómics *Spider-Verse*

Spider-Verse es un evento de los cómics en el que por primera vez se reunían todas (o casi todas) las diferentes versiones de Spider-Man provenientes de otros universos. Toda la historia está compuesta por 33 cómics en total, publicados desde agosto del 2014 hasta abril del 2015. Sus creadores principales fueron Dan Slott y el dibujante Oliver Coipel, aunque también se acreditan a Peter David, Francesco Mattina, Dennis "Hopeless" Hallum, Greg Land, entre muchos otros autores y artistas (Spider-Man Wiki y Marvel).

Los 33 cómics se dividen en tres: el prólogo, la historia principal y las historias secundarias. El primero está conformado por once cómics: *Free Comic Book Day (2014) Guardians of the Galaxy* (Slott y Camuncoli, julio del 2014) y las enlistadas de forma oficial por parte de Marvel, entre ellas los números 32 y 33 de *Superior Spider-Man* (Slott, Stegman, Ramos y Camuncoli, 2013-2014) y la serie *Edge of Spider-Verse* (Slott, et al., septiembre-octubre del 2014) conformada por cinco números (Marvel Database y Spider-Man Wiki)¹⁵.

Algo a destacar es que cada uno de los cómics de *Edge of Spider-Verse* cuenta la historia individual de algunos de los Spider-Man. Por otro lado, los ejemplares mencionados de *Superior Spider-Man* se ubican entre los números 19 y 20 porque en el primero ocurre una distorsión temporal que haría desaparecer a

Octavius de su universo por 24 horas; en el Spider-Verse se revelaría que fue transportado al año 2099, participaría en el evento y al terminar volvería a su línea de tiempo, pero sin recordar nada de lo que pasó (Canal Imperio Freak, 2018, 35s-2m11s).

De acuerdo con Marvel y con el Canal Imperio Freak (2018), el orden de lectura sugerido es el siguiente:

1. *The Amazing Spider-Man (2014) #9* (Slott y Coipel, 5 de noviembre del 2014).
2. *Spider-Verse Team-Up (2014) #1* (Stern, Gage y Williams, 5 de noviembre del 2014) (Historia secundaria).
3. *Spider-Verse (2014) #1* (Young, Slott, Thompson, Cook y Camuncoli, 12 de noviembre del 2014) (Historia secundaria).
4. *Spider-Verse (2014) #2* (Mackay, Immonen, Slott, Puig, et al., 14 de enero del 2015) (Historia secundaria).
5. *The Amazing Spider-Man (2014) #10* (Slott y Coipel, 19 de noviembre del 2014).
6. *Spider-Woman (2014) #1* (Hallum y Land, 19 de noviembre del 2014) (Historia secundaria).
7. *Scarlet Spiders (2014) #1* (Costa y Nakayama, 26 de noviembre del 2014) (Historia secundaria).
8. *Spider-Man 2099 (2014) #6* (David y Mattina, 26 de noviembre del 2014) (Historia secundaria).
9. *The Amazing Spider-Man (2014) #11* (Slott y Coipel, 10 de diciembre del 2014).
10. *Spider-Verse Team-Up (2014) #2* (Conway, Gage y Williams, 10 de diciembre del 2014) (Historia secundaria).
11. *Scarlet Spiders (2014) #2* (Costa, Díaz y Nakayama, 17 de diciembre del 2014) (Historia secundaria).
12. *Spider-Woman (2014) #2* (Hallum y Land, 17 de diciembre del 2014) (Historia secundaria).

13. *The Amazing Spider-Man (2014) #12* (Slott y Coipel, 7 de enero del 2015).
14. *Spider-Man 2099 (2014) #7* (David y Mattina, 7 de enero del 2015) (Historia secundaria).
15. *The Amazing Spider-Man (2014) #13* (Slott y Coipel, 21 de enero del 2015).
16. *Scarlet Spiders (2014) #3* (Costa y Nakayama, 21 de enero del 2015) (Historia secundaria).
17. *Spider-Verse Team-Up (2014) #3* (Defalco, Gage y Campbell, 21 de enero del 2015) (Historia secundaria).
18. *Spider-Woman (2014) #3* (Hallum y Land, 21 de enero del 2015) (Historia secundaria).
19. *Spider-Man 2099 (2014) #8* (David y Mattina, 28 de enero del 2015) (Historia secundaria).
20. *The Amazing Spider-Man (2014) #14* (Slott y Camuncoli, 11 de febrero del 2015).
21. *The Amazing Spider-Man (2014) #15* (Slott y Camuncoli, 25 de febrero del 2015).
22. *Spider-Woman (2014) #4* (Hallum y Land, 11 de febrero del 2015) (Historia secundaria).

Los villanos principales de esta historia son "Los Herederos": una familia de seres místicos, provenientes de la Tierra-0001, dedicados a cazar y alimentarse de Tótems Arácnidos, es decir, seres con habilidades de araña. Están conformados por el patriarca Solus y sus hijos: Morlun, Daemos, Jennix, los gemelos Bora y Brix, Verna y Karn (Canal Imperio Freak, 2018, 2m44s-3m59s y Spider-Man Wiki).

Por otro lado, los Tótems Arácnidos están ligados a la Red de la Vida y el Destino: una red que les concede sus poderes y que enlaza sus universos. Fue creada por el Maestro Tejedor: un dios dentro de una máquina que "teje" las

dimensiones, las entrelaza y las observa; también tiene la capacidad de abrir portales a estas Tierras (Canal Imperio Freak, 2018, 2m44s-3m59s).

Tiempo atrás, Los Herederos pelearon contra el Maestro Tejedor. Quien tenía la ventaja era Karn, pero no quiso atacarlo ya que lo que él quería era crear y no destruir. En ese momento, el Maestro Tejedor le dijo que él, Karn, era el Elegido. Antes que pudiera pasar algo más, su madre le quitó su arma para arremeter; pero el dios la pulverizó, dándole la muerte. Al final, el Maestro Tejedor fue capturado y esclavizado por los Herederos, obligándolo a abrir portales a otras dimensiones para poder cazar a los Tótems Arácnidos; de igual manera, culparon a Karn por la muerte de su madre, como castigo cubrieron su cara con un casco y lo sentenciaron a vagar entre universos para asesinar Tótems (2m44s-3m59s).

La historia principal inicia en la Tierra-616, después de los acontecimientos de la serie *Superior Spider-Man* (2013-2014). Peter Parker es despertado en su departamento por Cindy Moon, alias "Silk", una heroína con sus mismos poderes debido a que fue mordida por la misma araña radioactiva que Peter (Canal Imperio Freak, 2018, 5m16s-5m52s).

Ambos salen a combatir el crimen cuando en ese momento reciben la ayuda de Jessica Drew "Spider-Woman", Anya Corazón "Spider-Girl" y Miguel O'Hara "Spider-Man 2099" de la Tierra-928. También aparecen otras arañas que Parker no conoce como Billy Braddock "Spider UK" (Tierra-833), Peter Porker "Spider-Ham" (Tierra-25) y Mayday Parker "Spider-Girl" (Tierra-982). Estos le explican a Spider-Man y a los demás sobre el peligro de los Herederos y que deben acompañarlos (6m03s-6m30s).

La historia de Mayday aparece en *The Amazing Spider-Man (2014) #8*¹⁶. En su universo ella es la hija de Peter Parker y Mary Jane Watson y hermana mayor del bebé Benjamín "Benjy" Parker. Una noche Morlun, uno de los Herederos, atacó su casa con la intención de cazarlos a ella, a su padre y a su hermano. Su madre le pediría que huyera con Benjy mientras ayudaba a su esposo y al novio Mayday, Wes. Al salir de su casa, se abriría un portal con otras arañas diciéndole

a la chica que se fuera con ellos; al momento de irse, Mayday juró acabar con Morlun por la muerte de sus padres (6m31s-7m15s).

De regreso con la historia principal, en otro punto de la Tierra-616, Daemos ataca a Kaine Parker "Scarlet Spider", otra araña clon de Peter Parker y miembro de los Nuevos Guerreros. Antes de que Daemos pueda asesinarlo, Kaine es salvado por otras arañas, entre ellos Gwen Stacy "Spider-Woman" (Tierra-65) y Ben Reilly "Spider-Man" (Tierra-94), otro clon de Peter Parker. Así, todos huyen por el portal por donde vinieron (Canal Imperio Freak, 2018, 7m30s-7m52s).

Todas las arañas se reúnen en la Tierra-13, también conocido como la "Zona Segura" debido a que el Peter Parker de ese universo, alias "Spider-Man Cósmico", es muy poderoso y puede protegerlos de los Herederos siempre y cuando se queden ahí. Las otras arañas le informan a Peter que él debe liderarlos porque es el "Spider-Man Principal", es decir, el más importante de todos al haberse enfrentado en el pasado a Morlun y haber sobrevivido (7m55s-8m15s).

Mientras que en la Tierra-1610, Miles Morales "Spider-Man" se encuentra en el cementerio, visitando la tumba de su madre y culpándose por su muerte. Ahí llega Jessica Drew "Viuda Negra" (una clon del Peter Parker de ese universo) y trata de consolar a Miles. En ese momento llega Verna con sus secuaces "sabuesos" y los ataca. Aunque los chicos logran defenderse, son salvados por otro grupo de arañas lideradas por Superior Spider-Man y se van con ellos a la Tierra-616 del año 2099 (8m16s-8m35s).

En la Zona Segura, Peter decide ir con el otro equipo para unir fuerzas. Se lleva a varias arañas consigo, entre ellas a Silk y a Scarlet Spider; pero cuando Gwen se ofrece a ir con ellos él se niega. Ambos grupos se reúnen, sin embargo Superior empieza a insultarlos porque cree que lo arruinarán todo y les dice que ya tiene todo bajo control. Peter se sorprende de ver a Otto ya que hace poco lo había vencido y deduce rápidamente que este proviene del pasado (8m56s-9m34s).

Superior explica que tiempo atrás se teletransportó al año 2099. Estudió la tecnología de la época y con ella construyó un portal para volver a su línea de tiempo. La máquina no funcionó, en cambio lo llevó a otras dimensiones ya destruidas y donde había Spider-Mans muertos. De vuelta al 2099, al investigar más a profundidad, descubre la existencia de los Herederos y de sus propósitos (2m18s-2m55s).

Ya en el presente, Superior les muestra a todos un dispositivo que inventó para poder ocultar su esencia de los Herederos. En ese momento, el aparato emite un sonido cuando está cerca de Silk y Kaine debido a que ambos tienen lecturas de energía muy elevadas; el "Spider-Man Viejo" (Tierra-04) explica que esto sucede porque ellos dos son "La Novia" y "El Otro" respectivamente. A Otto no le importa y les ordena que se vayan ya que los Herederos podrían encontrarlos (9m15s-9m58s).

Antes de que alguien pudiera decir algo, Daemos aparece. Se inicia una batalla donde todas las arañas atacan al Heredero, pero es Superior quien termina matándolo. Todos se muestran en descuerdo por su acción, Octavius les dice que hizo lo necesario y culpa a Silk de haberlo atraído. Cuando Spider-Man Viejo estaba a punto de explicar qué es lo que estaba pasando Daemos llega con Bora y Brix y absorbe su energía (10m-10m33s).

Aunque tratan de combatir, algunas arañas huyen a la Zona Segura y las que se quedan se preguntan cómo es posible que Daemos esté vivo. Reilly y Kaine deducen que ese no es el verdadero Daemos sino un clon y junto a Viuda Negra abren un portal a la dimensión de donde provienen los clones. Antes de morir, Spider-Man Viejo le dice a Peter que "El Otro", "La Novia" y "El Vástago" son la clave y deben ser protegidos (10m34s-11m15s).

En un descuido, Silk le quita a Peter su dispositivo para abrir portales y huye para alejar a los Herederos de ahí. El Spider-Man Principal le encomienda a Spider-Woman (Tierra-616) y a Spider-Man Noir (Tierra-90214) ir tras ella para

cuidarla. Por su lado, Spider-Man 2099 se lleva el cadáver de Daemos a su dimensión para poder estudiarlo (Canal Imperio Freak, 2018,11m16s-11m30s).

Ya de regreso en la Tierra-13, Peter y Otto empiezan una disputa por el liderazgo del "Ejército de Arañas" o "Spider-Army". Spider-Man reta a Superior a matarlo, pero no lo hace porque cree que Parker proviene del pasado y su muerte lo haría desaparecer; Peter aprovecha esto y lo noquea (12m04s-12m42s).

Ya solucionado el conflicto, Peter le ordena a Miles y al Spider-Man de la Tierra-12041 reunir a más arañas, entre ellos al de la Tierra-6799. De igual manera se disculpa con Gwen por su sobreprotección y le dice que la razón de este es que su Gwen falleció, ella lo entiende ya que tampoco pudo salvar a su Peter. Así, los dos junto a Anya van a buscar a Spider-Woman y a Silk (Canal YouGambit, 2018, 28m30s-29m25s).

Después de que los cinco se fueran, el sentido arácnido de los Spider-Mans que se quedaron se activa: saben que algo malo va a pasar. De repente, aparecen los Herederos incluyendo a Solus. Estos logran asesinar a varios Tótems y aunque Spider-Man Cósmico hace uso de todos sus poderes, el patriarca absorbe su energía. Daemos derrota a Mayday (sin matarla) y le arrebató a "Benjy" proclamando que han encontrado al "Vástago" (Canal Imperio Freak, 2018, 13m03s-13m52s).

Mientras tanto, Spider-Woman, Silk y Spider-Man Noir viajan entre dimensiones hasta que son encontrados por los Herederos gemelos. Las arañas logran vencerlos en combate, pero Noir queda herido de gravedad y deciden ir a su universo para que se cure. Ahí también llega Peter con su equipo, le encomienda a Spider-Woman una nueva misión a su vez que es reemplazada por Gwen y Anya para cuidar a Silk. Drew les advierte que, aunque Silk tiene buen corazón, es impulsiva, lo que podría llevarla a la muerte; sin saberlo, Cindy escucha lo que dice y decide irse sola (Canal Imperio Freak, 2018, 13m57s-14m32s).

La nueva misión de Jessica es ir a la Tierra-0001, mejor conocida como "Loomworld", a buscar más información. Silk huye entre dimensiones de los Herederos gemelos hasta que su dispositivo falla, es entonces que distrae a sus perseguidores, usa el portal que ellos usaron y viaja a Loomworld. Brix y Bora arriban a su palacio y le advierten a su sirvienta, de nombre Jessica Drew, sobre la presencia de Silk. Cuando ellos se van, la chica aparece y saluda a Drew creyendo que se trataba de su compañera. Antes que la sirvienta pudiera dar aviso, la verdadera Jessica aparece y la noquea con la intención de ocupar su lugar (14m33s-15m44s).

Silk le explica la situación con su dispositivo y Spider-Woman le entrega el suyo. De este modo, llega a la Tierra-3145: una dimensión destruida y con altos niveles de radiación que la chica apenas soporta gracias a sus poderes. Aunque los gemelos también llegan, se van rápidamente debido a que ellos no resisten esa energía. Silk se fabrica un traje de telaraña para poder recorrer la ciudad en busca de un lugar seguro (15m44s-16m15s).

Mientras que en la Zona Segura, antes que los Herederos acabaran con las arañas restantes, aparece el Spider-Man Principal con refuerzos. Entre sus filas se encuentra Supaidaman, el Spider-Man de la Tierra-51778, con su robot gigante Leopardon. A pesar de que Solus lo destruye fácilmente, le da tiempo a las arañas de huir a la Tierra-8847: un sitio prehistórico habitado por dinosaurios. Lamentablemente llega Verna con sus sabuesos y se da inició a otra batalla (Canal Imperio Freak, 2018, 16m48s-17m23s y Canal YouGambit, 2018, 38m33s-38m50s).

Por otro lado, Scarlet Spider, Ben Reilly y Viuda Negra viajan a la Tierra-802: un mundo dominado por Jennix donde también se ubica una fábrica de clones de él, sus hermanos y de Spider-Mans fallecidos. El trío pelea contra Jennix y Reilly se sacrifica al hacer explotar el edificio. Kaine, lleno de ira por la muerte de su compañero, va a Loomworld a buscar venganza. Al llegar con los Herederos se convierte en una araña gigante, asesina a Solus y sus hijos acaban con él (Canal Imperio Freak, 2018, 16m16s-16m55s; 19m42s-20m28s).

Spider-Woman, todavía infiltrada en Loomworld, se encuentra con el Maestro Tejedor y este le da unos pergaminos acerca de una profecía que acabará con los Herederos. Drew se los envía a Peter y este los recibe en medio de la batalla de la Tierra-8847. De igual manera, Spider-Man logra contactar con Silk quien manda las coordenadas de su ubicación. Así, el ejército de arañas se teletransportan a la dimensión radioactiva y siguen las señales que Silk dejó. Llegan hasta un bunker secreto donde no solamente se encontraba su compañera, sino también el tío Ben (17m26s-18m12s).

El hombre les cuenta su historia: tiempo atrás acompañó a su sobrino Peter a la exposición científica, donde lo mordió una araña y le dio superhabilidades. A pesar de que su Peter trató de convencerlo de usar sus poderes para beneficiarse, él se negó y quiso aplicarlos a un bien común. Su sobrino le hizo un traje y se convirtió en Spider-Man. Todo iba bien en su vida hasta que su enemigo el "Elfo Esmeralda" (el Duende Verde de su dimensión) descubrió su identidad, hizo explotar su casa y mató a la tía May y a Peter. Devastado, Ben renunció a ser un héroe (18m13s-18m33s).

Un día, un sujeto le dijo que se encerrara en ese bunker o Morlun llegaría a matarlo. Durante su tiempo encerrado, su Doctor Octopus creó una bomba atómica y obligó a los gobiernos a pagar un fuerte cantidad de dinero a cambio de no hacer estallar su artefacto; finalmente la bomba estalló y todos perecieron. Ahora Ben se siente culpable y se pregunta qué habría pasado si hubiera actuado antes (18m35s-18m56s).

Aunque triste, Peter les dice a todos que no es momento de distracciones y les muestra los pergaminos que le envió Spider-Woman. Silk se aparta del grupo, la única que lo nota es Gwen y le pregunta qué sucede. Ella le contesta que está preocupada por Jessica, quien aún sigue en Loomworld y la dejó sin su dispositivo, así que planea ir por ella. Gwen decide acompañarla y ambas se van sin que nadie se dé cuenta (18m56s-19m10s).

Las arañas tratan de descifrar el extraño lenguaje de los pergaminos, pero la única que lo logra es Spider-Girl. La profecía dice que los Herederos están destinados a ser aniquilados por los arácnidos y para poder evitarlo necesitan la sangre de tres Tótems Arácnidos: "El Otro" (Kaine), "La Novia" (Silk) y "El Vástago" ("Benjy"). Cuando la sangre cubra la Red de la Vida y el Destino ya no surgirán más arañas, lo que permitirá a los Herederos acabar con todas ellas (19m12s-19m44s).

Todos concluyen que necesitan toda la ayuda posible. Peter habla con Ben, le cuenta cómo su tío lo inspiró a hacer lo correcto, que un gran poder conlleva una gran responsabilidad y trata de convencerlo de volver a ser Spider-Man, pero este se niega a fallar de nuevo. Es entonces cuando Superior se mete en la conversación, le manifiesta a Ben que no importa cuántas batallas se pierden, sino la forma en cómo te recuperas de estas y continuas luchando. Ben, motivado, recuerda quién es, se pone su traje y vuelve a ser Spider-Man (Canal YouGambit, 2018, 55m40s-57m47s).

Ahora todo el Ejército Arácnido viajan a Loomworld. Al momento de llegar, se encuentran con las dos Spider-Woman (Jessica y Gwen) luchando contra un grupo de Duendes, secuaces de los Herederos; además les informan que Silk ya fue capturada (Canal Imperio Freak, 2018, 21m16s-21m18s y Canal YouGambit, 2018, 58m20s).

Dentro del castillo, los Herederos ya están listos para el ritual. Los tres Tótems se encuentran atrapados en la Red de la Vida y el Destino. Acuchillan el cadáver de Kaine, hieren a Silk (todavía con vida) y antes que hicieran lo mismo con Benjy el Ejército de Arañas irrumpe y comienza el combate. En un punto aparece Karn, el Heredero desterrado, pareciera que ayudaría a sus hermanos, pero los traiciona y se une a las arañas; incluso, arriba con los refuerzos de Miles Morales y el otro Spider-Man (Canal Imperio Freak, 2018, 21m17s, 21m29s-21m49s y Canal YouGambit, 2018, 58m24s).

Cuando Morlun está a punto de herir a Benjy, en su lugar recibe un golpe de Spider-Ham; él revela que, cuando nadie los veía, Ben se llevó al bebé devuelta a su dimensión. Al mismo tiempo, llega Spider-Man 2099 con Supaidaman y Leopardon ya reparado. En otro lugar de la pelea, Mayday vence a Daemos y le quita un cristal rojo, el Heredero le pide que no lo rompa porque contiene la esencia de Solus (Canal Imperio Freak, 2018, 21m50s-22m11s).

Superior, tomando provecho de la pelea, asesina al Maestro Tejedor. Peter, impactado, protesta por lo que acaba de pasar, diciendo que Spider-Man no es un asesino. Otto responde que hizo lo que hizo porque sin el Tejedor Maestro el ritual no podría llevarse a cabo. Al presenciar aquello, Mayday reflexiona: tiene la oportunidad de matar la esencia de Solus para que los Herederos paguen la muerte de sus padres; pero finalmente no lo hace ya que Spider-Man siempre buscará justicia, nunca venganza (22m12s-22m44s).

Peter combate contra Morlun y, a pesar de que el Heredero logra absorber un poco de su energía, abre un portal debajo de ellos. Morlun cae en la dimensión radioactiva y Peter le aconseja que siga las señales para encontrar el bunker si quiere sobrevivir. Las arañas también envían al resto de los Herederos a dicho universo a excepción de Karn, incluso Mayday le lanza a Daemos el cristal rojo. Así, sin el Maestro Tejedor para poder crear portales, los Herederos son finalmente derrotados (22m45s-23m06s).

Cada Spider-Man vuelve a su dimensión a excepción de los arácnidos de la Tierra-616, Superior y Spider-Man UK. Mayday vuelve a su Tierra donde se reúne con su madre, su hermano, su novio y Ben Parker. Mary Jane le dice que está orgullosa y que ya está lista para ser Spider-Woman. Ben decide quedarse con ellos para convertirse en el abuelo que nunca pudo ser (23m16s-23m30s).

En Loomworld, el sentido arácnido de las arañas se activa. La razón de esto es que Superior está rompiendo la Red de la Vida y el Destino. Otto explica que, en el búnker, dedujo que Peter no proviene del pasado, sino del futuro, lo que significaba que estaba destinado a morir. Decidido a que nadie forje su camino,

empieza a cortar todos los lazos de la Red (Canal Imperio Freak, 2018, 23m30s-23m47s y Canal YouGambit, 2018, 51m15s, 52m24s-52m40s).

Las arañas van contra él, no obstante Peter es el único que resiste y se da la batalla final. Otto quiere demostrarle que es mejor que él en su papel de héroe a lo que Peter responde: "No hay concurso Otto. Un verdadero héroe no habría amenazado a Anya o arriesgado el destino del universo para salvar su propio pellejo. Los grandes héroes ponen a otros antes que a sí mismos. Un día vas a entender eso. El día que lo sacrifiques todo. El día que lo dejes todo. El día en el que aceptes que yo soy El Superior Spider-Man" (Canal Imperio Freak, 2018, 24m-24m20s). Peter le da el golpe final que lo deja fuera de combate y es enviado por un portal a su respectiva línea del tiempo, sin que Superior recuerde lo que pasó (24m22s-24m36s).

Karn se ofrece tomar el lugar del Maestro Tejedor. Al momento de quitarle su máscara, todos descubren que se trata del mismo Karn pero envejecido. La única explicación que el Heredero da es que el tiempo funciona de manera diferente en esa realidad. Billy y Anya deciden quedarse para ayudarlo a reconstruir la Red de la Vida y el Destino y a proteger las dimensiones que se quedaron sin Spider-Man (Canal Imperio Freak, 2018, 24m37s-24m53s y Canal YouGambit, 2018, 1h15m32s-1h15m40s).

Peter, Jessica y Cindy vuelven a la Tierra-616. Peter les expresa a sus compañeras su seguridad en lo que le depara el futuro ya que, si pudo liderar a todo un ejército de Spider-Mans y salvar el multiverso, puede hacer lo que sea. Ahora que es dueño de su propia compañía tomará más responsabilidades y continuará con su labor como Spider-Man (Canal YouGambit, 2018, 1h20m55s-1h22m03s).

4.1.2. Trama principal

La cinta inicia con una presentación de Peter Parker, quien lleva diez años siendo Spider-Man. Cuando una araña genéticamente modificada lo mordió, adquirió increíbles habilidades y, después de la muerte de su tío Ben, aprendió que un gran

poder conlleva una gran responsabilidad. Salvó a Nueva York muchas veces, se casó con el amor de su vida, Mary Jane Watson, obtuvo gran popularidad entre los ciudadanos y existe merchandising alrededor de él. Su vida no podría ir mejor.

La escena cambia al protagonista Miles Morales: un adolescente afroamericano residente de Brooklyn, hijo de Jefferson "Jeff" Davis, un policía afroamericano y Rio Morales, una enfermera de origen puertorriqueño. Miles se prepara para cambiar de residencia ya que realizó un examen para ingresar a un internado de élite, la Academia Visions de Brooklyn, a la cual llevaba asistiendo dos semanas atrás. Al chico no le agrada la idea porque prefiere quedarse en su vecindario con sus amigos.

Cuando Miles está en la patrulla con su padre, de camino a su nueva escuela, ambos tienen una discusión cerca de no desaprovechar la oportunidad que el adolescente tiene y no terminar como su tío Aaron. Esto es algo que al chico le molesta ya que tiene una buena relación con su tío.

El día de Miles transcurre yendo de una clase a otra y con una gran carga de trabajo. Llega tarde a su última clase, la maestra le llama la atención y Miles trata de relajar el ambiente contando un chiste, nadie se ríe a excepción de una chica. La clase continua con un documental acerca de la teoría del multiverso. Más tarde, la maestra le entrega al chico su examen reprobado, pero sabe que falló a propósito para que lo expulsen y le asigna un ensayo sobre sus expectativas para el futuro.

Miles escapa de la escuela para ir al departamento de Aaron. Pasan un buen momento juntos y luego van a un túnel cerrado del subterráneo a pintar un grafiti. Antes de irse, cuando le estaba tomando una fotografía a su obra, una araña radioactiva aparece en la mano de Miles y lo muerde. Este no le da importancia y lo aplasta con un manotazo.

Al día siguiente, Miles empieza a notar cambios en su cuerpo como el ser un poco más alto y que sus manos y pies se adhieran a las superficies. Después de huir del jefe de seguridad del campus, el adolescente llega a su habitación y, al

hojear los cómics de su compañero, se da cuenta que le está pasando lo mismo que a Spider-Man cuando obtuvo sus poderes.

Más tarde, para comprobar su hipótesis, Miles regresa al subterráneo a buscar a la araña y al inspeccionarla más de cerca, se da cuenta que no es normal. A lo lejos escucha ruidos extraños. Cuando se acerca descubre una enorme máquina y a Spider-Man luchando contra los villanos el "Duende Verde" y "The Prowler" (o "Rondador"). En un cuarto de control cercano se encuentra un grupo de científicos que monitorean la máquina y al principal patrocinador del proyecto: Wilson Fisk, alias "Kingpin", un imponente jefe de la mafia.

Aunque Miles trata de huir, queda en medio de la pelea. Es salvado por Spider-Man, ambos sienten su sentido arácnido activarse y el héroe se da cuenta que el adolescente tiene sus mismos poderes. Spider-Man se va para continuar la pelea no sin antes prometerle a Miles que cuando todo esto termine lo entrenará. La máquina resulta ser un colisionador de partículas que permite atraer cosas de otras dimensiones. El Duende mete a Spider-Man en medio del rayo acelerador, esto provoca un malfuncionamiento y la máquina explota.

Miles encuentra a Spider-Man malherido y atrapado entre los escombros. El héroe le da una memoria USB con un código que apagará la máquina definitivamente ya que si se vuelve a activar todo el espacio-tiempo correrá peligro; este le pide que huya y que le promete que estará bien. Kingpin y Prowler encuentran a Spider-Man, le dice al mafioso que su plan no va a funcionar y, de un golpe, Kingpin lo mata. Al huir, Morales hace ruido y es perseguido por Prowler, pero por fortuna no logra verle el rostro y escapa.

Miles corre hasta la casa de sus padres, asustado por lo que presenció. En ese momento la prensa informa sobre la muerte de Peter Parker: la verdadera identidad de Spider-Man. Miles asiste al funeral usando un disfraz del héroe que compró e inspirado por las palabras de Mary Jane decide cumplir su promesa y detener el acelerador.

Miles sube hasta la azotea de un edificio para poner a prueba sus poderes. Se lanza pero cae y al llegar al suelo por accidente rompe la USB. Cuando llega la noche va al cementerio a visitar la tumba de Peter y le pide perdón por no cumplir su promesa. Una persona le toca el hombro por detrás y por instinto Miles lo electrocuta dejándolo paralizado. Cuando se acerca para verlo mejor, se da cuenta que es Peter Parker, pero con diferente aspecto.

La escena cambia a la introducción de Peter B. Parker: proveniente de otra dimensión, lleva 22 años siendo Spider-Man, salvó a la ciudad muchas veces, se casó con Mary Jane pero se separaron debido a que ella quería tener hijos, pero él tenía miedo; también perdió a su tía May, invirtió en un restaurante temático de Spider-Man que quebró y se descuidó físicamente. Peter se encontraba descansando en su departamento cuando fue absorbido por un portal y llegó al universo de Miles.

Miles se lleva al otro Peter todavía inconsciente al departamento de su tío aprovechando que este último está fuera de la ciudad. Cuando el sujeto despierta, Miles le hace un interrogatorio, así descubre que es Peter Parker de otra dimensión y que necesita volver a su mundo lo más pronto posible porque si no sus átomos se desvanecerán y morirá. Miles trata de convencerlo de que se convierta en su mentor para ser Spider-Man y aunque al principio se rehúsa, Peter finalmente acepta.

A la mañana siguiente ambos viajan a los laboratorios Alchemax, empresa creadora del colisionador. El plan de Peter es infiltrarse en las instalaciones, buscar en la computadora de la científica en jefe el archivo con el código de desactivación y salir de ahí sin ser detectado. Miles se quedó afuera vigilando aunque al final lo acompaña cuando ve ingresar a Kingpin.

Ambos llegan a la oficina de la científica y mientras Peter la distrae, Miles busca el archivo en la computadora; pero al no encontrarlo opta por llevarse el CPU. Es en ese momento que Miles descubre su nueva habilidad de para hacerse

invisible y la científica revela su identidad: Olivia Octavius, mejor conocida como la "Doctora Octopus" o "Doc Oc".

La villana y los demás científicos de Alchemax comienzan a perseguirlos. Peter aprovecha la ocasión para enseñarle a Miles a utilizar los lanza-telarañas y a columpiarse. Cuando pareciera que iban a ser atrapados por "Doc Oc", otra araña los salva. Ella se presenta como Gwen Stacy, alias "Spider-Woman": proviene de otra dimensión y desde hace dos años es una superheroína; ella se encontraba peleando contra su Doctor Octopus cuando fue absorbida por un portal y la llevó a una semana antes de todo lo ocurrido. Miles ya la había conocido en la escuela con el nombre de Wanda, al ser la única chica que se río de su chiste.

Mientras tanto en Alchemax, Kingpin se encuentra enfadado por lo que pasó. Tiene recuerdos del pasado: un día su esposa Vanessa y su hijo Richard lo descubrieron en uno de sus enfrentamientos con Spider-Man, ambos huyeron horrorizados; sin embargo, en su escape tuvieron un accidente de tráfico y fallecieron. Es en una conversación con Doc Oc que se revela que quiere utilizar el colisionador para traer a su familia de otra dimensión.

Las tres arañas viajan hasta la casa de May Parker. Al principio ella se muestra sorprendida de que Peter este vivo y deduce que es de otra dimensión. Ella los lleva a un cobertizo, que es en realidad la entrada a la guarida secreta de su Spider-Man, donde se encuentran con otras tres arañas: Peter Parker "Spider-Man Noir", Peni Parker y su armadura SP//dr y Peter Porker "Spider-Ham".

Todos concuerdan en que, mientras los otros regresan a sus dimensiones, alguien debe de quedarse para destruir el colisionador. Aunque Miles se ofrece para hacer el trabajo, las demás arañas no creen que esté listo. Lo ponen a prueba con preguntas y ataques rápidos, pero el chico falla y decepcionado de si mismo se va.

En el departamento de su tío, Miles le escribe una carta expresando su deseo de poder hablar con él. De repente, aparece Prowler todavía buscando al testigo. Morales usa su invisibilidad para esconderse y el villano finalmente se

quita la máscara revelando su identidad: Aaron Davis. Miles huye siendo perseguido por Prowler y nuevamente logra evadirlo o eso es lo que parecía.

En la casa de May, Peni termina de construir una nueva USB. Llega Miles diciéndoles a las arañas lo que vio e inesperadamente aparecen Doc Oc, Prowler y los villanos Tombstone y Escorpión. Se da la pelea entre los Spider-Mans y sus enemigos por la USB. Miles trata de escapar de Prowler, pero al no lograrlo le revela su identidad. Aunque en un principio duda, Aaron decide no matar a su sobrino; sin embargo, recibe un disparo a distancia por parte de Kingpin, quien se encontraba observándolo todo.

Miles se lleva a su tío herido a un callejón lejos de ahí. Muy débil, Aaron le pide disculpas por haberle mentado, le dice que de los dos su sobrino siempre fue el mejor y que no se rinda. Después de estas palabras, Aaron fallece. Miles llora por su pérdida. Su padre aparece ya que había recibido informes de una pelea de "personas arañas". El chico huye con su invisibilidad y Jeff, al ver el cuerpo de su hermano, cree erróneamente que el nuevo Spider-Man fue el asesino.

Miles va hasta su dormitorio. Las arañas lo alcanzan ahí, lamentan su pérdida pues ellos también perdieron a un ser querido. También le informan que será Peter quien se quede a destruir la máquina. A pesar de que Miles se niegue a esto, Peter lo ata a una silla para evitar que los siga. Antes de que se vaya, Miles le pregunta cuando sabrá que está listo para ser Spider-Man, Peter le dice que sólo se trata de un salto de fe.

Miles se queda atrapado en su habitación. Alguien toca su puerta: se trata de su padre. Quedándose del otro lado, Jeff le dice a su hijo que no quiere que su relación se rompa, que la razón por la que es duro con él es porque sabe que tiene potencial y en lo que sea que haga será el mejor. Con estas palabras, Miles obtiene la motivación para controlar sus poderes y usar su "piquete venenoso" para liberarse.

Vuelve a la guarida de Spider-Man, toma uno de sus trajes, lo personaliza y May le da sus propias lanzatelarañas. Inmediatamente, Miles sube hasta lo más

alto de un edificio y desde ahí finalmente da su salto de fe: se lanza desde una gran altitud, antes de llegar al suelo dispara su telaraña y logra columpiarse por la ciudad, demostrando que ya está listo.

Mientras tanto, las arañas se infiltran en la Torre Fisk para llegar al colisionador. Lo malo es que Kingpin ya los esperaba, manda a su grupo de villanos a detenerlos y activa la máquina, provocando terremotos y que diferentes universos choquen entre sí. En medio de la pelea aparece Miles y con su ayuda los arácnidos vencen.

El joven héroe conecta la USB en un panel, lo que le da control sobre el colisionador. Se despide de sus compañeros y los devuelve a sus dimensiones. Cuando llega el turno de Peter aparece Kingpin decidido a no dejar que vuelvan a estropear sus planes. Peter le hace frente, pero Miles se lo impide y lo manda a su universo, no sin antes decirle que no debe preocuparse si lo arruina todo otra vez, ya que se trata de un salto de fe.

Se da inicio a la batalla final entre Miles y Kingpin. Furioso con el héroe por arruinar su oportunidad de volver a ver a su familia, el mafioso lo golpea de la misma forma en que mató al primer Spider-Man. Aunque débil por el daño recibido, Miles oye la voz de su padre, quien estaba en el cuarto de control dándole ánimos (sin saber que se trataba de su hijo). Esto lo motiva a levantarse, paraliza a Kingpin con su "piquete venenoso" y lo lanza hasta el panel, donde aplasta un botón que provoca que la máquina revierta todo el daño hecho y se destruya de una vez por todas.

El arácnido entrega a Kingpin a las autoridades, abraza a Jeff y le dice que lo ama, dejándolo confundido. Los ciudadanos lo reconocen como el nuevo Spider-Man. En el epílogo, Miles cuenta que lleva dos días como héroe, le va bien en la escuela, la relación con su padre mejoró y le contó a su compañero de habitación su secreto. Dice que si alguna vez se siente solo, recuerda que no es el único Spider-Man, mostrando a las otras arañas, especialmente a Peter quien parece retomar su relación con Mary Jane.

Miles hace una reflexión final sobre que no importa de dónde vengas, todos pueden usar la máscara, todos pueden ser Spider-Man. La historia finaliza con Miles tranquilo en su cama hasta que un portal se abre enfrente de él y se oye la voz de Gwen preguntándole si tiene un minuto.

Existe una escena post-créditos donde aparece Miguel O'Hara, "Spider-Man 2099", con su asistente holograma Lyla. Ella le comenta que el multiverso no fue destruido, mostrando videos de los otros arácnidos, y que ya tiene listo el primer dispositivo para poder saltar entre dimensiones. Miguel decide probarlo al transportarse al origen de todo, a la Tierra-67. Al llegar se encuentra con Spider-Man y le dice que se vaya con él, pero este se pone a la defensiva y empiezan a señalarse entre sí, haciendo referencia al famoso meme de internet.

4.1.3. Personajes

Tabla 6

Las Personas Arácnidas

Personaje	Primera aparición	Creadores	Univer- so de origen	Descripción	Diferencias con su contraparte original
Miles Morales "Spider- Man"	<i>Ultimate Fallout (2011) #4</i> (Michael Bendis, Bagley, et. al, 3 de agosto del 2011)	Brian Michael Bendis y Sara Pichelli	Tierra- 1610	Es un adolescente de 13 años, mitad afroamericano y mitad latino. Se convirtió en Spider-Man después de recibir la mordida de	Ambas versiones son bastantes similares. En los cómicos, la araña llega por accidente en la mochila de su tío Aaron y en la

				<p>una araña radioactiva y le concedió superpoderes similares a los de Peter Parker a excepción de dos: la capacidad de volverse invisible y "el piquete venenoso", que es el poder electrocutar y paralizar a sus oponentes.</p>	<p>película aparece por casualidad. La relación con su tío también es distinta: en el filme son muy unidos, incluso Aaron decide no matarlo; pero en las historietas, al principio lo entrena hasta que Miles se entera que lo quería convertir en un villano. Ambos pelean, en un punto ocurre una explosión y Aaron muere (Canal The Top Comics, 2018b)¹⁷.</p>
--	--	--	--	---	---

<p>Peter B. Parker "Spider-Man"</p>	<p><i>Amazing Fantasy #15</i> (Lee, Ditko y Kirby, 10 de agosto de 1962)</p>	<p>Stan Lee, Steve Ditko y Jack Kirby.</p>	<p>Tierra-616</p>	<p>Su historia es la misma presentada en <i>Amazing Fantasy #15</i>. En la película dice que lleva 22 años siendo Spider-Man.</p>	<p>Mientras que en los cómics actuales se presenta como un joven adulto, en el filme Peter tiene mucha mayor edad. Se muestra agotado, tanto física, como mentalmente hablando.</p>
<p>Peter Parker "Spider-Man"</p>	<p><i>Ultimate Spider-Man</i> (2000) #1 (Bendis, Jemas y Bagley, 6 de septiembre del 2000) (Como Peter Parker) <i>Ultimate Spider-</i></p>	<p>Brian Michael Bendis, Mark Bagley y Bill Jemas</p>	<p>Tierra-1610</p>	<p>Su historia es la misma que la de Peter B. Parker. Lleva 10 años siendo Spider-Man, disfruta su labor como héroe y ha obtenido una gran popularidad y aceptación entre los ciudadanos.</p>	<p>En los cómics su cabello es castaño, mientras que en la película es rubio. Su muerte también es distinta: el Duende Verde es el único asesino en su versión original; pero en el filme,</p>

	<p><i>Man</i> (2000) #3 (Bendis, Jemas y Bagley, 1 de noviembre del 2000)</p>				<p>aunque el Duende estuvo involucrado, quien termina matándolo es Kingpin.</p>
<p>Gwen Stacy "Spider- Gwen/ "Spider- Woman/ "Ghost- Spider"</p>	<p><i>Edge of Spider- Verse</i> (2014) #2 (Latour y Rodríguez, 17 de diciembre del 2014)</p>	<p>Jason Latour y Robbie Rodríguez</p>	<p>Tierra- 65</p>	<p>Gwendolyn "Gwen" Stacy es la hija del capitán de policía de Nueva York, George Stacy. En su adolescencia fue mordida por una araña radioactiva, lo que le dio habilidades de araña. Bajo el nombre de "Spider- Woman" al principio utilizó sus poderes para divertirse y ganar fama. Su amigo,</p>	<p>Aunque su historia de origen es la misma, su versión fílmica es ligeramente más joven.</p>

				<p>Peter Parker, cansado del bullying que sufría, creó una sustancia que lo transformó en el villano "Lagarto". Spider-Woman lo enfrentó; pero lamentablemente Peter falleció debido a su mutación. Los ciudadanos la culparían por su muerte y después de esto, Gwen decidiría usar sus poderes para el bien (Canal The Top Comics, 2018d)¹⁸.</p>	
Peter Parker "Spider-Man Noir"	<i>Spider-Man Noir (2008) #1</i> (Hine,	David Hirne y Marko Djurdjevic	Tierra-90214	Peter Parker es un joven que fue criado por sus tíos	En los cómics es una de las versiones más oscuras

	<p>Sapolsky, et al., 17 de diciembre del 2008).</p>		<p>Ben y May. Él vive en Nueva York, en el año 1939. Su tío fue asesinado por los matones del mafioso "Duende Verde". Su tía hace protestas por las pésimas condiciones de vida de los ciudadanos. Una noche, Peter se infiltra en una reunión de los matones quienes estaban descargando un objeto místico; pero accidentalmente este se cae y se rompe. De él salen muchas</p>	<p>del personaje: está dispuesto a usar armas de fuego y a matar. En la película su violencia se reduce; pero aún conserva sus pensamientos oscuros y reflexivos. Algo en lo que destaca es que visualmente se muestra en blanco y negro, contrastando con los demás personajes y ambientes.</p>
--	---	--	--	--

				<p>arañas y terminan devorando a los hombres. Una de ellas muere a Peter; sin embargo, no muere, sino que tiene un encuentro extra sensorial con un dios araña. Este ve las buenas intenciones del chico y le transfiere sus poderes. Ahora como Spider-Man, Peter está decidido a acabar con la corrupción de la ciudad (Canal The Top Comics, 2019b)¹⁹.</p>	
Peni Parker "SP//dr o	<i>Edge of Spider-</i>	Gerard Way y	Tierra-14512	Es una adolescente	Mientras que en la película

Spider"	verse (2014) #5 (Way y Wyatt, 15 de octubre de 2014)	Jake Wyatt		de catorce años. Vive en un Nueva York futurista con sus tíos May y Ben. Cinco años atrás su padre falleció, era el usuario de la armadura SP//dr, del proyecto homónimo dedicado a defender la ciudad. Como la armadura funciona por compatibilidad genética, Peni es la única que puede manejarla y para eso fue mordida por una araña radioactiva que le permite enlazarse con el Sp//dr (Canal The	se muestra a Peni como una chica alegre; en los cómics tiene una actitud más seria. De igual manera, SP//dr es capaz de mostrar emociones. Sus características físicas y sus expresiones, al igual que SP//dr, se basan en el estilo de animación japonés conocido como anime.
---------	---	------------	--	--	--

				Top Comics, 2019a) ²⁰ .	
Peter Porker "Spider-Ham"	<i>Marvel Tails Starring Peter Porker, The Spectacular Spider-Ham (1983) #1</i> (DeFalco, Mellor y Armstrong, 1 de noviembre de 1983)	Tom DeFalco y Mark Armstrong	Tierra-8311	En un universo habitado por animales antropomórficos, Peter era una araña que vivía en el laboratorio del sótano de May Parker, una cerda científica. Ella creó una secadora de cabello que funcionaba con energía atómica. Rocío agua en sí misma y probó su invento; pero la radioactividad la afectó, perdió momentáneamente la razón y mordió a Peter, quién	Si bien ambas versiones son cómicas, en la cinta posee más características de caricatura como sus ataques y su parafernalia, haciendo referencia a personajes como los Looney Tunes. Además, en el evento <i>Spider-Verse</i> (2014), Spider-Ham actúa de una forma más seria. Hay que destacar que se le ha dado

				<p>mutó en un cerdo. Este huiría del lugar hasta que se dio cuenta que aún conservaba sus habilidades de araña. Volvió al laboratorio y decidió nombrarse Peter Porker en honor a May. Esta a su vez, cuando volvió a la normalidad, le dio amnesia y creyó que Peter siempre había sido su sobrino. De esta forma, tiempo después Peter se convertiría en Spider-Ham (Canal Comics</p>	<p>más de una historia de origen y que hay más de un Spider-Ham en el multiverso.</p>
--	--	--	--	---	---

				Story, 2017) ²¹ .	
Miguel O'Hara "Spider-Man 2099"	<p><i>The Amazing Spider-Man</i> (1963) #365 (Lee, Michelinie, DeFalco, et al., 1 de agosto de 1992) (Primer vistazo).</p> <p><i>Spider-Man 2099</i> (1992) #1 (David y Leonardi, 1 de noviembre de 1992).</p>	Peter David y Rick Leonardi	Tierra-928	<p>Miguel O'Hara es un ingeniero mitad mexicano y mitad irlandés, residente de Nueva York del año 2099.</p> <p>En la compañía Alchemax trabajaba en un proyecto que consistía en que los humanos pudieran adquirir las habilidades del legendario superhéroe Spider-Man; pero al momento de probar una máquina con un hombre, este fallecería. Después de</p>	A pesar de su poco tiempo en pantalla, es bastante similar a su versión de los cómics.

				<p>esto, Miguel quería renunciar y para evitarlo su jefe lo engaña para que se haga adicto a una sustancia.</p> <p>En la noche, Miguel utiliza la misma máquina para modificar su ADN y no ser dependiente.</p> <p>Lo malo es que Aaron, un compañero que siempre estuvo celoso de él, sabotea el aparato y explota.</p> <p>Miguel sobrevive, pero ahora tiene habilidades aumentadas y le salen</p>	
--	--	--	--	--	--

				<p>espinas de su cuerpo. Después de esto, se pondría un disfraz que obtuvo en Día de Muertos y así se convertiría en Spider-Man (Canal The Top Comics, 2018c)²².</p>	
--	--	--	--	---	--

Nota. Información sobre los personajes arácnidos. Fuente: *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018, Persichetti, Ramsey y Rothman), la página oficial de Marvel, Marvel Fandom y YouTube: los canales de The Top Comics (2017, 2018 y 2019) y Comics Story (2017).

Tabla 7

Antagonistas

Personaje	Primera aparición	Creadores	Descripción
Wilson Fisk "Kingpin"	<i>The Amazing Spider-Man</i> (1963) #50 (Lee y Romita, 1 de julio de 1967)	Stan Lee y John Romita	Es uno de los mafiosos más poderosos de la ciudad. A pesar de su aspecto, es alguien difícil de vencer físicamente. En el filme posee también un lado humano: su

			principal motivante es traer a su esposa e hijo fallecidos de otra dimensión. Al final de la historia es entregado a las autoridades por el nuevo Spider-Man.
Aaron Davis "Prowler" o "Rondador"	<i>Ultimate Comics Spider-Man (2011)</i> #1 (Bendis, Pichelli y Andrews, 14 de septiembre del 2011).	Brian Michael Bendis y Sara Pichelli	Es el tío paterno de Miles. Es un criminal que secretamente trabaja para Kingpin. Tiene una buena relación con Miles ya que es más relajado que su hermano. Es su amor hacia su sobrino, a negarse a matarlo, que termina siendo asesinado por Kingpin.
Doctora Olivia Octavius "Doctora Octopus"/"Doc Oc"	<i>The Amazing Spider-Man (1963)</i> #3 (Lee y Ditko, 10 de julio de 1963)	Stan Lee y Steve Ditko	Olivia Octavius es la científica en jefe de la compañía Alchemax,

	(Personaje original de la Tierra-616).		especialista en el tema del multiverso. También es la encargada del proyecto del colisionador y forma parte de los matones de Kingpin. En la batalla final, debido al choque de dimensiones, es arrollada por un autobús, lo que da a entender que murió.
Lonnie Lincoln "Tombstone"	<i>Web of Spider-Man (1985) #36</i> (Conway, Saviuk y Williams, 1 de marzo de 1988).	Gerry Conway y Alex Saviuk	Es un mafioso de apariencia albina y con una gran fuerza física. Es uno de los matones de Kingpin. Fue derrotado por Spider-Man Noir en la batalla final y más tarde es arrestado.
Maximus Gargan "Scorpion" o	<i>The Amazing Spider-Man (1963)</i>	Stan Lee y Steve Ditko (Versión	Otro de los matones de

<p>"Escorpión"</p>	<p>#20 (Lee y Ditko, 10 de enero de 1965) (Original de la Tierra-616). <i>Ultimate Comics Spider-Man (2011)</i> #6 (Bendis, Andrews y Samnee, 18 de enero del 2012) (Versión Ultimate).</p>	<p>original). Brian Michael Bendis y Chris Samnee (Versión Ultimate)</p>	<p>Kingpin. Además de ser fuerte, partes de su cuerpo son robóticas y le dan una apariencia de escorpión. Es derrotado en la batalla final por las Spider-Mans.</p>
<p>Norman Osborn "El Duende Verde"</p>	<p><i>The Amazing Spider-Man (1963)</i> #14 (Lee y Ditko, 10 de julio de 1964) (Versión original de la Tierra-616). <i>Ultimate Spider-Man (2000)</i> #5 (Jemas, Bendis y Bagley, 3 de enero del 2001) (Versión Ultimate).</p>	<p>Stan Lee y Steve Ditko (Versión original). Brian Michael Bendis, Mark Bagley y Bill Jemas (Versión Ultimate).</p>	<p>Era un empresario que, al someterse a un experimento, mutó a una criatura monstruosa con una fuerza descomunal y con la capacidad de volar. También trabajaba para Kingpin. En su enfrentamiento con Spider-Man provocó la primera explosión del colisionador y esto le ocasionó la muerte.</p>

Nota. Información sobre los antagonistas. Fuente: *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018, Persichetti, Ramsey y Rothman), la página oficial de Marvel y Marvel Fandom.

Tabla 8*Personajes secundarios*

Personaje	Primera aparición	Creadores	Descripción
Jefferson "Jeff" Davis	<i>Ultimate Comics Spider-Man (2011)</i> #1 (Bendis, Pichelli y Andrews, 14 de septiembre del 2011).	Brian Michael Bendis y Sara Pichelli	Jefferson es un oficial de policía afroamericano y padre de Miles. Tiene una relación conflictiva con su hermano Aaron. Al principio de la película tiene problemas con Miles, pero al final su relación mejora. Antes tenía un mal concepto de Spider-Man hasta que el nuevo arácnido salva a la ciudad.
Rio Morales	<i>Ultimate Comics Spider-Man (2011)</i> #1 (Bendis, Pichelli y Andrews, 14 de septiembre del 2011).	Brian Michael Bendis y Sara Pichelli	Esposa de Jefferson y madre de Miles, Rio es un enfermera de nacionalidad puertorriqueña. Se preocupa por su hijo y le da la lección de que su familia no huye de

			los problemas.
May Parker	<i>Amazing Fantasy</i> #15 (Lee, Ditko y Kirby, 10 de agosto de 1962) (Versión original de la Tierra-616).	Stan Lee y Steve Ditko.	May Parker es la tía de Peter Parker y viuda de Ben. Sabía que su sobrino era Spider-Man y debajo del patio de su casa se encontraba su guarida secreta, con diferentes trajes y artefactos que lo ayudaban en su labor de héroe. Le da a Miles sus propios lanzatelarañas.
Mary Jane "MJ" Watson-Parker	<i>Amazing Spider-Man</i> (1963) #42 (Lee y Romita, 1 de noviembre de 1966) (Versión original de la Tierra-616).	Stan Lee y John Romita Sr.	Era la esposa de Peter Parker. En su funeral da un discurso que motiva a Miles a cumplir la promesa que le hizo a Peter. Aparece por última vez en una fiesta organizada por Kingpin en honor a

			Spider-Man. Sin saberlo, habla con el Peter de otra dimensión confundiéndolo con un mesero y este se disculpa con ella como si fuera la MJ de su universo.
--	--	--	--

Nota. Información sobre los personajes secundarios. Fuente: *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018, Persichetti, Ramsey y Rothman), la página oficial de Marvel y Marvel Fandom.

Tabla 9

Personajes terciarios

Personaje	Primera aparición	Creadores	Descripción
Vanessa Fisk	<i>The Amazing Spider-Man</i> (1963) #84 (Lee y Buscema, 1 de mayo de 1970) (Versión original de la Tierra-616).	Stan Lee y John Romita Sr.	Era la esposa de Kingpin. Un día, ella y su hijo descubrieron uno de los enfrentamientos entre Fisk y Spider-Man. Horrorizados por lo que vieron, ambos huyeron en auto; pero en su escape chocan contra otro vehículo y

			fallecen.
Richard Fisk	<i>The Amazing Spider-Man</i> (1963) #83 (Lee y Romita, 1 de abril de 1970) (Versión original de la Tierra-616).	Stan Lee y John Romita Sr.	Richard era el único hijo de Wilson y Vanessa Fisk. Murió en el mismo accidente que su madre.
Ganke	<i>Ultimate Comics Spider-Man</i> (2011) #2 (Bendis y Andrews, 28 de septiembre del 2011).	Brian Michael Bendis y Sara Pichelli	Es el compañero de habitación de Miles en la Academia Visions. No habla en toda la película, pero sus comics ayudan a Miles a entender que es lo que le está pasando. Al final de la historia Miles le revela su secreto y se vuelven amigos.

Nota. Información sobre los personajes terciarios. Fuente: *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018, Persichetti, Ramsey y Rothman), la página oficial de Marvel y Marvel Fandom.

4.1.4. Ambientes

La película *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) muestra varios ambientes ya que una de sus principales temáticas es el multiverso: un concepto que se encuentra en áreas como las matemáticas, la física y la astronomía. Este se enfoca en la existencia de múltiples realidades o universos alternativos, es decir, cómo sería el mundo y la sociedad si las leyes de la física fueran diferentes o si

una o varias personas hubieran tomado otras decisiones; por ejemplo, podría existir una dimensión en la que los que nacieron hombres son mujeres o en la que la humanidad desarrolló aún más las máquinas de la Revolución Industrial, pero sin avanzar a la etapa de la industrialización.

La idea del multiverso es utilizado para historias de ficción en distintos medios como libros, películas, series de televisión y, por supuesto, cómics. En las historietas, este concepto apareció por primera vez en la publicación *Crisis en Tierras Infinitas* de 1985, escrita por Marv Wolfman y dibujado por George Pérez; en este se da la idea de que existen muchas versiones de un mismo personaje que se pueden explorar (Żaglewski, 2019, p. 162).

En el caso de la cinta, existen diferentes versiones del superhéroe arácnido provenientes de otros universos casi similares ya que, si bien todas se ubican en la ciudad de Nueva York, se diferencian entre sí por características como la época en la que se ubican, el "estilo de animación" y la paleta de colores.

A excepción de la dimensión de Miles, los otros cinco solo aparecen en dos momentos en pantalla: en las escenas retrospectivas, cuando los Spider-Mans cuentan sus historias, y en el epílogo, donde muestran qué están haciendo los héroes ahora que regresaron a sus hogares. Algo que todas tienen en común es que visualmente muestran un desfase de color: un error de imprenta que tenían los cómics del pasado.

La mayor parte de la historia se desarrolla en la Tierra-1610, la dimensión del protagonista Miles. Está retratado como si fuera un Nueva York parecido al del mundo real, pero las marcas comerciales son diferentes; por ejemplo, en el minuto 1:30 se puede apreciar un anuncio de la bebida Koca Soda, que es el equivalente de ese universo de Coca Cola. Algo similar aparece en el minuto 37:53, cuando Peter B. Parker llega a la dimensión: en una pantalla gigante aparece el logotipo de Planet Inglewood, es decir, la contraparte de la cadena hotelera Planet Hollywood.

Entre otros elementos que demuestran que esa es una realidad alterna están las patrullas de policía. En ellas, el logotipo ubicado a los costados de los vehículos dice PDNY (Departamento de Policía de Nueva York por sus siglas en inglés), mientras que en el mundo real la sigla es NYPD.

La Tierra-616 (la versión hecha para la película) es el hogar de Peter B. Parker y es el que menos se diferencia de la Tierra-1610. Lo único diferente son las empresas comerciales. Esto se manifiesta cuando Peter relata su historia: en el minuto 35:32 se recrea la misma toma de la historia del otro Peter, con el anuncio de Koca Soda, solo que ahora es el logotipo real de Coca Cola.

La siguiente dimensión que se presenta es la Tierra-65, donde proviene Spider-Gwen. A diferencia de las otras dos, el ambiente de su Nueva York está compuesto por tonos neón y en su paleta de colores está el blanco, el rosa, el lila y el azul. Este estilo visual hace referencia al de los cómics del personaje.

La dimensión de Spider-Man Noir es la Tierra-90214. El Nueva York de este universo se ubica en el año de 1933, una época en la que Estados Unidos trataba de salir adelante después de la Gran Depresión de 1929 y se daban los cimientos para la Segunda Guerra Mundial; esto último lo demuestra la historia del arácnido al mencionar que le gusta golpear nazis. La paleta de colores se compone de blanco, negro y varios tonos de gris. En su escena retrospectiva se encuentran referencias al género cinematográfico noir: el personaje labora como detective privado, tiene conflictos emocionales así como reflexiones oscuras, está la aparición de una *femme fatale* y su banda sonora está compuesta por instrumentos de jazz (Diepen, 2019, pp. 17-19).

La quinta dimensión que se presenta es la Tierra-14512, hogar de Peni Parker y la armadura SP//dr. Su Nueva York se encuentra en el año 3145, lo que quiere decir que es tecnológicamente más avanzada. Es ligeramente parecida a las primeras dos dimensiones presentadas, solo que los edificios son mucho más altos. Su paleta de colores está conformada por rojo, negro, diferentes tonalidades de azul y un poco de morado.

La última dimensión es la de Spider-Ham, la Tierra-8311. Es la que menos tiempo tuvo en pantalla: únicamente unos segundos en la breve historia del personaje y en el epílogo. Aunque solo apareció Peter Porker, se puede deducir que ese universo es habitado por animales antropomórficos. Su diseño destaca porque es más caricaturesco, es decir, parece que fue hecho con animación 2D y solo se aplicó lo digital en el movimiento de cámara. No parece tener una determinada paleta de colores; sin embargo, los rascacielos poseen tonalidades de azul oscuro y los ladrillos de los edificios son de un color rojo más apagado.

Otros dos universos que aparecieron, pero no tuvieron una participación importante, son la Tierra-928 y la Tierra-67, donde provienen Spider-Man 2099 y Spider-Man de 1967 respectivamente. En el primero solamente se apreciaba lo que parecía ser una habitación oscura con luces rojas y el segundo es un montaje de la serie animada *Spider-Man* de 1967.

4.2. Análisis narrativo

De acuerdo con García-Escrivá (2018), quien a su vez cita a Peter Coogan, las historias pertenecientes al género cinematográfico de superhéroes poseen "convenciones primarias", es decir, elementos clásicos que lo hacen identificable de los demás géneros. Estos son: el superhéroe es un ser normal que adquiere poderes o habilidades sobrehumanas por accidente y que sean de origen místico, mutante, científico o tecnológico; además de poseer una doble identidad (la civil y la superheroica), tiene intenciones altruistas. Otras convenciones son que el héroe tenga una guarida secreta y que viva en un ciudad similar a una real en la que también habiten otros superhéroes y villanos (García-Escrivá, 2018, p. 486, citado de Coogan, 2006).

García-Escrivá explica que la narrativa del género de superhéroes se caracteriza por tener un lenguaje sencillo de comprender, no contiene temas polémicos, las escenas de acción son pocas, que no interrumpan la trama principal y que a su vez sean un espectáculo audiovisual para el público. De igual

manera, en el clímax de la película debe haber una pelea final entre el héroe y el villano (García-Escriva, 2018, p.488).

Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018) contiene los elementos anteriormente mencionados: Miles Morales era un adolescente normal que fue mordido por una araña radioactiva (origen científico), obtiene superpoderes y al final de la cinta se convierte en Spider-Man; también vive en la ciudad de Nueva York, pero de una dimensión diferente, donde se encuentra con otras versiones de Spider-Man, combate contra villanos y tiene su enfrentamiento final contra el antagonista principal, Kingpin.

Otro aspecto de la cinta que destaca es su final: si bien el conflicto principal se resuelve, en los últimos segundos y en la escena post-créditos hay diálogos que dan paso a una continuación de la historia. Esta es otra característica del género, conocida como un final inconcluso y sirve para dar lugar a las posibles siguientes entregas, algo que García-Escrivá define como malo porque no permite darle a la historia principal una conclusión satisfactoria: "[...] provoca que el posible sentido épico del relato quede diluido tanto por la hipertrofia de los personajes y sus proezas como por la imposibilidad de acotar narrativamente el devenir de estos [...]" (2018, p. 489).

Desde la perspectiva de Bordwell, los datos que podrían conformar la historia de la cinta son los siguientes: el momento en que Miles realizó el examen para entrar al internado, la vez anterior que el colisionador fue utilizado, cómo fue que Gwen ingresó a la escuela y en donde vivía durante su estancia en la otra dimensión, cómo fue que los medios se enteraron de la muerte de Spider-Man y la forma en que Miles llegó al colisionador para segunda batalla de los arácnidos.

La forma del filme, como ya se había mencionado, está hecha para ser lo más parecido a un cómic. Estos detalles se pueden apreciar mejor si la imagen está en pausa. También se pueden encontrar elementos que hacen referencia a la mitología de Spider-Man: la aparición del apellido Romita en un negocio en el minuto 37:53, Brian Michael Bendis y Sara Pichelli entre los contactos de Miles en

el minuto 18:57, el cameo de Stan Lee y los múltiples trajes del arácnido en la guarida secreta.

Los personajes principales son complejos porque demuestran varios rasgos. Primero, Miles al principio era un chico un tanto rebelde, con miedo por lo que estaba pasando; pero se preocupaba por su familia, eso lo llevó a tomar valor y convertirse en Spider-Man. Peter B. Parker se mostraba cansado por tantos años de ser héroe; sin embargo no abandonaba su responsabilidad porque sabía que era lo correcto. Incluso el antagonista principal, Kingpin, ante sus subordinados es un hombre de la mafia peligroso; pero en el fondo es una persona que sufre por la pérdida de su familia y hará lo que sea para traerla de regreso, aunque eso signifique romper la realidad.

En el aspecto del tiempo la historia no es totalmente lineal: las interrupciones que se presentan son las historias de origen de los diferentes Spider-Mans y están en forma de flashbacks; no obstante no afectan a la historia, sino que la complementan para que el público que no lea cómics conozca a estos héroes.

En el filme se pueden encontrar dos modelos argumentales. El primero está en los personajes y que son sus motivantes los que hacen que la historia avance: Miles y los Spider-Mans quieren impedir que Kingpin active el colisionador porque podría destruir el campo tiempo-espacio, aunque ellos también lo necesiten para volver a sus dimensiones; por otro lado, Fisk financió la construcción de la máquina para utilizarla y recuperar a su familia trayéndola de otro universo. El segundo modelo se basa en el tiempo: están las cuatro escenas retrospectivas de los arácnidos que interrumpen la historia lineal (Peter Parker, Peter B. Parker, Gwen Stacy y en la última se juntan los tres héroes restantes).

Por último, la narración del argumento se compone de la subjetividad y la objetividad. El primero es porque la historia transcurre desde el punto de vista de Miles Morales: todo lo que él conoce y descubre a lo largo de la trama el espectador también puede saberlo si es que no leyó los cómics con anterioridad.

El segundo se hace presente en los *flashbacks* que la audiencia ve, pero no el protagonista.

4.2.1. Propp

Analizando el filme con base en el trabajo de Vladimir Propp, solamente se cumplen algunas de las funciones propuestas por el autor. Los primeros minutos muestran la situación inicial del protagonista: su nombre, los miembros de su familia, el lugar en donde vive y su estado actual. De las 31 funciones de Propp, se pueden identificar 13:

1) Uno de los miembros de la familia se aleja del hogar: Miles se va de su casa para residir en el internado de nombre Academia Visions de Brooklyn.

2) Se le prohíbe algo al héroe: Jeff le impide a su hijo abandonar la escuela ya que no quiere que Miles desaproveche la oportunidad que tiene y termine como su tío Aaron. Tampoco le permite realizar arte callejero. Aunque no se mencionó que fuera una prohibición, Miles no podía salir de la escuela sin autorización; esto se da a entender escenas después cuando el jefe de seguridad le cuestiona por su salida clandestina.

3) Se transgrede la prohibición: Miles escapa de la escuela para ir al departamento de Aaron. Ambos van a un túnel del subterráneo a pintar un graffiti. Cuando está a punto de irse, Miles recibe la mordida de una araña radioactiva.

9) Se divulga la noticia de la fechoría: Los medios dan a conocer la muerte de Spider-Man.

10) El héroe acepta realizar una tarea: Miles decide cumplir la promesa que le hizo a Peter antes de morir, que es el de destruir el colisionador, sino la ciudad y la realidad podrían quebrarse.

12) El héroe sufre una prueba o ataque que lo prepara para recibir un objeto o auxiliar mágico: Miles y Peter B. Parker van a los laboratorios Alchemax para robar un archivo y con este hacer una nueva USB para poder apagar el colisionador. Ahí son atacados por la Doctora Octopus y los demás científicos.

13) El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante: Miles supera la prueba. Él, Peter y Gwen se llevan la CPU y huyen del lugar.

14) El héroe obtiene el objeto mágico: En la escena de la preparación del salto de fe, May Parker le da a Miles sus propios lanzatelarañas.

15) El héroe es llevado a donde está el objeto de su búsqueda: Después de lograr su salto de fe y el poder dominar sus poderes, Miles se columpia hasta la Torre Fisk donde se encuentra el colisionador.

16) El héroe y su agresor se enfrentan en un combate: Miles se enfrenta a la Doctora Octopus. Después tiene su batalla final contra Kingpin.

18) El agresor es vencido: Miles vence a Kingpin y destruye el colisionador.

27) El héroe es reconocido: Miles es ovacionado por los ciudadanos como el nuevo Spider-Man.

31) El héroe es recompensado con matrimonio o con la llegada al trono: Miles se convierte en el Spider-Man de su dimensión.

Aunque el filme también tiene otras funciones como que el agresor daña a uno o más miembros de la familia, que el héroe sea perseguido, auxiliado y obtenga una nueva apariencia, no están en el orden establecido por Propp; es decir, él las enumera después de la derrota del agresor cuando en la cinta estas ocurren antes.

En las esferas de acción, como puede verse más adelante, los antagonistas ocupan una esfera en específico y Peter B. Parker se encuentra en dos: el donante y el auxiliar. La primera la demuestra cuando prepara a Miles para su primera misión y le enseña a ser Spider-Man; mientras que en la segunda esfera, junto a las demás arañas, le ayuda al protagonista a huir en el primer combate entre los héroes y los villanos en la casa de May Parker.

- El héroe: Miles
- El agresor o malvado: Kingpin, la Doctora Octopus, Prowler, Tombstone, Escorpión y el Duende Verde.
- El donante o proveedor: Peter B. Parker y May Parker.
- El mandatario: Peter Parker
- El auxiliar: Peter B. Parker, Spider-Woman, Spider-Man Noir, Peni Parker, el SP//dr y Spider-Ham.

4.2.2. Campbell

Desde la perspectiva de Joseph Campbell, *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) sigue la trama del "camino del héroe": un ser sobresaliente, que suele ser aceptado o rechazado por su comunidad, se embarca en un viaje para mejorar el lugar en donde vive o arreglar un conflicto y durante su travesía evoluciona a una mejor versión de sí mismo.

De las tres fases de la travesía del héroe, la trama de la cinta demuestra de forma completa únicamente a la partida: Miles es mordido por una araña radioactiva y al principio no quería ser Spider-Man; más tarde recibe la ayuda de Peter B. Parker, ambos van a los laboratorios Alchemax a buscar el archivo para hacer una USB y con este detener el colisionador. Esta primera prueba podría ser considerada como el cruce del primer umbral y el vientre de la ballena porque es la primera vez que Miles actúa como Spider-Man y se enfrenta a sus primeros enemigos.

En cuanto a las demás fases de la travesía, solo se cumplen algunos pasos. En la iniciación se demuestran cuatro de seis pasos: la infiltración de Miles a la oficina de Octavius, el descubrimiento de su invisibilidad, su enfrentamiento con Doc Oc y el escape (el camino de las pruebas); el protagonista está frente a frente con su tío, lo ve morir y el discurso que su padre le da afuera de su habitación cambia su perspectiva acerca de él (la reconciliación con el padre); Miles hace su salto de fe y logra dominar sus poderes (apoteosis). Finalmente, ayuda a los demás arácnidos quienes ya lo ven como uno de ellos, tiene su

enfrentamiento final con Kingpin y se convierte en el héroe de la ciudad (la gracia última).

En la última fase, el regreso, solo se ubican tres. Las primeras dos suceden cuando la ciudad reconoce al protagonista como el nuevo Spider-Man, aplica todo lo que aprendió en su labor heroica y logra equilibrar sus responsabilidades con su vida civil (el cruce del umbral de regreso y la posesión de los dos mundos). La última sucede en el epílogo: Miles acepta y disfruta de su nueva vida como el Spider-Man de su dimensión (libertad para vivir).

4.2.3. van Dijk

Ahora, con base en el trabajo de van Dijk, la trama de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) estaría compuesta por 19 episodios, un prólogo, un epílogo, una moraleja, una evaluación, un anuncio y un epílogo:

Episodios:

Prólogo: Escena introductoria con Peter Parker "Spider-Man".

1. **Escena introductoria de Miles Morales.** **Sucesos (S):** Miles se prepara para mudarse al internado. Se nos presenta a su familia, su antigua escuela, sus conocidos, la relación con su padre y su opinión acerca de su situación actual. **Marco (M):** Miles Morales, Jefferson Davis y Río Morales. Distrito de Brooklyn, Nueva York, Tierra-1610. **Complicación (C):** Miles no quiere ir a la Academia Visions, sino permanecer en una escuela pública. Eso lleva a una discusión con su padre. **Resolución (R):** La discusión termina con Miles aceptando quedarse a regañadientes y Jeff lo obliga a decirle que lo ama afuera de la escuela y enfrente de todos sus compañeros.

2. **La vida estudiantil de Miles.** **S:** El transcurso de las clases, el documental de Alchemax acerca del multiverso, su primer encuentro con Gwen, la asignación del ensayo y la decisión de escapar. **M:** Miles, Gwen Stacy y la maestra de física. Academia Visions de Brooklyn. **C:** La maestra descubre que Miles reprobó a propósito, no permite que renuncie y le encomienda redactar un ensayo sobre su

futuro. **R:** En su habitación, Miles se distrae al mirar por la ventana, no hace su ensayo y se va al departamento de Aaron.

3. Miles va al departamento de Aaron hasta la mordida de araña. **S:** Miles pasa el tiempo con su tío. Van a un túnel de una estación del subterráneo y pintan un grafiti. **M:** Miles y Aaron Davis. Primero en el departamento de Davis y después en el túnel del subterráneo. **C:** Cuando Miles termina su arte, una araña aparece en su mano y lo muerde. **R:** El chico no le da importancia, le da un manotazo y la mata para luego volver a la escuela.

4. Miles nota cambios extraños en su cuerpo. **S:** El protagonista se da cuenta que está pasando por cambios extraños. Se encuentra con la chica de su clase de física y ella se presenta como Wanda. **M:** Miles, Wanda y el jefe de seguridad. Academia Visions de Brooklyn. **C:** Miles intenta hablar con Wanda, pero sus manos quedan adheridas al cabello de la chica y forcejean; después huye del jefe de seguridad por cuestionarlo acerca de su anterior salida sin autorización y sus manos y pies se adhieren a todo lo que toca. **R:** Los adolescentes van a la enfermería y le afeitan a Wanda parte de su cabello para liberar la mano de Miles. Luego de la huida, Miles se encuentra con un cómic de los orígenes de Spider-Man y descubre que le está pasando lo mismo.

5. Introducción de Miles al mundo de Spider-Man. **S:** El protagonista vuelve al túnel del subterráneo a buscar a la araña y al encontrarla se da cuenta que no es un insecto normal. Su sentido arácnido se activa, descubre un colisionador donde se desarrolla una pelea entre Spider-Man y el Duende Verde. Intenta huir pero termina en medio de la lucha. Spider-Man lo salva, se dan cuenta que son similares y el héroe se va a continuar con lo que estaba haciendo, no sin antes prometerle que lo entrenará. **M:** Miles, Spider-Man, Duende Verde, Kingpin y Prowler. El colisionador ubicado debajo del subterráneo en Brooklyn. **C:** La máquina se activa y con un rayo atrae varias dimensiones. El Duende mete a Spider-Man en medio del rayo, lo que provoca un mal funcionamiento y explota. **R:** Spider-Man queda muy malherido. Le entrega una USB a Miles, le hace prometer

que destruirá el colisionador y le pide que huya. Kingpin mata a Spider-Man y le ordena a Prowler que mate al testigo. Miles logra huir sin ser identificado.

6. La noticia de la muerte de Spider-Man. **S:** Miles llega al departamento de sus padres visiblemente afectado por lo que vio, les pide pasar la noche ahí y ellos aceptan. En ese momento el noticiero informa sobre la muerte de Peter Parker, la verdadera identidad de Spider-Man. **M:** Miles, sus padres, Mary Jane, May Parker. Nueva York. **C:** Miles se siente culpable de no haber ayudado a Spider-Man. **R:** El protagonista se compra un disfraz del héroe. Asiste al funeral y el discurso de Mary Jane lo motiva a cumplir su promesa.

7. Poniendo a prueba sus poderes. **S:** Miles practica sus habilidades al intentar saltar desde lo alto de un edificio, pero se tropieza y cae. **M:** Miles y Peter B. Parker. Primero en una calle, más tarde en un cementerio. **C:** Al estrellarse contra el suelo, Miles se da cuenta que la USB se rompió. **R:** Al anochecer va al cementerio a visitar la lápida de Peter. Le pide perdón por no poder cumplir su promesa. Entonces una sombra se le acerca y Miles lo electrocuta accidentalmente. Al verlo de cerca se da cuenta que es Peter Parker pero con diferente aspecto.

8. Historia de Peter B. Parker y persecución. **S:** En un flashback, Peter cuenta sus orígenes, los actos heroicos que ha realizado, su situación actual y cómo fue que llegó a la dimensión de Miles. **M:** Peter B. Parker y Miles. Dos versiones de Nueva York: primero el de la Tierra-616, luego el de la Tierra-1610. **C:** De regreso al presente, Miles huye de la policía con un Peter inconsciente debido a que estos creen que se roba el cadáver de un vagabundo. Para moverse usa una telaraña que se pegó al metro en movimiento. **R:** El metro se detiene. Los dos quedan suspendidos hasta que caen al suelo.

9. Interrogatorio y primeros consejos de Peter a Miles. **S:** Miles lleva a Peter al departamento de Aaron, lo ata a un saco de boxeo y lo interroga. Ahí descubre que proviene de otra dimensión. Peter logra desatar sus nudos y se va; pero siente dolor ya que sus átomos se distorsionan por no estar en su universo. **M:**

Miles y Peter B. Parker. Departamento de Aaron, después afuera de este y en un establecimiento de hamburguesas. **C:** Miles le pide a Peter que lo entrene y que lo deje acompañarlo a robar el archivo para hacer una nueva USB, pero este se niega. **R:** Al final Peter termina aceptando ambas peticiones. Peter hace que vayan a comer una hamburguesa y le da a Miles consejos acerca del traje.

10. Infiltración a los laboratorios Alchemax. **S:** Miles y Peter van a las instalaciones de la compañía Alchemax. Se infiltran hasta llegar a la oficina de la científica en jefe para robar el archivo. Miles descubre su nuevo poder de invisibilidad. Se revela que la doctora Olivia Octavius es la Doctora Octopus. **M:** Miles, Peter, Kingpin y Doctora Octopus. Laboratorios Alchemax, en el Valle de Hudson y Nueva York de la Tierra-65. **C:** Se llevan la CPU completa. Doc Oc los ataca, escapan de ella y de los demás científicos. Miles aprende a columpiarse. **R:** Aparece Spider-Woman para ayudarlos, se revela que es Wanda y su verdadero nombre es Gwen Stacy. También cuenta su historia y después se van. En una escena retrospectiva se muestra las motivaciones de Kingpin, se reúne con Doc Oc y le ordena que active la máquina en 24 horas.

11. La llegada a un lugar seguro. **S:** Los chicos salen del valle y llegan a la casa de May Parker. Ella se sorprende de ver a Peter vivo y deduce que proviene de otra dimensión. Miles le pregunta si hay algún lugar seguro para construir una nueva USB. Ella los lleva a un pequeño cobertizo que en realidad es la entrada secreta a la guarida subterránea del otro Spider-Man. Es en ese lugar cuando conocen a otros tres Spider-Man: Spider-Man Noir, Peni Parker con su armadura SP//dr y Spider-Ham. **M:** Las arañas y May Parker. Primero el Valle de Hudson, después la casa de May y en la guarida subterránea, en Queens de la Tierra-1610. En las historias de los tres Spider-Mans: Tierra-90214 (Noir), Tierra-14512 (Peni) y Tierra-8311 (Ham). **C:** Las Spider-Mans planean que una de ellas se quede para que, después de que las demás regresen a sus universos, destruya el colisionador. **R:** Miles se ofrece, los arácnidos le hacen pruebas rápidas para saber si está listo para la misión. El chico no logra superarlas y decepcionado de sí mismo se va.

12. Se revela la identidad de Prowler. **S:** Miles va al departamento de Aaron, de igual manera rechaza las llamadas de sus padres. Al llegar se da cuenta que su tío no está. Le escribe una carta en la que le dice que tiene problemas y desea contárselos. En ese momento irrumpe Prowler. El chico usa su invisibilidad para no ser detectado. Prowler se quita la máscara, revelando que en realidad es Aaron. **M:** Miles, Aaron Davis "The Prowler", Jefferson Davis y Río Morales. Departamento de Aaron en Brooklyn. **C:** Prowler detecta a un intruso con su visión de calor, sabe que es el testigo del asesinato de Spider-Man. Se da inicio a una persecución. **R:** Miles huye, cree que logró despistar a Prowler; pero él no sabe que lo están siguiendo.

13. La batalla entre las Arañas y los villanos. **S:** Peni termina de construir la USB. Miles llega a la casa y les dice a todos lo que ocurrió. En ese momento llega Doc Oc con Prowler, Tombstone y Escorpión. **M:** Las Arañas, los villanos, May Parker, Kingpin y "Jeff" Davis. La casa de May Parker en Queens, luego en un callejón. **C:** Se da el combate entre los Spider-Mans y los villanos. Miles trata de escapar de Prowler y ambos llegan techo. **R:** Miles le revela su identidad a su tío. Él se sorprende y aunque al principio duda, Aaron decide no matarlo. Pero en ese momento recibe un disparo de Kingpin, hiriéndolo de gravedad. Miles se lo lleva a un callejón, su tío le dice que siga adelante y muere. El chico se va antes de que su padre lo descubra, Jeff ve a su hermano fallecido y cree que el asesino fue un nuevo Spider-Man.

14. Las Arañas toman una decisión. **S:** Miles regresa a su habitación en el internado. Los arácnidos se reúnen con él y lamentan su reciente pérdida. También le informan que ya tomaron la decisión de que Peter sea el que se quede para destruir el colisionador, aunque eso signifique que muera. Miles nuevamente se ofrece para hacerlo, pero Peter le dice que todavía no está listo. Para evitar que los siga, Peter lo deja pegado con su telaraña a una silla. **M:** Miles, las arañas y "Jeff" Davis. El cuarto de Miles en la Academia Visions en Brooklyn. **C:** Antes de que Peter se vaya, Miles le pregunta cuándo sabrá que es Spider-Man. Su respuesta es que se trata de un salto de fe. **R:** Durante un rato Miles trata de

escapar en vano. Su padre aparece afuera de su habitación, le dice unas palabras de ánimo y cuando se va, Miles adquiere la voluntad para controlar sus poderes y liberarse.

15. Miles asciende. **S:** Miles regresa a la guarida secreta donde May Parker ya lo estaba esperando. Toma uno de los trajes de Spider-Man y lo personaliza. May también le da sus propios lanzatelarañas. **M:** Miles y May Parker. Primero en Queens, luego en Brooklyn. **C:** Miles sube hasta lo alto de un rascacielos con su nuevo traje. Se adhiere a una ventana y, a pesar de estar nervioso, da su salto de fe. **R:** Antes de llegar al suelo, Miles usa su lanzatelarañas y logra columpiarse por la ciudad, demostrando que ya está listo.

16. La segunda batalla en el colisionador. **S:** Las arañas se infiltran en la Torre Fisk para llegar al colisionador que se encuentra debajo de esta. Pero cuando logran llegar a la máquina, Doc Oc la enciende, lo que provoca que diferentes dimensiones colisionen y la realidad empiece a distorsionarse. **M:** Miles, las arañas, Kingpin y los villanos. El colisionador debajo de Brooklyn. **C:** Se da una segunda batalla entre los héroes y los villanos. Miles aparece en medio de la pelea y ayuda a sus compañeros. **R:** Los arácnidos derrotan a los matones de Kingpin a excepción de Doc Oc quien fue atropellada por un autobús, resultado del choque de realidades. Miles llega un panel donde conecta la USB y le da control sobre el colisionador.

17. Las Arañas se despiden. **S:** Miles se despide de los demás Spider-Mans y los devuelve a sus respectivas dimensiones. **M:** Los héroes y Kingpin. El colisionador. **C:** Antes de que Peter pueda irse, Kingpin aparece, dispuesto a no dejar que arruinen sus planes. Peter decide enfrentarlo, pero Miles lo impide. **R:** El chico neutraliza al héroe para que regrese a su universo. Peter le pregunta qué pasará si arruina todo otra vez cuando vuelva a su hogar, Miles le responde que solo se trata de un salto de fe. Peter sonrío y cae a su dimensión sintiéndose orgulloso del chico.

18. La batalla final. **S**: Miles tiene su batalla final contra Kingpin en medio del caos provocado por el choque de dimensiones. En un punto aparecen las siluetas de la familia de Fisk, pero huyen aterradas por lo que ven. **M**: Miles, Kingpin y "Jeff". El colisionador. **C**: Furioso por que arruinaron sus planes, Kingpin ataca varias veces a Miles hasta que finalmente le da el mismo golpe con el que mató al primer Spider-Man. **R**: Miles no muere, pero queda débil. Oye la voz de su padre y se da cuenta que está en el cuarto de control, dándole ánimos a Spider-Man. El héroe se pone de pie. Paraliza a Kingpin con su toque eléctrico y lo lanza al panel donde presiona el botón rojo. La realidad comienza a restaurarse y las dimensiones se separan. Durante un breve momento, Miles visualiza la Red de la Vida y el Destino hasta que el colisionador finalmente explota.

19. Aparece un nuevo Spider-Man. **S**: Ya en el exterior, Miles llama a su padre. Este le informa sobre la muerte de su tío. **M**: Miles y "Jeff". Brooklyn. **C**: "Jeff" le dice a Miles que las palabras que le dijo afuera de su habitación fueron reales y si lo desea pueden realizar un grafiti juntos. Esto conmueve a Miles. **R**: Spider-Man aparece frente a "Jeff", lo abraza, le dice que lo ama y espera volver a trabajar con él; de igual manera le entrega a Kingpin. Los ciudadanos reconocen al nuevo Spider-Man como su salvador.

Anuncio y epílogo: Miles acepta la nueva responsabilidad de ser el Spider-Man de su dimensión. Logra equilibrar su vida civil con la heroica y la relación con su padre mejoró. De igual manera, los demás arácnidos retoman sus vidas. Cuando Miles está en su cama se abre un portal y se oye la voz de Gwen preguntándole si puede hablar con él un momento. También está el momento en el que Spider-Man 2099 prueba su dispositivo para abrir portales y viaja a la Tierra-67.

Moraleja: 1) Todos tienen la capacidad de ser héroes. 2) Si sientes que eres diferente a los demás, siempre habrá personas que sean parecidas a ti y entiendan por lo que podrías estar pasando. 3) Habrá situaciones en las que sientas dudas o temor del posible resultado y tal vez nunca sepas la respuesta. Será en ese momento cuando solo tengas que hacer un salto de fe.

Evaluación: La historia tiene varios narradores, estos son los Spider-Mans cuando cuentan sus orígenes. Su orden de aparición es la siguiente: Peter Parker, Peter B. Parker, Gwen Stacy, Spider-Man Noir, Peni Parker, Spider-Ham y Miles Morales. También podría considerarse la existencia de un narrador omnisciente ya que, en algunas escenas, aparecen cartelas de cómic describiendo la situación.

4.2.4. Genette

El siguiente análisis narrativo de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) será con base en el trabajo de Genette. De acuerdo con el autor, el discurso narrativo se compone de tres elementos: historia, narración y relato.

Historia

- Sucesos: Se pueden contar 44 sucesos importantes. 1) Miles se muda a un internado y tiene una discusión con su padre; 2) Miles va con su tío y ambos realizan arte callejero en un túnel del subterráneo; 3) Miles es mordido por una araña radioactiva; 4) Descubre sus nuevos poderes durante una persecución; 5) El protagonista vuelve al subterráneo a buscar respuestas; 6) Se encuentra con una pelea entre Spider-Man, el Duende Verde y Prowler en un colisionador; 7) Spider-Man salva a Miles y promete entrenarlo después; 8) La máquina explota; 9) Spider-Man malherido le da una USB a Miles y le hace prometer que destruirá la máquina; 10) Kingpin mata a Spider-Man; 11) Miles huye de Prowler y llega a casa de sus padres; 12) Se da la noticia de la muerte de Spider-Man; 13) Miles asiste al funeral; 14) Pone a prueba sus habilidades, pero termina rompiendo la USB; 15) Visita la tumba de Spider-Man y accidentalmente electrocuta a otro Peter; 16) Miles huye de la policía con un Peter inconsciente; 17) Miles y Peter hablan y el segundo acepta entrenar al primero; 18) Los chicos van a los Laboratorios Alchemax; 19) Miles descubre su habilidad de invisibilidad; 20) Los chicos pelean y huyen de Doc Oc; 21) Encuentro con Spider-Woman; 22) Revelación de motivantes de Kingpin; 23) Los chicos van a la casa de May Parker y a la guarida de Spider-Man; 24) Encuentro

con los otros tres Spider-Man; 25) Los arácnidos ponen a prueba a Miles, pero este falla y se va; 26) Miles va al departamento de su tío y descubre que él (Aaron) es Prowler; 27) Miles huye nuevamente de Prowler; 28) Batalla entre los héroes y los villanos; 29) Miles le revela su identidad a su tío y este decide no matarlo; 30) Kingpin le dispara a Aaron; 31) Miles se lleva a su tío a un callejón; 32) Aaron le dice unas últimas palabras a Miles y muere; 33) Las arañas lamentan la pérdida de Miles y le informan sobre su decisión; 34) Peter deja pegado a Miles para evitar que los siga; 35) "Jeff" le dice unas palabras a Miles; 36) El protagonista logra liberarse; 37) Salto de fe; 38) Segunda batalla entre arácnidos y villanos; 39) Las Spider-Mans se despiden de Miles y vuelven a sus dimensiones; 40) Batalla final entre Miles y Kingpin; 41) El colisionador explota; 42) Miles arregla su relación con su padre y entrega a Kingpin a las autoridades; 43) La ciudad lo reconoce como el nuevo Spider-Man y; 44) Miles acepta su nuevo rol como Spider-Man.

- Personajes: Hay 20 personajes importantes (a excepción de Ganke) que hacen interacciones y acciones que hacen avanzar la trama.
- Escenarios: Academia Visions de Brooklyn, departamento de Aaron, el subterráneo y la Torre Fisk en el distrito de Brooklyn; el valle de Hudson y la casa de May en Queens, en la Ciudad de Nueva York de la dimensión de Miles. En escenas flashbacks están otras versiones de Nueva York.

Narración

En la historia se presentan varios narradores homodiegéticos. Estos son el protagonista y los demás Spider-Mans quienes cuentan sus orígenes en escenas retrospectivas y con *voz en off*, aunque también podría tomarse en consideración la existencia de un narrador heterodiegético debido a la presencia de cartelas en algunas escenas. Ejemplos de esto último están en el minuto 18:29, cuando Miles vuelve al subterráneo, y en el minuto 58:46 cuando los chicos llegan a la casa de May.

Relato

- Caracterización: Los personajes están bien escritos ya que la audiencia puede identificarse con ellos. El protagonista Miles es un adolescente que solo quiere expresarse a través del arte callejero y eso lo lleva a tener problemas con su padre. Quiere quedarse en su barrio con sus amigos, pero gracias a su inteligencia logró ingresar a una escuela de élite y eso lo lleva a cambiar de residencia. Cuando obtiene sus poderes y tras la muerte de Spider-Man demuestra inseguridad y miedo; más tarde, gracias al apoyo de su padre, de su tío y de sus compañeros, se convierte en el nuevo Spider-Man.

Peter B. Parker lleva muchos años siendo Spider-Man. Ha pasado por muchas situaciones difíciles. Se muestra agotado física y mentalmente; pero sigue adelante porque es su responsabilidad. Esto es algo que los adultos pueden entender ya que podrían estar pasando por lo mismo.

Spider-Man Noir, Peni y Spider-Ham tienen diseños distintos a los demás personajes y estos a su vez reflejan sus personalidades: Spider-Man Noir es literalmente blanco y negro, tiene conflictos morales debido a que proviene de un universo que hace referencia al cine noir; Peni posee un estilo anime, lo que la lleva a ser más expresiva y Spider-Ham es literalmente una caricatura ya que su actitud, sus movimientos y acciones reflejan su estilo cómico.

- Tiempo: La historia transcurre de forma casi lineal. Hay escenas retrospectivas cuando los Spider-Mans cuentan sus orígenes; sin embargo no afectan la trama principal, sino que la complementan.
- Punto de vista: La historia es abordada desde el punto de vista del protagonista, incluso se pueden oír y "leer" sus pensamientos en cartelas, más específicamente en la escena en la que Miles empieza a notar cambios extraños en su cuerpo. La audiencia lo acompaña en su búsqueda de respuestas y revelaciones. Todo a excepción de los *flashbacks*, debido a que los espectadores pueden verlas pero no el protagonista.

4.2.5. Casetti y di Chio

El último análisis narrativo será con base en el trabajo de Casetti y di Chio. De acuerdo con ellos, los tres elementos que componen una narrativa son los "existentes", los "acontecimientos" y las "transformaciones".

Existentes: Los personajes son los 21 mencionados en la Tabla 11 ya que cumplen con los tres criterios establecidos: anagráfico (tienen nombre e identidad), relevancia (cada uno tiene un peso importante en la historia ya sea en roles primarios, secundarios y terciarios) y focalización (tienen más tiempo en pantalla que el resto de los ciudadanos).

Para obtener su relevancia, los personajes realizaron estas acciones: "hacer" (Miles Morales, los dos Peter Parker, Gwen, Noir, Peni, Ham, Spider-Man 2099, May, los cinco villanos secuaces, Vanessa y Richard Fisk), "hacer hacer" (el primer Peter Parker, Kingpin, la Doctora Octopus y Aaron Davis "The Prowler"), el "decir" (MJ y los Spider-Mans al contar sus historias), el "mirar" ("Jeff" Davis y Río Morales) y el "hacer mirar" (Ganke al tener sus cómics para que, sin saberlo, Miles entienda lo que le está pasando).

Respecto al ambiente general de la cinta, este es físicamente rico ya que uno de los temas que aborda es el multiverso, es decir, la existencia de múltiples dimensiones; además, cuatro de las seis dimensiones presentadas poseen características que las hacen distinguibles entre sí. Por su lado, su situación podría ser caracterizada: aquellos que se encuentren en una dimensión que no es la suya sufren una alteración atómica que los va matando progresivamente.

En el aspecto físico también es rico debido a las referencias a marcas comerciales reales y a la mitología de Spider-Man. De igual manera, el aspecto situacional es caracterizado al tener acontecimientos comunes en las historias de superhéroes como la transformación del protagonista de alguien normal a un héroe, un acontecimiento que pone en peligro su hogar, la pérdida de un ser querido y la batalla final contra el villano.

Acontecimientos: Son las acciones de los existentes las que hacen que la historia avance. Por ejemplo, Kingpin, el antagonista principal, financió la construcción del colisionador; la Doctora Octopus fue quién la diseño y se encargó de su construcción; Miles Morales hizo un examen para ingresar a un internado, fue mordido por una araña, se encontró con el colisionador, se infiltró a Alchemax, conoció a los demás Spider-Man, descubrió la verdadera identidad de Prowler, hizo un salto de fe y junto a los demás héroes destruyó el colisionador.

Los sucesos son los que fueron provocados por el colisionador. Estos son: el choque de dimensiones en distintos puntos de la ciudad, los terremotos, el traer a diferentes Spider-Mans y la colisión de diferentes universos en la batalla final.

Ahora pasaré a analizar los tres elementos a partir de los niveles propuestos por Casetti y di Chio.

4.2.5.1. Nivel fenomenológico

Personas:

- Personaje plano/redondo: En el primero se encuentran Mary Jane Watson "MJ", Rio Morales, Ganke, Vanessa y Richard Fisk, el Duende Verde, Tombstone y Escorpión. El resto de los personajes son redondos.
- Personaje lineal/contrastado: En el primero están May Parker, Peter Parker, Rio Morales, "Jeff" Davis, Peni Parker, Spider-Man Noir y Spider-Ham. En la segunda están Aaron Davis "The Prowler" y la "Doctora Octopus" o "Doc Oc".
- Personaje estático/dinámico: Kingpin, Peni, Spider-Man Noir, Spider-Ham, May, "Jeff", Rio y "MJ" en el primero. En el segundo están Miles Morales, Gwen Stacy y Peter B. Parker.

Comportamientos:

Figura 44

Comportamientos demostrados por los personajes

Voluntario/Involuntario

- Gran parte de los comportamientos son voluntarios ya que sirven para que los personajes cumplan sus objetivos. Los únicos involuntarios serían por parte de Miles después de la mordida de la araña; por ejemplo, cuando sus manos y pies se adhieren a los objetos y superficies, cuando electrocuta a Peter B. Parker accidentalmente por haberlo asustado, el momento en el que descubre su poder de invisibilidad al infiltrarse en la oficina de Octavius y cuando ve el verdadero rostro de Prowler.

Consciente/Inconsciente

- Similar a lo anterior, casi todos los comportamientos son conscientes. El único que podría ser considerado inconsciente es el descubrimiento del colisionador debido a que Miles intentaba huir de la batalla entre Spider-Man y el Duende Verde.

Individual/Colectivo

- En el primero se encuentran los comportamientos hechos por el protagonista como el haber huido de la escuela para irse con su tío, escapar del guardia de seguridad, volver al subterráneo, cumplir con su promesa, hacer su salto de fe y pelear contra Kingpin. Los comportamientos colectivos son las dos batallas entre los arácnidos y los villanos.

Transitivo/Intransitivo

- Los Spider-Mans muestran un comportamiento transitivo debido al uso del colisionador, es decir, el haberlos sustraído de sus universos los hace realizar diversas acciones para volver a sus hogares, como ejemplos los dos enfrentamientos contra los villanos. El uso de la máquina también afecta a la ciudad y al campo espacio-tiempo. No se muestra ningún comportamiento intransitivo.

Singular/Plural

- En el primero, tras la muerte de Peter Parker, Miles comete acciones para ser el nuevo Spider-Man y detener el colisionador. En el segundo, Peter y Miles se infiltran a Alchemax, junto a los demás héroes luchan dos veces contra sus enemigos y estos ayudan a Miles a obtener el control de la máquina para que puedan volver a sus hogares.

Único/Repetitivo

- El comportamiento único sería el salto de fe de Miles, después de esa acción Miles se convierte en Spider-Man. Los repetitivos son las historias de origen, los combates, las persecuciones de Prowler y las muertes de Peter y Aaron a manos de Kingpin.

Nota. Análisis narrativo, a nivel fenomenológico, de los comportamientos de los personajes. Fuente: *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018, Persichetti, Ramsey y Rothman).

Cambios:

- Por personaje: Los que demuestran cambios por carácter son Peter B. Parker, Gwen y Miles. Los primeros dos porque eran un tanto huraños y solitarios por todo lo que habían vivido, al final Miles les enseña a confiar en los demás y en ellos mismos. El protagonista evoluciona de un adolescente despreocupado, pero con inseguridades, a un héroe seguro de sí mismo, valiente y responsable.

Por actitud, Jeff Davis en un inicio se mostraba un poco rígido, exigente con su hijo al decirle que no termine como su tío y demostraba su desprecio a Spider-Man. Después de la muerte de su hermano se acerca a Miles de una forma más honesta: le cuenta las razones de su comportamiento y que sí confía en él. Al final de la historia cambia su opinión acerca del nuevo Spider-Man y la relación con su hijo mejora.

Individuales/Colectivos: En el primero se encuentran los cambios presentados en Miles, Gwen y Peter B. Parker. En el segundo están todos los Spider-Mans por saber la existencia de otras arañas y de otros universos, esto les da un sentimiento de compañerismo.

Explícito/Implícito: El que Miles se vuelva el nuevo Spider-Man entra en ambas categorías porque si bien los ciudadanos saben que otro Spider-Man los salvó, no conocen su verdadera identidad, ni vieron al protagonista aceptar su rol.

Uniforme/Complejo: En este caso sería un cambio complejo debido a que, además de la evolución del protagonista (tanto física como psicológica), él y sus compañeros son conscientes de la existencia de múltiples dimensiones y de más versiones de Spider-Man.

- Por acción: La travesía de Miles (uniforme). Se arreglan las malformaciones entre universos y la vida del protagonista cambia para bien (efectivo). La

mordedura, el desarrollo de sus poderes, la muerte de Peter Parker y la de Aaron, el viaje a Alchemax, el encuentro con los demás Spider-Man, así como todos los combates contra los villanos ocurrieron para que Miles cambiara a ser alguien más valiente y aprendiera a usar sus habilidades para tomar su lugar como Spider-Man (fusión entre necesidad y sucesión).

4.2.5.2. Nivel formal

Roles:

- Activo/Pasivo: Los héroes, May y los villanos en el primero. Mary Jane, la familia de Kingpin y la de Miles; los últimos dos porque no realizan muchas acciones y ambos son parte de los motivantes del antagonista y el protagonista respectivamente.
- Influenciador/Autónomo: En el primero Peter Parker, Kingpin y la Doctora Octopus. En el segundo Miles y los demás Spider-Mans.
- Modificador/Conservador: Los personajes modificadores mejoradores son el protagonista y sus compañeros al querer volver a sus hogares, destruir el colisionador y arreglar la situación del choque entre dimensiones. Por el otro lado, Kingpin y los villanos que trabajan para él son los protectores porque protegen la máquina; aunque estos también podrían ser considerados como modificadores degradadores ya que, al usar el colisionador, alteran el espacio-tiempo.
- Protagonista/Antagonista: El protagonista es Miles Morales. El antagonista es Wilson Fisk "Kingpin".

Funciones:

- Privación: Miles cambia de residencia y su padre no le permite realizar su arte callejero.
- Alejamiento: Miles cambia de escuela a un internado de élite, lejos de su barrio donde se encuentran su familia y amigos. Los demás arácnidos son alejados de sus universos.

- **Viaje:** El viaje físico se presenta en el cambio de residencia, los túneles del subterráneo, el viaje al Valle de Hudson, a la casa de May y a la Torre Fisk. Se incluye el viaje de los Spider-Mans a otras dimensiones.
El viaje psicológico es la travesía de Miles: desde su cambio de escuela, la mordida de la araña, la muerte de Spider-Man, el encuentro con Peter de otra dimensión, el viaje e infiltración a Alchemax, el encuentro con los demás Spider-Mans, el descubrir la identidad de Prowler, la muerte de este, su salto de fe y la batalla final.
- **Prohibición:** Que Miles se tenga que quedar en el internado. No puede realizar arte callejero el cual consiste en grafitis y pegar stickers hechos por él. Más tarde, Peter lo deja pegado a una silla para que no lo siga ni a él ni a sus compañeros en su misión. La respuesta del protagonista ante estas prohibiciones es la infracción.
- **Obligación:** Miles debe sacar buenas calificaciones si quiere quedarse en el internado. Asimismo, el protagonista tiene la "obligación moral" de destruir el colisionador para que ni Brooklyn, ni el tiempo-espacio, terminen colapsados.
- **Engaño:** Que Aaron Davis trabaje como villano bajo el nombre de "The Prowler" y sin que su sobrino lo sepa. La respuesta ante este engaño es el desenmascaramiento inconsciente, es decir, cuando Aaron se quita la máscara enfrente de Miles sin saber que se encontraba presente.
- **Prueba:** Las pruebas preliminares del protagonista son el saltar por primera vez de un edificio, la infiltración a Alchemax, la pelea en la casa de May y el salto de fe. Mientras que las definitivas ocurren en la pelea contra los villanos en el colisionador, con los universos chocando entre sí, y su combate final contra Kingpin.
- **La reparación de la falta:** El colisionador es destruido, los universos regresan a la normalidad y los Spider-Mans regresan a sus hogares. Miles también mejora la relación con su padre.
- **El retorno:** Miles decide quedarse en la Academia Visions de Brooklyn.

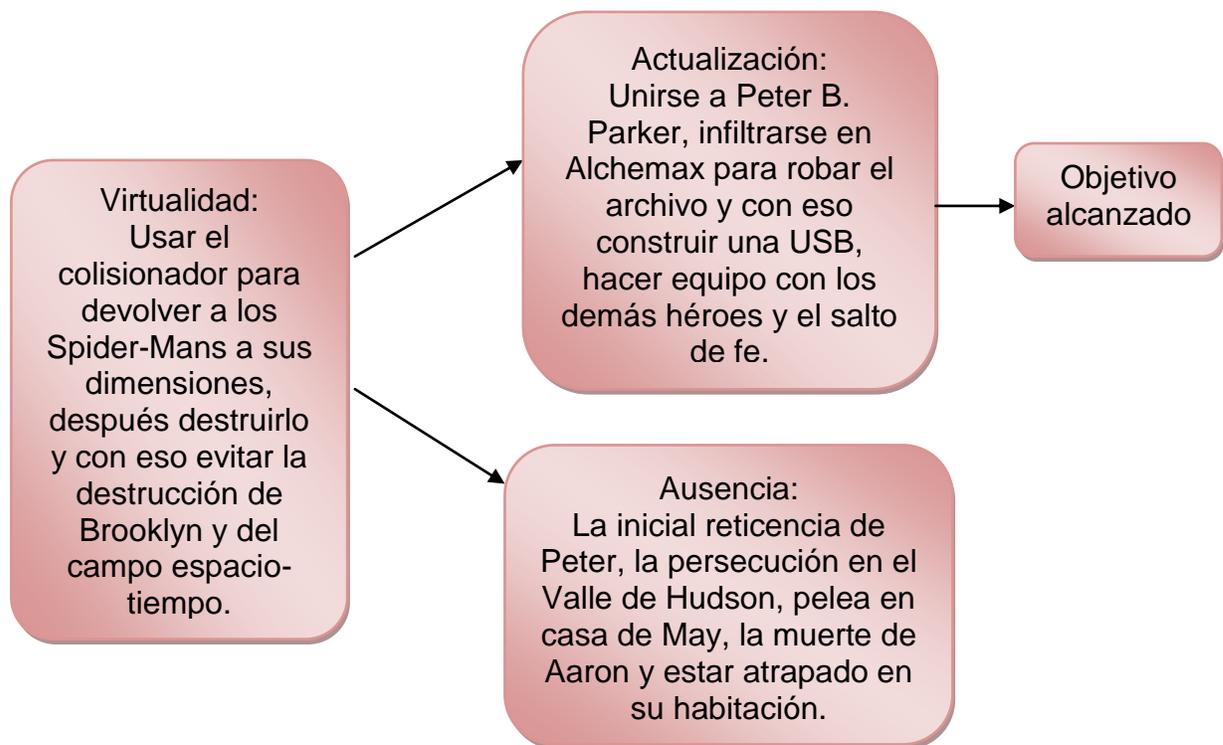
- La celebración: La ciudad reconoce al protagonista como el nuevo Spider-Man.

Procesos:

El personaje orientador es Miles Morales ya que toda la historia es contada desde su punto de vista. Por lo tanto, el proceso de virtualidad es de mejoramiento.

Figura 45

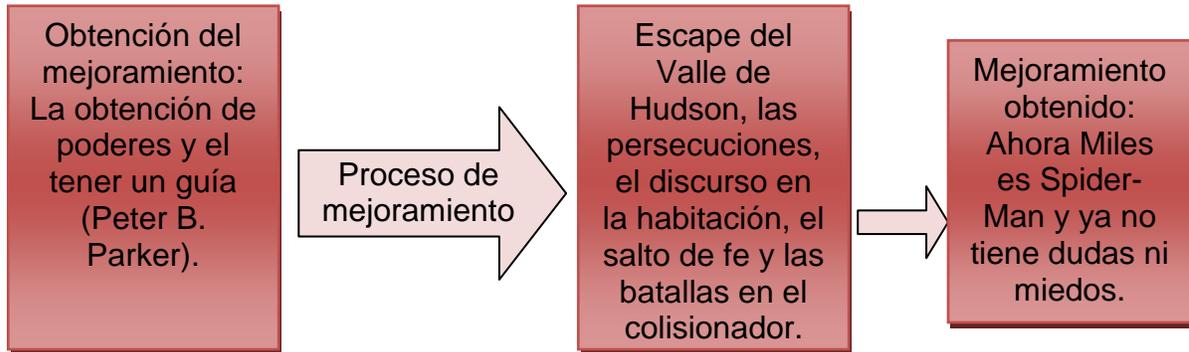
Proceso de virtualidad de mejoramiento de Miles Morales



Nota. Fuente: Información sobre los personajes secundarios. Fuente: *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018, Persichetti, Ramsey y Rothman).

Figura 46

Proceso de mejoramiento de Miles Morales



Esquema 6: Proceso de mejoramiento de Miles Morales

El agente-beneficiario podría ser Peter B. Parker: su tarea es el de ayudar a Miles a construir una nueva USB para tener control sobre el colisionador y usarlo para poder volver a su universo. Para lograr su objetivo, además de la ayuda del protagonista, se apoya en aliados motivados cómplices ya que también quieren emplear la máquina para volver a sus respectivos hogares.

El agente-antagonista es Wilson Fisk "Kingpin". Su actitud hacia el protagonista y sus aliados es hostil: aunque tiene la capacidad de contratar personas que hagan el trabajo sucio, Kingpin llega a atacar a sus enemigos y a las personas que lo traicionen con armas de fuego o con fuerza física.

4.2.5.3. Nivel abstracto

Actantes:

Con base en la características anteriormente mencionadas en el apartado 1.4.3, y su importancia en la historia, los actantes son los siguientes: de estado o "unión" son Miles Morales, los Spider-Mans, Aaron Davis "The Prowler", May Parker, Vanessa y Richard Fisk; de acción o "transformación" es Kingpin por su deseo de obtener de regreso a su familia y controlar a los demás villanos; de pragmático serían las Arañas y los villanos debido a que realizan actos físicos la mayor parte del tiempo; y de orientadores son Miles Morales y Peter B. Parker, el

primero por ser el protagonista y el segundo por ser el mentor y el que tiene mayor experiencia.

- ❖ **Sujeto/Objeto:** El Sujeto sería Miles Morales y el Objeto es el colisionador. El primero cumple con los cuatro momentos importantes: 1) activa una *performance* (Miles realiza distintas pruebas y combates para conseguir información para hacer una USB que a su vez le ayudará a controlar el colisionador); 2) está dotado de una competencia (es lo bastante inteligente para saber controlar el colisionador); 3) actúa sobre la base de un mandato (Peter Parker le hace prometer que destruirá la máquina); y 4) después de su actuación recibe una sanción que es una recompensa (reconocimiento de la ciudad, nuevo rol de héroe y mejoramiento de relaciones personales).

El colisionador es el Objeto porque posee las dimensiones del deseo (tanto Miles como otros actantes lo quieren utilizar para sus propósitos) y de la manipulación (quien lo controle puede abrir un portal para traer algo o a alguien de otra dimensión).

La máquina es una mezcla de Objeto instrumental y final: la meta principal de Miles, en un inicio, es el apagarlo para evitar la destrucción de la realidad; pero más tarde, primero lo utiliza para devolver a los demás Spider-Mans a sus universos.

- ❖ **Destinador/Destinario:** Los actantes Destinadores son la familia de Fisk, Vanessa y Richard: tras la muerte de ambos, Kingpin financió la construcción del colisionador para "traerlos de regreso", es decir, buscarlos en otra dimensión.

Los Destinatarios son Kingpin y la Doctora Octopus. El primero lo utiliza para recuperar a su familia mientras que la segunda se encargó de su construcción y con este puede comprobar su teoría del multiverso. También podría ser Miles ya que lo utiliza para cumplir sus propósitos.

- ❖ **Adyuvante/Oponente:** Los Adyuvantes son los otros Spider-Mans ya que ayudan a Miles a conseguir el control del colisionador. De igual manera está May Parker ya que, en la primera batalla en su casa, ayuda a los héroes momentáneamente y más tarde le da a Miles sus propios lanzatelarañas. Los Oponentes son los villanos contratados por Kingpin: la Doctora Octopus, Prowler, Tombstone y Escorpión. Todos ellos, por medio de combates físicos, tratan de impedir que Miles llegué al colisionador.

Actos:

La historia se compone de cuatro enunciados de estado (dos conjuntivos y dos disyuntivos) y ocho de actuación.

-Enunciados de estado: Los enunciados de conjunción son: cuando Miles se encuentra por primera vez con el colisionador y el momento en que toma control de este después de la segunda batalla entre los héroes y los villanos.

Los enunciados de disyunción: cuando Miles salta de un edificio por primera vez y al momento de caer se rompe la USB con el código para desactivar la máquina. También cuando finalmente hace explotar el colisionador.

-Enunciados de actuación: El viaje al Valle de Hudson, la infiltración a Alchemax en el cual durante la huida Miles aprende a columpiarse. Cuando huye por segunda vez de Prowler, el momento que logra liberarse de la ataduras de su silla, su salto de fe y sus dos últimos combates.

Por último, los enunciados narrativos modalizados de la cinta son los siguientes:

-La *performance*: Son las pruebas que realiza Miles desde que recibió la mordida de la araña y van desde el descubrimiento de sus nuevos poderes, el ponerlos a prueba, el conocer a Peter y al resto de los Spider-Mans, hasta su batalla final contra Kingpin.

-La competencia: Aquí se demuestran los dos lados de la competencia. La obligación moral de Miles es detener el colisionador para evitar la destrucción de la ciudad y de la realidad. Su capacidad, tanto física como psicológica, va desarrollándose para cumplir su promesa: al principio era un adolescente inexperto que no sabía dominar sus habilidades, incluso hubo momentos en que pensaba renunciar a su mandato; pero durante el transcurso de su *performance* obtiene más confianza y mayor control de sus poderes.

-El mandato: Peter Parker, el primer Spider-Man, antes de morir le encomienda a Miles destruir el colisionador. Parker sería considerado un Sujeto externo.

-La sanción: Es una recompensa dada por el Sujeto agente y el Sujeto externo. Miles, el Sujeto agente, se convierte en Spider-Man, sus relaciones personales mejoran y logra equilibrar su vida heroica con su vida civil. Los Sujetos externos son los ciudadanos que reconocen y vitorean al nuevo Spider-Man.

Variaciones estructurales:

La historia es una mezcla de dos variaciones estructurales: la saturación y la suspensión. La trama presenta un conflicto que al final se resolverá, incluso posee la misma estructura narrativa de las producciones del género de superhéroes: el protagonista es un chico normal que de repente recibe sus poderes, un villano tiene un plan que pone en peligro el hogar del héroe, tiene una evolución, consigue aliados y derrota al villano en un combate final. Sin embargo, la última escena con un portal interdimensional surgiendo frente a Miles, junto con la escena post-créditos con Spider-Man 2099, da a entender que la historia podría continuar en una segunda parte.

4.2.5.4. Régimen narrativo

El régimen narrativo de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) es la narración fuerte porque presenta las siguientes características:

1. Toda la acción de la historia se engloba en un mismo ambiente: la ciudad de Nueva York de la dimensión de Miles, ubicado en una época actual debido a la aparición y utilización de dispositivos tecnológicos como los celulares. Otros universos hacen una breve aparición en los *flashbacks* y en el epílogo y todos están retratados con un estilo visual parecido al de los cómics.

2. Los personajes se dividen de acuerdo a sus valores y a sus acciones en héroes o villanos. Otras dualidades que se presentan son hombre/mujer, principiante/ profesional (Miles comparado con el resto de los Spider-Mans), escuela pública/escuela privada y adulto/adolescente.

3. La historia muestra la evolución de Miles: pasa de ser un chico inseguro, despreocupado e incapaz de controlar sus nuevos poderes, a ser el Spider-Man valiente y confiado que su ciudad necesita. Al final su viaje también se vuelve alguien más responsable al aceptar quedarse en la escuela y aprovechar la oportunidad que tiene de mejorar académicamente.

4. La historia termina en una situación predecible con el protagonista derrotando al antagonista; sin embargo, la última escena y la escena post-créditos dan a entender que una nueva historia iniciará.

4.3. Análisis del discurso narrativo

El Objeto de esta historia, de acuerdo con las características dadas por Prieto Castillo, es el poseer el colisionador ya sea para utilizarlo o destruirlo. Esta máquina demuestra los dos lados del Objeto: para Miles es privilegiado porque quiere usar la máquina para devolver a sus compañeros a sus dimensiones para luego destruirlo, esto lo lleva a convertirse poco a poco en Spider-Man; pero para Kingpin es aversivo porque comete acciones para evitar la demolición de la máquina, como los ataques físicos, el asesinato y el contratar otros villanos.

Los ejes narrativos que se muestran en la historia son los del querer, del saber y del poder. El primero sucede porque Kingpin quiere recuperar a su familia y los Spider-Mans desean volver a sus universos y destruir la máquina. El

segundo porque Miles debe aprender a controlar sus poderes para cumplir con su encomienda. El tercero porque los arácnidos quieren poseer la máquina para después destruirla, pero Kingpin y sus secuaces se oponen a ello.

El programa narrativo que aparece en la narración es el de la apropiación: Miles quiere controlar el colisionador para devolver a sus compañeros y después destruirlo; de igual manera, Kingpin lo necesita para traer de vuelta a su familia.

En el aspecto del relato, este parece ser una mezcla de los esquemas uno, tres y seis: la historia inicia con una situación inicial estable para el protagonista, pero no para Spider-Man, quien desde hace poco tiempo trata de detener el colisionador que ya había sido activado debido a la presencia de "terremotos" en la ciudad; durante el transcurso del relato hay varias luchas y al final la situación vuelve a ser estable para el protagonista y para su ambiente.

Los personajes, en algunos aspectos, pueden llegar a ser previsibles, como lo eran los villanos secuaces de Kingpin a excepción de Prowler; pero el protagonista, el antagonista y los demás héroes sí mostraban varias facetas y no se sujetaban únicamente a sus roles. Por ejemplo, Kingpin, a pesar de que es el villano principal, muestra un lado vulnerable por el deseo de recuperar a su familia; de igual manera, aunque los Spider-Mans provengan de distintos ambientes, y tengan diferentes personalidades, todos han sufrido una pérdida y cumplen con la responsabilidad de usar sus poderes para el bien.

En el aspecto de la competencia, Miles Morales, el héroe del relato, demuestra las cuatro órdenes: del saber (durante su travesía, Miles aprende a usar sus nuevas habilidades como Spider-Man); del poder (el protagonista recibe su dispositivo lanzatelaarañas); del sentir (entre sus habilidades se encuentran sus reflejos aumentados, el trepar por las paredes, hacerse invisible, paralizar a las personas con su "toque venenoso" y su sentido arácnido que le advierte sobre un futuro peligro); y de la madurez (después de su viaje, Miles se vuelve más valiente, confiado y responsable con sus deberes heroicos y civiles).

Los móviles de los personajes, dependiendo de quién se trate, se dividen en pragmáticos y éticos: los héroes realizan acciones para usar el colisionador, luego destruirlo, y con ello evitan el rompimiento del espacio-tiempo; por otro lado, los villanos realizan acciones similares, pero para impedir que los héroes logren su cometido, lo que haría que sus móviles fueran únicamente pragmáticos. La única excepción de este grupo sería Kingpin, cuyo móvil podría ser considerado como ético al querer traer a su familia de regreso.

Con respecto al ser y el parecer, los arácnidos poseen esta propiedad ya que al ser superhéroes tienen una identidad secreta. Otros personajes que demuestran esto son Kingpin y Aaron. Fisk porque, ante el ojo público, es un empresario benefactor de varias causas, como lo es Alchemax, cuando en realidad es un poderoso y peligroso jefe de la mafia. En el caso de Davis, con Miles es alguien relajado, despreocupado y comprensivo; pero su otra identidad, Prowler, es un criminal que hace lo que sea por dinero. Sin embargo, Aaron no está dispuesto a asesinar a su sobrino, algo que le costaría su vida.

Por último, los ambientes son congruentes con los personajes y sus acciones. El espacio físico, las situaciones y el estilo visual sitúan a la historia dentro del género de superhéroes: una ciudad de Nueva York con tecnología casi imposible de igualar y con leyes de la física parecidas a las del mundo real; la evolución del protagonista de ser un chico normal a un superhéroe por medio de obtención de poderes y el enfrentar diferentes pruebas; también está el hecho de que todo esté retratado como si fuera un cómic en movimiento. Además, los personajes de Peni, Spider-Man Noir y Spider-Ham son retratados de manera diferente al resto, representando que son de otras dimensiones y, por lo tanto, de otros ambientes.

4.4. Narrativa transmedia

Como ya se había mencionado en el capítulo 3, en el apartado 3.3.2, muchos autores como Chang Meng, García Sanz y Donoso Munita con Penafiel Durruty consideraban que todas las versiones de Spider-Man, ya sean de los cómics, de

las películas, series de televisión y los videojuegos, podrían ser tomadas en cuenta como una gran red transmedia.

Algunas razones para considerar esto es que al ser un personaje muy conocido se le puede dar diferentes interpretaciones, es decir, puede contar con más de una historia, en una gran variedad de formatos y con distintos resultados. A esto se le denomina "serialidad cuántica": "un canal laberíntico narrativo que incorpora una amplia gama de expresiones transmedia dentro de un orden ontológico que racionaliza textualidades divergentes como parte y parcela del mismo sistema de historias que canoniza todas las creaciones" (Żaglewski, 2019, p. 163, citado de Proctor, 2017).

Żaglewski explica que Marvel y DC son creaciones hiperdiegéticas porque desarrollan "eventos cuánticos", es decir, historias donde sus personajes pudieron haber tomado decisiones diferentes o que vivan en ambientes alternos (Żaglewski, 2019, p. 163, citado de Proctor, 2017). Por ejemplo, la serie de cómics *What If?* (1977-2011) plantea diferentes posibilidades: si Thor hubiera sido criado por los Gigantes de Hielo, si el Doctor Doom fuera un héroe o si Spider-Man hubiera logrado salvar a Gwen Stacy, entre muchos otros.

Uno de estos eventos cuánticos es la cinta *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, ya que cuenta otra versión del evento original, de los personajes ya conocidos por los espectadores como lo es Peter Parker, el Spider-Man original, o el Doctor Octopus o en este caso Doctora. Además, presenta el concepto de multiverso a los que no estén familiarizados con los cómics (Żaglewski, 2019, p. 165, citado de Yanes, 2019).

Spider-Verse (2014-2015) ha tenido varias adaptaciones además del filme: se encuentran las ya mencionadas apariciones en las series de televisión, los videojuegos *Spider-Man: Shattered Dimensions* (2010), *Spider-Man: Edge of Time* (2011) y *Spider-Man Unlimited* (2014), y algunos cómics que retoman el evento como la miniserie *Spider-Women Alpha* (Hallum, Thompson, Latour y Putri, 2016) y *Spider-Geddon #1-#5* (Gage y Molina, 2018) que es la secuela del *Spider-Verse*

(Canal Rafatos, 2018c). Esto podría ser considerado como cross-media ya que adapta la misma historia, a diversos medios, para atraer varios tipos de audiencia además de los lectores.

Para saber si la película podría formar una narrativa transmedia (y no ser solamente un evento cuántico) se examinará desde los principios de Jenkins y Gómez. Se tomará en cuenta tanto la película en solitario, como en conjunto con el universo Marvel.

4.4.1. Principios de Jenkins y Gómez

Tabla 10

Principios de Jenkins

<p style="text-align: center;">Expansión vs Profundidad</p> <p>En el aspecto de expansión, <i>Spider-Man: Into the Spider-Verse</i> todavía sigue siendo popular. En Twitter y Facebook los usuarios suelen mencionarla, algunas cuentas publican links para poder ver la película completa o incluso la publican en esa misma página. En Instagram solo se encuentran fanarts de los usuarios. No se cumple el aspecto de Profundidad porque, si bien existen videos de análisis de la cinta hechos por usuarios, estos fueron realizados por iniciativa propia.</p>
<p style="text-align: center;">Continuidad vs Multiplicidad</p> <p>La Continuidad, en expansiones oficiales como la novela oficial, el libro de arte y el cortometraje <i>Spider-Ham: Caught in Ham</i> (2019), se respeta. Pero no sucede lo mismo si se toma en cuenta todo el universo Marvel: la historia del filme es diferente a la de los cómics y algunos personajes tienen personalidades distintas a las de su material original, pero sus historias de origen son las mismas. Con respecto a la Multiplicidad, la cinta podría ser considerada como una historia alternativa a la original. Se pueden tomar en cuenta también las adaptaciones en otros medios.</p>
<p style="text-align: center;">Inversión vs Extrabilidad</p> <p>El mundo ficticio llega a ser atractivo para el público gracias al concepto del multiverso, ya que esto abre la posibilidad de ver otras versiones de Spider-Man</p>

en la futura secuela, así como otros villanos clásicos del personaje.

En el caso de Extrabilidad, la compañía Nike lanzó a la venta los tenis Air Jordan 1 Retro High OG 'Origin Story': los mismos que usa Miles en toda la cinta. De igual manera, la tienda William Jacket vende una chaqueta con el diseño de su sudadera.

Construcción de mundos

Todos los universos son retratados de manera similar a su versión original, especialmente sus estilos visuales. Si el público quiere saber más de estos los puede buscar en los cómics individuales de los héroes o en portales como las Wikis.

Serialidad

Si bien la cinta dejó algunas dudas, como el saber donde residió Gwen mientras estaba en la dimensión de Miles o hace cuanto tiempo fue la muerte de la familia de Fisk, no hay extensiones oficiales que den respuestas.

Subjetividad

Está el cortometraje *Spider-Ham: Caught in a Ham* (2019), publicado en el canal de YouTube Marvel HQ, donde se muestra qué es lo que hacía Spider-Ham momentos antes de ser absorbido por el portal. La historia se expandirá en su secuela *Spider-Man: Into the Spider-Verse 2* a estrenarse en el 2022.

Existen los cómics individuales de los arácnidos que profundizan en sus historias de origen.

Realización

Debido al éxito de la película se pueden encontrar fanfictions, fanarts, fanvideos, así como otros tipos de CGU y TCGU en redes sociales y páginas como YouTube, DeviantArt, Fanfiction, Wattpad, entre otros. También existen videos analizando la cinta, buscando curiosidades y referencias a la mitología del personaje, así como teorías de lo que podría pasar en su secuela.

Nota. Análisis de la narrativa transmedia de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) con las características establecidas por Jenkins.

Con base en la perspectiva de Jenkins, la adaptación fílmica forma parte de toda la narrativa transmedia de Marvel ya que es otra versión del *Spider-Verse* (2014-2015) y de los personajes. Se le da una nueva perspectiva a Peter Parker, el Spider-Man original, respecto a su apariencia y actitud: en sus representaciones anteriores era el protagonista adolescente o adulto joven sin rebasar los treinta años; pero en esta película es mucho mayor, pasó a ser un personaje secundario y tomó el rol de mentor de Miles Morales, el protagonista de la película.

Tabla 11

Principios de Gómez

El contenido es creado por muy pocos visionarios

No cumple con este requisito ya que no existe como tal un productor transmedia aunque podrían ser considerados Sony Pictures (en el caso de la película) y Marvel (hablando de todo el multiverso de la editorial).

La transmedialidad debe ser prevista al comienzo de la vida de la franquicia

Hablando únicamente de la película, es probable que solo se planearan la novela oficial, el cortometraje y el *blu-ray* con contenido extra debido a que dan más detalles de la producción y de datos que no se vieron en la película.

Aunque si se toma en cuenta a todo el universo Marvel, la transmedialidad no fue planeada porque todo inició con el cómic *Amazing Fantasy #15* y conforme pasaba los años fueron surgiendo otras versiones de Spider-Man de distintos escritores y dibujantes; así, tiempo después surgió la idea del *Spider-Verse*: el momento en que todas estas versiones interactuaban en un mismo espacio.

El contenido se distribuye en tres o más plataformas

Los medios oficiales de la película son los libros y el cortometraje en YouTube. En el caso de Marvel están los cómics.

El contenido es único

En el corto todo es visto desde la perspectiva de Spider-Ham, el libro de arte muestra los diseños de los personajes y datos de la producción. La novela oficial cuenta casi la misma historia, solo que cambia algunas escenas, diálogos y añaden detalles menores no vistos en el filme; por ejemplo, entre los

benefactores de la Academia Visions están Wilson Fisk y Alchemax.

El contenido se basa en una visión única del mundo narrativo

No existe como tal una visión única, solo de la mercancía oficial, pero no de todo el multiverso de Marvel. Aunque sí se respeta el ambiente e ideología alrededor de Spider-Man.

Esfuerzo concertado para evitar fracturas y divisiones del mundo narrativo

La historia como narrativa transmedia tiene fracturas ya que la mayoría de los personajes son diferentes a su versión original. Se incluye el hecho de que una persona no puede estar en una dimensión diferente a la suya por mucho tiempo ya que podría morir, algo que no pasa en los cómics. Pero se respeta la esencia alrededor de toda la mitología de Spider-Man: usar tus habilidades para el bien común.

De igual manera, en el CGU sobre la película, y de otras producciones del personaje, en general se respeta el concepto del superhéroe y su ubicación en una época actual.

Integración vertical de todos los actores

Además de los libros, en la mercancía oficial se encuentran las camisetas, los tenis Air Jordan 1 Retro High OG 'Origin Story', los muñecos de acción, muñecos Funko Pop, un calendario 2019, el disco con el soundtrack de la cinta (tanto en formato físico como en digital) y un juego de mesa. Sony Pictures también dio a conocer un link para poder leer el guión oficial completo de la película.

Si se toma en cuenta a todo Marvel están los cómics del evento y las historias individuales de los héroes. Se incluyen las series de televisión, las sagas cinematográficas anteriores de Raimi y Webb y la actual versión del UCM.

Participación de las audiencias

En páginas como Fanfiction.com y Wattpad se encuentran fanfictions de la cinta y de otras historias de Spider-Man. En YouTube hay videos de análisis, reseñas de cómics, debates y teorías de lo que podría pasar en la secuela. Los fanarts están en portales como DeviantArt, Pinterest, Tumblr y en redes sociales como Twitter e Instagram. Después del estreno de la película, durante los años de 2019 y 2020 (incluso todavía en el 2021), se popularizó la tendencia #Spidersona en la que los

usuarios creaban sus propias versiones de Spider-Man.

Nota. Análisis de la narrativa transmedia de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) con las características establecidas por Gómez.

En resumen, como narrativa transmedia individual *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) solo cumple con cinco requisitos de Jenkins y cuatro de Gómez; no obstante, si se toma en cuenta todo el multiverso de Marvel, la cifra cambia a ocho de Jenkins y seis de Gómez. Esto quiere decir que, por sí sola, la cinta es muy débil para ser considerada una narrativa transmedia ya que, de todas las características mencionadas, algunas no las cumple o lo hace de manera incompleta a menos que se tomen en cuenta todas las historias y extensiones de la editorial.

4.4.2. Usuarios: expansión, participación, CGU y TCGU

Se había dicho que la narrativa transmedia posee otros elementos: la expansión y la participación. En solitario, *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) tiene una expansión estratégica con sus pocos medios oficiales; como participación está el panel de la película en la convención San Diego Comic Con 2018, donde algunos miembros de la producción, como los productores Phil Lord y Chris Miller, y parte del elenco hablaron sobre el proceso de realización, la historia, los personajes y lo que significa el Spider-Verse en esta y demás historias de Spider-Man (Canal Films That Rock, 2018).

Pero si el filme se toma en cuenta con la editorial Marvel, la expansión sería táctica porque, a través de los años, Spider-Man fue ganando popularidad y gracias a esto fueron surgiendo otras historias del personaje para diferentes medios como las películas y las series de televisión. En el aspecto de la participación, Marvel se presenta en eventos como la San Diego Comic Con, la New York Comic Con, la D23, entre otros; ahí, los realizadores anuncian y hablan de sus próximos proyectos editoriales y/o audiovisuales, incluso los fanáticos pueden realizar preguntas e interactuar con el elenco.

Hablando de los fanáticos de esta película, se pueden encontrar los tres tipos anteriormente mencionados en el capítulo dos: los principiantes (únicamente vieron la cinta), los medios (vieron las sagas cinematográficas y las series de televisión, entre otras producciones) y los avanzados (además de los medios audiovisuales también leyeron los cómics y no solo de Spider-Man, sino de otras historias de Marvel).

Con respecto a los prosumidores, las cuatro principales actividades que estos realizan, incluyendo el CGU, no solo se limita a la historia de la cinta: las suelen asociar con otras producciones de Spider-Man o de más contenido de Marvel. Por ejemplo, en YouTube hay videos de debates, hechos por fanáticos y conocedores del arácnido, sobre cuál ha sido la mejor versión cinematográfica; además, canales como Rafatos o New Rockstars realizan videos con teorías de lo que podría pasar en la secuela.

El CGU y el TCGU que se puede encontrar alrededor de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) es el siguiente:

Tabla 12

El CGU y el TCGU de Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018)

CGU	TCGU
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recapitulaciones ✓ Parodias ✓ Finales alternativos ✓ Falsos avances (especialmente de <i>Spider-Man. Into the Spider-Verse 2</i>). ✓ Falsos openings <p><u>CGU de Scolari</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mashups o crossover (existen crossovers con el Spider-Man de 	<p><u>Prácticas creativas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fanfiction ✓ Fan-vid ✓ Fan art ✓ Fan film (estas producciones solo toman el concepto ya que, en realidad, juntan las versiones cinematográficas de acción real). ✓ Fan-cómics ✓ Cosplay ✓ MOD (Ejemplo: la actualización

los cómics, con las versiones de las series, el del videojuego del 2018, con otros personajes de Marvel y otras películas y series).

- ✓ Adaptación (el filme es una adaptación del evento de los cómics).

CGU de Jenkins

- ✓ Refocalización
- ✓ Cambio de género
- ✓ Personalización (en Wattpad hay una mayor cantidad de historias personalizadas).
- ✓ Erotización

de *Grand Theft Auto 5* (2013) en el que el jugador puede vestir a su avatar con el traje de Spider-Man de Miles).

- ✓ Machinima (Ejemplo: *SPIDER-MAN: Into the Spider-Verse - (GTA 5 Machinima)* del canal Final Flame Productions en YouTube).
- ✓ Cuentas de redes sociales de los personajes (hechas por fans como el de Miles Morales: @WHXTUPDANGER).
- ✓ Podfics

Prácticas informativas

- ✓ Recapitulaciones
- ✓ Fanzines (*Into the Spider-Zine: A Spider-Verse Fanzine* en formato digital).
- ✓ Subtitular (solo las canciones del soundtrack).
- ✓ Wikis (En Marvel Database, Spider-Man Wiki e Into the Spider-Verse Wiki).

Nota. Basado en los elementos dados por Fernández Castrillo (2014), Guerrero-Pico (2016), Scolari (2013) y Jenkins (2010), estos dos últimos citados por Escalas Ruiz (2017).

4.4.3. Construcción de mundos

Para este apartado se analizará el mundo de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) en conjunto con el universo de Marvel. Las razones de esto es que, como ya se había visto, la narrativa transmedia de la cinta no es lo suficientemente

grande y extensa (al menos no hasta el estreno de su secuela) para poder ser considerado un mundo transmedial.

Por conocimiento general, el mundo de Marvel es una ficción histórica, es decir, ocurrieron acontecimientos reales como la Segunda Guerra Mundial o la Guerra de Vietnam. También se encuentra presente el concepto de multiverso: una casi infinita cantidad de dimensiones en las que aparecen otras versiones de los personajes, y de varios eventos, que surgieron con base en la primicia de qué hubiera pasado si las circunstancias fueran diferentes o si los personajes hubieran tomado otras decisiones.

El mundo de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018), así como la historia principal, es una adaptación del Spider-Verse original y del universo de la editorial. Los procesos de transformación que tuvo la narrativa fueron la visualización y la auralización. En su transferencia al medio audiovisual, los elementos que aparecen de la historia original son algunos de los personajes y los valores que poseen.

Los únicos existentes que sí participan en la historia original son los Spider-Mans; los demás personajes como los villanos, la familia de Miles, May Parker y Mary Jane no están involucrados pero pertenecen a la mitología de Spider-Man.

Los acontecimientos tampoco son los mismos: en los cómics todos los Spider-Mans se unen para detener a los Herederos de asesinarlos a todos, mientras que en el filme solo aparecen seis versiones del superhéroe, hacen equipo para tomar control del colisionador, usarlo para volver a sus respectivas dimensiones y apagarlo antes de que destruya el espacio-tiempo. También se cuentan las historias de origen de cada uno de los arácnidos, en escenas *flashbacks*, y estas sí son similares a las del material de origen.

En la escena post-créditos, Spider-Man 2099, antes de que fuera interrumpido, le dice al Spider-Man de la Tierra-67 que es necesario que se vaya con él. Si bien la función de esta escena es para hacer una referencia al meme, también podría contener una pista de lo que podría pasar en la secuela: el viaje

entre dimensiones, y la orden de Miguel, es parecido a lo que los Spider-Mans hacían en el Spider-Verse original al reclutar a otras versiones de sí mismos. Esto podría indicar que en la segunda parte se adaptará la historia con los Herederos o una amenaza parecida a ellos surgirá y obligue a los arácnidos a formar un ejército.

El universo de Marvel, con base en lo dicho por Klastrop y Tosca, cumple con las tres características del mundo transmedial: a) *Mythos* (existen los dioses de la mitología nórdica y griega, también de seres de origen espacial como los Celestiales; en el caso del Spider-Verse se encuentra el Maestro Tejedor); b) *Topos* (además del Sistema Solar, existen otros planetas y se encuentra presente el Multiverso; en el Spider-Verse está la Red de la Vida y el Destino); y c) *Ethos* (pareciera que se comparten los mismos códigos morales y éticos, pero hay algunas dimensiones, así como personajes, cuyas normas son diferentes; en el Spider-Verse existen versiones del arácnido que están dispuestos a cometer asesinato).

Así que, en resumen, *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) es una adaptación del Spider-Verse original de los cómics, en la que diversas versiones de Spider-Man se reúnen por primera vez para combatir un mal que los pone en peligro a todos. La diferencia entre las dos historias es que en las historietas los antagonistas principales eran los Herederos, quienes desean matar a los arácnidos para alimentarse de su energía vital; mientras que en la película es Wilson Fisk "Kingpin" quien toma ese rol, junto a otros villanos secuaces, y su objetivo principal es usar un colisionador para traer a su familia de otra dimensión aunque esto provoque el choque de universos y la destrucción del espacio-tiempo.

La película, aunque contenga los elementos clásicos del género de superhéroes, posee características que lo hacen destacar. Una de ellas es su narrativa, porque si bien parece ser otra historia de Spider-Man, el protagonista ya no es Peter Parker, sino Miles Morales, un nuevo Spider-Man quien toma el rol de

héroe después de la muerte del Peter de su dimensión y el "Peter original" se convierte en su mentor. Otras de sus características es su estilo visual, que imita al arte de los cómics, y todas las referencias alrededor del personaje que van desde las apariciones de apellidos de artistas y escritores como de las sagas cinematográficas anteriores.

Analizando la narrativa a partir de los modelos propuestos por Propp y Campbell, sí se cumplen algunos roles como el héroe, el mentor y el agresor; así como algunos pasos como la prohibición, la travesía del héroe, la obtención de un objeto mágico, el enfrentamiento final y el reconocimiento, pero no de la forma establecida por los autores. En el caso de van Dijk, la narración se divide en 19 capítulos, un prólogo, un epílogo, una moraleja y una evaluación.

Por otro lado, la cinta cumple con algunas características dichas por Genette: los narradores homodiegéticos (y un posible heterodiegético), una buena caracterización de personajes, el punto de vista es del protagonista y el tiempo es lineal.

En el análisis narrativo de Casetti y di Chio hay 21 "existentes", los ambientes presentados son físicamente ricos con la gran cantidad de referencias visuales en torno a la mitología de Spider-Man o a la cultura popular. En los tres niveles de análisis los existentes muestran diferentes actitudes (plano, redondo o modificador), especialmente los principales, así como la ocupación de diferentes roles (aliado, oponente, obstructor, entre muchos otros). Las acciones, además de llevar la historia, llevan a una evolución en los existentes. A pesar de que la historia tuvo un final casi cerrado, la escena post-créditos da a entender que continuará en una secuela.

Como discurso narrativo, los programas y ejes de narración predominantes son los de posesión, los del saber y el poder debido a las diferentes relaciones de los personajes con el Objeto, en este caso el colisionador: Miles y sus compañeros quieren utilizarlo para después destruirlo, mientras que Kingpin lo necesita para traer a su familia de otra dimensión aunque eso provoque un choque entre

realidades. La historia principal es una mezcla de varios esquemas propuestos por Prieto Castillo. El protagonista obtiene varias competencias para lograr su objetivo y los ambientes son congruentes con los personajes y sus acciones.

Por último, la cinta, por sí sola, no cumple como narrativa transmedia si se analiza con base en los requisitos establecidos por Jenkins, ni por los de Gómez, o lo hace de manera incompleta. A pesar de esto, tuvo mucho éxito con los usuarios y es abundante su CGU y su TCGU.

Si se toma en cuenta como una adaptación de *Spider-Verse* (2014), y en conjunto con el universo Marvel, la historia de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) pertenece a una de las múltiples interpretaciones que se han realizado acerca del personaje y del evento.

Si bien al momento de llevarlo a un medio audiovisual se modificaron elementos como la trama principal y los personajes, esto fue para hacerlo más atractivo para la audiencia general. De igual manera se introdujo el concepto del multiverso, otras versiones del héroe que no eran conocidos (y motive al público a buscar en otros medios para saber más de ellos); hacer referencias a otras producciones del estudio, ver otra faceta de Peter Parker y hacerle un tributo a la mitología e ideología alrededor de Spider-Man.

Conclusiones

Desde su primera aparición, Spider-Man se convirtió en un ícono de la cultura popular por varias razones, entre ellas ser el primer superhéroe de los cómics en romper varios clichés (un héroe adolescente que trabaja en solitario, tener problemas económicos y fallar en varias ocasiones), y contar con adaptaciones en el cine y la televisión.

Cada interpretación audiovisual que se ha hecho a lo largo de los años muestra distintas facetas del personaje: en las décadas de los sesenta y setenta tenía un lado sencillo; en los ochenta empezó a tonarse un poco más serio; en los

noventa manifestó un aspecto más oscuro; en el primer período del segundo milenio retorno a sus orígenes, pero de igual manera era serio y estaba adaptado a la época; y desde los años 2010 demuestra tanto heroísmo como comicidad, sobresaliendo más lo segundo.

En todas sus adaptaciones se han respetado los orígenes del personaje, que a su vez sigue el Monomito establecido por Campbell: un chico normal que es rechazado por su comunidad obtiene superpoderes de origen científico, al principio rechaza su "llamado a la aventura"; pero después de una tragedia lo acepta y pasa por muchos obstáculos para convertirse en un héroe.

Una de las más recientes películas del superhéroe, *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, de Sony Pictures Animation, estrenada en el 2018, posee una narración que, al igual que otras adaptaciones, cuenta los mismos orígenes de Spider-Man y sigue el "camino del héroe"; sin embargo, la historia se diferencia de otras producciones al tener a otro protagonista que no sea Peter Parker y al contar con más de un Spider-Man.

Los personajes podrían dividirse de acuerdo al rol que cumplen en la narrativa: el protagonista Miles Morales, sus aliados, sus familiares, sus enemigos (y sus secuaces), y los personajes terciarios. Algo que todos comparten es que son sus acciones, decisiones y motivantes los que hacen que la historia avance, especialmente en el caso de los estelares.

En esta película, los personajes que eran conocidos por el público general (gracias a las sagas cinematográficas anteriores) cambian los roles que ya tenían establecidos: Peter Parker es un personaje secundario, el mentor de Miles; su tía May se vuelve una aliada de Miles y Mary-Jane queda con un papel terciario.

Aunque no tenga mucho tiempo en pantalla, el Objeto que hace que toda la trama se mueva es el Colisionador: tanto los héroes, como el antagonista principal, desean utilizarlo pero con diferentes fines. Por ejemplo, los arácnidos lo necesitan para volver a sus dimensiones y después destruirlo para evitar la destrucción de las múltiples realidades; por otro lado, Kingpin financió su

construcción para que con este pueda traer a su familia fallecida de otra dimensión y cuenta con secuaces que atacan a los arácnidos para impedirles tomar control de la máquina.

El tiempo de la trama no es lineal debido a las escenas retrospectivas de los Spider-Mans; pero estos no entorpecen la historia, sino que la enriquecen al presentar los orígenes de cada héroe, sus ambientes y los momentos por los que pasaron. Estas escenas ayudan a la audiencia a conocer otras versiones de Spider-Man y también pueden llegar a identificar las referencias a las películas dirigidas por Sam Raimi.

A partir de los criterios establecidos por Propp, Campbell y Van Dijk, la trama de la cinta cuenta la transición de una situación a otra. Los 21 personajes, a pesar de sus diferentes tipos de roles, realizan acciones que influyen en los demás y hacen que la historia avance. Además, con base en Van Dijk, la historia deja varias moralejas que la audiencia puede aprender y aplicar en su vida diaria.

Como análisis del discurso narrativo, la película cumple con la función de relatar una transformación, en este caso del protagonista de ser un chico normal a ser un superhéroe. Si bien la trama está ordenada para que llegue a ser un tanto predecible, debido a que toma elementos propios del género de superhéroes, tiene componentes que la hacen disfrutable como los personajes, las acciones que realizan y sus motivantes. Respecto a este último, destaca especialmente el antagonista, cuyo móvil no es controlar o destruir la ciudad de forma intencional, sino el recuperar a su familia a costa de la estabilidad del espacio-tiempo.

Miles Morales pasa por dos transformaciones: la física (obtención de los superpoderes de Spider-Man, el "piquete venenoso" y la invisibilidad; además de reflejos aumentados) y la psicológica (alguien temeroso e inseguro a un héroe valiente y confiado). Incluso Peter y Gwen también pasan por una evolución: al principio ambos eran huraños, Peter se mostraba agotado por todo lo que había pasado y por el tiempo que llevaba siendo Spider-Man, y Gwen decidió no tener

amigos para evitar las distracciones; para el final de la trama gracias a Miles ambos vuelven a confiar en sí mismos y en los demás.

Uno de los elementos principales que tiene la cinta es el multiverso. Este concepto, como lo había citado Żaglewski de Proctor, abre la posibilidad de explorar otras facetas de un mismo relato o de un mismo personaje; que cada autor de su propia interpretación sin que afecten de manera drástica la ideología del personaje ni los conceptos básicos del universo de la historia. Aunque también se pueden encontrar historias que rompen estas reglas para poder experimentar con el personaje: saber su reacción ante otras decisiones u otro ambiente físico y/o social.

Phil Lord, uno de los productores y guionistas de la película, dijo en la Comic Con 2018 que el Spider-Verse da la oportunidad de presentar a múltiples interpretaciones del héroe y juntarlas en una sola historia; que, a pesar de que estos Spider-Mans luzcan diferentes entre sí, todos han sufrido la pérdida de un ser querido.

Si bien la historia de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) no es una adaptación fiel del evento *Spider-Verse* (2014-2015), este puede ser considerado un "evento cuántico", es decir, una variante de la historia original, denominado de esta forma por Żaglewski. En el relato de la película están integrados elementos propios de una película, como el movimiento de cámara, la banda sonora, la actuación de los personajes y el estilo visual, que en este caso hace referencia al arte de los cómics.

Que el filme tenga a otro protagonista, y este hecho con animación digital en lugar de acción en vivo, da la oportunidad de explorar otro aspecto del personaje de Spider-Man, de introducir su mitología a nuevas audiencias. Además, la trama contiene referencias a las sagas cinematográficas anteriores, algo que satisface a los fanáticos de antaño.

Hablando de los fans, siempre que se anuncia una nueva producción audiovisual del personaje (una película, serie o videojuego) surgen expectativas

entre estos y otros usuarios del internet. Algunas de ellas son que la trama principal no decepcione y que se respete la esencia e ideales de los personajes. También, gracias a todos estos productos, los usuarios realizan debates sobre cuál versión es la mejor realizada o la más apegada a lo visto en los cómics, ya sea en su forma cinematográfica o televisiva.

Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018) por sí sola es muy débil para ser considerada como una narrativa transmedia debido a las pocas expansiones oficiales, aunque su CGU y TCGU sí es abundante. Pero si se toma en cuenta junto con los cómics, las sagas cinematográficas anteriores y demás adaptaciones de la editorial Marvel, la película se convierte en un "evento cuántico".

Lo que Marvel ha hecho (al igual que DC Comics) es juntar todas (o casi todas) sus historias y adaptaciones para que sean parte de un vasto universo narrativo transmedial en vez de tomarlas como simples adaptaciones del material original y sin ninguna relación entre ellas. A pesar de lo anterior, Marvel no ha denominado el universo de la cinta con un nombre oficial: en la página *Marvel Database* tiene la clasificación Tierra-TRN700, con la denominación TRN (Temporary Reality Numbers) para aquellas dimensiones (películas, series y videojuegos) que no han sido nombrados.

Como mundo transmedial, Marvel tiene una extensa mitología, reglas, leyes e historia ya establecidas. En otras palabras, es un enorme universo que la gran mayoría de sus adaptaciones ha tratado de respetar y replicar. El ejemplo más reciente y conocido es el UCM al tomar elementos de los cómics para contar nuevas historias, incluso crear su propio multiverso con base en estas.

Que existan diferentes producciones de Spider-Man, así como el hecho de que pueda ser interpretado de muchas maneras, va unido al mensaje principal de la película: sin importar la apariencia o la procedencia, cualquiera puede estar detrás de la máscara, cualquiera puede ser Spider-Man. Como lo dijo Lord, gracias a la cultura de los cómics la historia de Spider-Man seguirá contándose,

con diferencias en su trama o en la forma en que se relate, lo que permitirá que el personaje se mantenga como uno de los íconos de la cultura popular.

Referencias

¹Real Academia Española. (s.f.). *Narrar*. Recuperado el 2 de agosto de 2021 de <https://dle.rae.es/narrar?m=form>

²Significados. (s.f.). *Significado de Narrativa*. Recuperado el 2 de agosto de 2021 de <https://www.significados.com/narrativa/>

³Vladimir Jakovlevich Propp (1895-1970) fue un lingüista y folclorista de origen alemán. Sus principales temas de investigación fueron los cuentos tradicionales rusos: sus orígenes, sus contextos históricos y sus perspectivas psicológicas y culturales. Entre sus publicaciones más conocidas están *Morfología del cuento* (1928), *Raíces históricas de los cuentos de hadas* (1946) y su libro póstumo *Folclore y realidad* (1976). Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de Vladimir Propp. *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Recuperado el 21 de septiembre de 2021 de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/propp.htm>

⁴Joseph Campbell (1904-1987) era un mitólogo, considerado uno de los más importantes del siglo XX. Sus principales temas de estudio fueron la mitología, la psicología, la religión y la espiritualidad. Librería Muscaria. (s.f.). *Joseph Campbell. Erudito, mitógrafo y comunicador de lo invisible*. Recuperado el 15 de septiembre de 2020 de <https://www.muscaria.com/joseph-campbell.htm>

⁵Teun A. van Dijk (1943-) es profesor en la Universidad de Pompeu Fabra de Barcelona desde 1999. Sus líneas de investigación son la teoría literaria, la pragmática del discurso, la información periodística, el discurso racista, la ideología y el contexto. Fue uno de los creadores del Análisis del discurso y editor-fundador de varias revistas. Editorial Herder México. (s.f.). *Teun A. Van Dijk*. Recuperado el 13 de octubre de 2020 en <https://herder.com.mx/es/autores-writers/teun-a-van-dijk>

⁶Gérard Genette (1930-2018) fue un crítico literario francés. Sus líneas de investigación fueron la teoría literaria, la narrativa (sus componentes, modalidades, niveles narrativos y focalización) y la intertextualidad (mezclar voces y elementos de otros textos). Algunos de sus trabajos fueron *Figuras I* (1966), *Figuras II* (1969), *Figuras III* (1972), *Figuras IV* (1999), *Figuras V* (2002), entre otros (Ortiz. Gérard Genette y la ciencia del relato. Ortiz, P. (17 de mayo de 2018). Gérard Genette y la ciencia del relato. *Letras Libres*. Recuperado el 13 de octubre de 2020 en <https://www.letraslibres.com/espana-mexico/literatura/gerard-genette-y-la-ciencia-del-relato>

⁷La pragmática es la disciplina que se encarga de estudiar la relación comunicativa entre el interlocutor y el receptor por medio del lenguaje y el contexto en el que se ubican. "Es la disciplina cuyo objeto de estudio es el uso del lenguaje en función de la relación que se establece entre el enunciado-contexto-interlocutores". Centro Virtual de Cervantes. (s.f.). Pragmática. *Centro Virtual de Cervantes*. Recuperado el 12 de octubre de 2020 en https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/pragmatica.htm

⁸Francesco Casetti, además de ser profesor en la Universidad Católica de Brescia y Milán, es teórico de cine, televisión y de espectáculos por medio de aproximaciones antropológicas, psicológicas y semiológicas. Infoamérica. (2013). Francesco Casetti (1947-). *Infoamérica*. Recuperado el 1 de agosto de 2020 de <https://www.infoamerica.org/teoria/casetti1.htm>

⁹Federico di Chio, director de Marketing de RTI-Mediaset. Otro texto que publicó con di Chio fue *Análisis de la televisión* (1991). Casetti, F. y di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós. Colección Instrumentos Paidós. España.

¹⁰De acuerdo con la Real Academia Española, la palabra *virtualmente* se define como "de un modo virtual, potencia, con frecuencia opuesto a *actual* o *efectivamente*". También podría significar "tácitamente, implícitamente". En el caso de la narrativa, la virtualidad denota una situación que podría ser posible o no.

Real Academia Española. (s.f.). *Virtual*. Recuperado el 14 de agosto de 2021 de <https://dle.rae.es/virtual>

¹¹Henry Jenkins (4 de junio de 1968) es decano de Comunicación, Periodismo y Artes Cinematográficas en la Universidad de California del Sur. Sus líneas de investigación han sido la comunicación, los medios digitales, la cultura popular y cómo estos afectan a la sociedad, la política y la cultura. S/a. (18 de enero de 2011). Henry Jenkins. *Centre de Cultura Contemporània de Barcelona*. Recuperado el 3 de noviembre de 2020 de <https://www.cccb.org/es/participantes/ficha/henry-jenkins/35783>

¹²Una consultora dedicada a las narrativas transmedia: historias que abarcan múltiples plataformas, a la creación de mundos ficticios y a que la marca comercial de estos destaque. Starlight Runner Entertainment. (s.f.). *Who we are*. *Starlight Runner Entertainment*. Recuperado el 4 de noviembre de 2020 en <https://starlightrunner.com/about>

¹³*CNN Politics*. (noviembre de 2020). Road to 270. *CNN*. Recuperado el 14 de agosto de 2021 <https://edition.cnn.com/election/2020/electoral-college-interactive-maps#build-your-own>

¹⁴Daniel Prieto Castillo (1942-) es licenciado y profesor en filosofía y doctor en comunicación social. Sus principales temas de investigación han sido la comunicación, la educación no formal y la relación entre estos. Daniel Prieto Castillo (2013). El autor. *Daniel Prieto Castillo*. Recuperado el 12 de febrero de 2021 en <https://prietocastillo.com/el-autor>

¹⁵Marvel. (s.f.). *The Event*. *Spider-Verse: The Complete Event* y Spider-Man Wiki. (s.f.). *Spider-Verse*. Recuperados el 6 de mayo de 2021 de <https://www.marvel.com/comics/discover/1020/spider-verse-the-complete-event> y de <https://spider-man.fandom.com/es/wiki/Spider-Verse>

¹⁶Slott y Camuncoli. (22 de octubre de 2014). *The Amazing Spider-Man (2014) #8*. Recuperado el 16 de julio de 2021 de

https://www.marvel.com/comics/issue/45807/the_amazing_spider-man_2014_8

¹⁷Canal The Top Comics. (25 de diciembre de 2018b). *¿Quién es Miles Morales? #SpiderMan* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 18 de julio de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=mk85sRvXeiU>

¹⁸Canal The Top Comics. (28 de diciembre del 2018d). *El origen de Spider-Gwen #SpiderVerse*. [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 18 de julio de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=p9dLTm4Ooml>

¹⁹Canal The Top Comics. (3 de enero del 2019b). *El origen de Spider-Man Noir* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 18 de julio de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=liiNMTawtMQ>

²⁰Canal The Top Comics. (2 de enero del 2019a). *El origen de Sp//der | Peni Parker* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 18 de julio de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=YYY-8HYkFYk>

²¹Canal Comics Story. (20 de mayo de 2017). *La Historia De Spider-Ham (ORIGEN) - Marvel Comics* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 18 de julio de 2021 de https://www.youtube.com/watch?v=_eyYZudzZJ4

²²Canal The Top Comics. (27 de diciembre de 2018c). *¿Quién es Spider-Man 2099? #SpiderVerse* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 18 de julio de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=yLIBOf6czvc>

Bibliografía

Aristóteles. (1974). *Poética de Aristóteles*. Gredos. 18 pp. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de <https://www.ugr.es/~zink/pensa/Aristoteles.Poetica.pdf>

Aristóteles. (2012). *La Poética*. 43 pp. Recuperado el 13 de agosto de 2021 de https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles_Poetica.pdf

Azorín Apuche, J. (3 de julio de 2019). Spider-Verse: El diseño gráfico en la narrativa cinematográfica. *Mosaic*. Recuperado el 4 de mayo de 2021 de <https://mosaic.uoc.edu/2019/07/03/spider-verse-el-diseno-grafico-en-la-narrativa-cinematografica/>

Bordwell, D. y Thompson, K. (1996). La narración como sistema formal. *El arte cinematográfico* (pp. 64-101). Recuperado el 4 de agosto de 2021 de <http://www.panoramadelarte.com.ar/archivos/Bordwell%20D%20El%20arte%20cinematografico.pdf>

Burke, K., Wyatt, C. (Escritores) y Soto, A. (Director). (19 de marzo de 2015). The Spider-Verse: Part 3 (episodio 11 de la tercera temporada). En Soto, A., et al. (Directores), *Ultimate Spider-Man* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Film Roman Productions/Marvel Animation.

Burke, K. y Wyatt, C. (Escritores); Ki Yoon, Y. y Soto, A. (Directores Supervisores). (3 de septiembre de 2016). Return to the Spider-Verse: Part 2 (episodio 17 de la cuarta temporada). En Soto, A., et al. (Directores), *Ultimate Spider-Man* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Film Roman Productions/Marvel Animation.

Burke, K. y Wyatt, C. (Escritores); Burdine, R. y Soto, A. (Directores Supervisores). (17 de septiembre de 2016). Return to the Spider-Verse: Part 4 (episodio 19 de la cuarta temporada). En Soto, A., et al. (Directores), *Ultimate Spider-Man* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Film Roman Productions/Marvel Animation.

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica. 241 pp. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/25143_91318.pdf

Canal Átomo Network Channel. (9 de noviembre de 2017). *107 datos de Spider-Man La Serie Animada que DEBES Saber (Atómico #163) en Átomo Network* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 25 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=yYhcEOXmhmc>

Canal Fernando Fuentes Pinzón. (1 de julio de 2019a). *¿Un gran poder conlleva una gran responsabilidad? (explicado) - Filosofía de Spider-Man* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 20 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=rQsya3b8CTY>

Canal Fernando Fuentes Pinzón. (5 de julio de 2019b). *Filosofía de Spider-Man - ética y spiderman - Superhéroes y filosofía* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 20 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=rxtgPhsydQQ>

Canal Film That Rocks. (1 de agosto de 2018). *SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE | Comic Con 2018 Full Panel (Jake Johnson, Hailee Steinfeld)* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 12 de julio de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=3eZgyjDQ6ys>

Canal Imperio Freak. (30 de noviembre de 2018). *Spider-Verse (Cómico) - Historia Completa y Explicada (Spider-Man Un nuevo universo)* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 7 de mayo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=m8srGCePboU>

Canal Jon Del Arroz. (3 de septiembre de 2019). *Spider-Man Roger Stern Omnibus Review* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 14 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=pocCM5sBEVM>

Canal La Red Geek de Spideremilio. (27 de diciembre de 2020). *Analizando la historia de The Spectacular Spider-Man* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 24 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=VyARTqNJs8Y>

Canal Nixian. (3 de junio de 2020). *Evolution of Spider-Man Games 1982-2020* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 3 de mayo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=g0XWKbMsRVw>

Canal Rafatos. (5 de septiembre de 2016). *La evolución de Spider-Man en la televisión* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 27 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=2PZnu4gkjyl>

Canal Rafatos. (29 de agosto de 2017). *Spectacular Spider-Man: ¿La mejor serie del personaje?* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 16 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=do9wLP3zz6w>

Canal Rafatos. (10 de enero de 2018a). *10 momentos que marcaron la historia de Spider-Man* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 24 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=pXPaqBdlIP0>

Canal Rafatos. (26 de noviembre de 2018b). *Las 10 mejores series de Spider-Man en los cómics* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 14 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=76idN3Rqs8Y>

Canal Rafatos. (6 de diciembre de 2018c). *15 versiones diferentes del Spider-Verse* [Archivo de Video]. YouTube. Recuperado el 7 de julio de 2021 de https://www.youtube.com/watch?v=lwQ_uN5oyUU

Canal Rafatos. (10 de abril de 2019a). *Spectacular Spider-Man: ¿Qué habríamos visto en una 3era temporada?* [Archivo de Video]. YouTube. Recuperado el 20 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=B3xZMMGPR9U>

Canal Rafatos. (25 de abril de 2019b). *5 Factores que hicieron fracasar a Spider-Man Unlimited* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 24 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=7Qqkk9bn82M>

Canal Rafatos. (28 de mayo de 2019c). *Qué es lo que le ocurre a Marvel's Spider-Man* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 24 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=QFpXd-jqoSw>

Canal Rafatos. (1 de julio de 2019d). *En defensa de Ultimate Spider-Man* [Archivo de Video]. YouTube. Recuperado el 24 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=k0XEdu7Gs9Q>

Canal Rafatos. (1 de agosto de 2019e). *10 Grupos a los que Spider-Man ha pertenecido* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 26 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=oztj2BFTGNA>

Canal Rafatos. (20 de septiembre de 2019f). *¿La serie menos valorada de Spider-Man?* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 28 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=BWPLdm1xHKo>

Canal Rafatos. (12 de agosto de 2020). *¿Qué edad tiene Spider-Man en la actualidad?* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 15 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=0qTpSTA4vUA>

Canal Rafatos. (23 de marzo de 2021). *El gran problema de Spider-Man realizado por Disney* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 19 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=YhcUZ0nkpms>

Canal Spider-Nation. (25 de marzo de 2018). *Spider-Man. La esencia del héroe* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 6 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=Qe2t5aXQjqM>

Canal SYFY WIRE. (29 de julio de 2020). *Celebrating The Amazing Career of John Romita Sr. | Behind The Panel | SYFY WIRE* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 13 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=L0NI28IkfLg>

Canal The Top Comics. (2 de julio de 2017). *8 cosas que debes saber de Spider-Man* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 11 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=hpLD2Breezs>

Canal The Top Comics. (19 de abril de 2018a). *Spider-Man Homecoming ¿Valió la pena que regresará a Marvel? #CaminoAllInfinityWar* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 5 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=buqL1mS5Og8>

Canal The Top Comics. (26 de junio de 2019c). *Retro Reseña Spider-Man ¿Por qué es tan buena?* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 7 de abril de 2021 de https://www.youtube.com/watch?v=PT_UtkcP03M

Canal The Top Comics. (30 de junio de 2019d). *Retro Reseña Spider-Man 3 ¿Tan mala realmente?* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 3 de abril de 2021 de https://www.youtube.com/watch?v=4_cbDPRV9YE

Canal The Top Comics. (1 de julio de 2019e). *Retro Reseña: Amazing Spider-Man / Un nuevo comienzo* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 16 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=kaRIJ5eqQhQ>

Canal The Top Comics. (2 de julio de 2019f). *Retro Reseña: The Amazing Spider-Man 2 ¿La peor de Spidey?* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 3 de abril de 2021 de https://www.youtube.com/watch?v=F5M_XMNObqY

Canal Two More Geeks. (3 de junio de 2016a). *Amazing Fantasy #15/Spider-Man/origen de spiderman/Primer Aparición de SPIDER-MAN/Cómic | Parte 1* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 11 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=jfe3ICPkun0>

Canal Two More Geeks. (1 de julio de 2016b). *Amazing Fantasy #15/Spider-Man/origen de spiderman/Primer Aparición de SPIDERMAN/Cómic | Parte 2* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 11 de marzo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=p0tCQoSbC-g>

Canal YouGambit. (19 de diciembre del 2018). *SPIDER-VERSE Historia Completa con CONTENIDO EXTRA* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado el 17 de mayo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=Js1GOTYBz-U>

Casetti, F. y di Chio, F. (1991). "Análisis narrativo". *Cómo analizar un film* (pp. 171-217). Paidós. Colección Instrumentos Paidós. España.

Cash Lady. (2020). *Every country's favorite superhero movie*. Recuperado el 7 de abril de 2021 de <https://www.cashlady.com/favourite-superhero-movie>

Centro Virtual Cervantes. (s.f.) *Texto narrativo*. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/txtnarrativo.htm

Christiansen, J. (2007). *Numbered realities (a la Earth-616)*. Recuperado el 17 de agosto de 2021 de <http://www.marvunapp.com/master/earthteaz.htm#numbered>

Colo, G., Cerilli, J., Sherman, M. y Go, H. (productores) y Knutson, Z. (Director). (2014). *Marvel: 75 Years* [Documental]. E.U.: Bow and Arrow Entertainment y Marvel Studios.

Corona Rodríguez, J. (2016). ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(l) de las narrativas. *Ícono 14*. (14), 30-48. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/919>

Cuvardic García, D. (2014). La narratología desde los años setenta hasta el siglo XXI. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 40, 101-116. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de la base de datos de Dialnet.

Davis, B. (12 de julio del 2019). Amy Pascal Talks Spider-Man: Far From Home Spoilers, Venom Sequel, Spider-Verse, and More. *Comic Book*. Recuperado el 5 de abril de 2021 de <https://comicbook.com/marvel/news/spider-man-far-from-home-sequel-venom-verse-amy-pascal-interview/>

del Castillo, M. (5 de diciembre de 2020). La cultura pop: ¿qué es y con qué se come?. *MediaLab. Universidad Panamericana*. Recuperado el 7 de abril de 2021 de <https://medialab.up.edu.mx/noticias/la-cultura-pop-que-es-y-con-que-se-come/>

Diepen, C. (13 de junio de 2019). *The multiple Spider-People. An analysis of the playfulness in intermedial references found in the different genres of Spider-Man: Into the Spider-Verse*. Tesis de licenciatura. Universidad de Utrecht, Países Bajos. Recuperado el 1 de junio de 2021 de <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/393605>

Dini, P. (Escritor); Burdine, R. y Soto, A. (Directores). (12 de marzo de 2015). *The Spider-Verse: Part 2* (episodio 10 de la tercera temporada). En Soto, A., et al.

(Directores), *Ultimate Spider-Man* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Film Roman Productions/Marvel Animation.

Drita. (20 de mayo de 2020). ¿Por qué Spider-Man es propiedad de Sony y no de Marvel?. *El Output*. Recuperado el 24 de abril de 2021 de <https://eloutput.com/cine-series/reportajes/historia-spider-man-sony-marvel/>

El País (s.a.). (31 de agosto de 2009). Disney compra Marvel por 2.800 millones [en línea]. *El País* Sección Economía. Recuperado el 5 de abril de 2021 de https://elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979_850215.html

Edgar, R., Marland, R. y Rawle, S. (2016). La narración. En *El lenguaje cinematográfico* (pp. 38-71). Barcelona, España: Parramón.

Escalas Ruiz, M. (2017). Transmedialidad y contenidos generados por los usuarios en la ficción española contemporánea: el caso de Vis a Vis (Atresmedia, 2015-2016). *Sphera Publica. Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación*, 17, (2), 02-28. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/326/284>

Fernández Castrillo, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU) [versión electrónica]. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 53-67. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/43903>

Freitas, C. y Castro, C. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas. *Revista Estudios Culturales*. (5),19-42. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de la base de datos de Dialnet.

Gallardo Paús, E. (30 de septiembre de 2011). 11. La novela. *Hypotheses* [Entrada en blog]. Recuperado el 13 de agosto de 2021 de <https://peripoietikes.hypotheses.org/tag/todorov-y-la-novela>

García-Escriva, V. (2018). El auge del género de superhéroes y la nueva industria cinematográfica global. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 9 (1), 483-491. Recuperado el 7 de abril de 2021 de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/72053>

García Landa, J. (2004). "Los conceptos básicos de la narratología". Zaragoza, España: *Universidad de Zaragoza*. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de <http://personal.unizar.es/garciala/publicaciones/basicos.html>

Gilroy, H. (Escritor); Woo Kim, J. y Soto, A. (Directores Supervisores). (10 de septiembre de 2016). Return to the Spider-Verse: Part 3 (episodio 18 de la cuarta temporada). En Soto, A., et al. (Directores), *Ultimate Spider-Man* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Film Roman Productions/Marvel Animation.

González, P. (24 de febrero de 2021). Spider-Man: No Way Home: el título y los detalles de la nueva película de Tom Holland. GQ. Recuperado el 6 de abril de 2021 de <https://www.gq.com.mx/entretenimiento/articulo/spider-man-no-way-home-estreno-sinopsis-imagenes>

Guerrero-Pico, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de "Águila Roja" y "Juego de Tronos" en España. *Comunicación y sociedad*, 21, 239-267. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de la base de datos de SciELO.

Guerrero-Pico, M. (2016). "Dimensional expansions and shiftings: fan fiction and transmedia storytelling in the Fringerverse" [versión electrónica]. *International Journal of TV serial narratives*, 2, (2), 73-86.

Guillén García, J. (27 de junio de 2013a). Las 7 características de Transmedia por Henri Jenkins. *Jorge Guillén García* [blog]. Recuperado el 31 de enero de 2020 de <https://jguillengarcia.com/2013/06/27/las-7-caracteristicas-de-transmedia-por-henri-jenkins/>

Guillén García, J. (2 de julio de 2013b). Los 8 elementos de la narrativas transmedia según Jeff Gómez. *Jorge Guillén García* [blog]. Recuperado el 31 de

enero de 2020 de <https://jguillengarcia.com/2013/07/02/los-8-elementos-de-las-narrativas-transmedia-segun-jeff-gomez/>.

Hayes, G. (26 de noviembre 2007). Web 2.0 and the myth of non-participation. *Personalize media* [blog]. Recuperado el 12 de noviembre de 2020 de <https://www.personalizemedia.com/the-myth-of-non-participation-in-web-20-social-networks/>.

Hernández Pérez, M. y Grandío Pérez, M. (2011). Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de *Battlestar Galactica* (2003-2010). *Área Abierta*, 28 , 02-20. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1111130004A/4031>

Holmes, A. (1 de junio de 2020). Upcoming Spider-Man Spinoffs: What We Know About Sony's Universe. *Cinema Blend*. Recuperado el 3 de mayo de 2021 de <https://www.cinemablend.com/news/2446480/upcoming-spider-man-spinoffs-what-we-know-about-sonys-universe>

Hoffmeier, M.; Krieg, J.; Ditko, S. y Lee, S. (Escritores). (1998). Spider Wars, chapter 1: I really, really hate clones (episodio 13 de la quinta temporada). En Richardson, B. y Shellhorn, R. (Directores), *Spider-Man: The Animated Series* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Marvel Productions/Fox.

Hoffmeier, M.; Krieg, J.; Ditko, S. y Lee, S. (Escritores). (1998). Spider Wars, chapter 2: Farewell Spider-Man (episodio 12 de la quinta temporada). En Richardson, B. y Shellhorn, R. (Directores), *Spider-Man: The Animated Series* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Marvel Productions/Fox.

Infante, A. M. y Gómez Felipe, J. (mayo de 2016). *Apuntes de narratología*. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de <http://www.maristashuelva.es/wp-content/uploads/2016/04/Apuntes-de-Narratolog%C3%ADa.pdf>

Internet Movie Database. (s.f.). *El Hombre Araña (1967-1970)*. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt0061301/?ref_=rvi_tt

Internet Movie Database. (s.f.). *El Hombre Araña (1981-1982)*. Recuperado el 29 de marzo de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt0081938/?ref_=rvi_tt

Internet Movie Database. (s.f.). *Spider-Man Unlimited*. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt0207120/?ref_=rvi_tt

Internet Movie Database. (s.f.). *El Hombre Araña: La serie*. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt0290983/?ref_=rvi_tt

Internet Movie Database. (s.f.). *El Espectacular Spider-Man*. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt0976192/companycredits?ref_=tt_dt_co

Internet Movie Database. (s.f.). *Ultimate Spider-Man*. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt1722512/?ref_=rvi_tt

Internet Movie Database. (s.f.). *El Hombre Araña (2002)*. Recuperado el 2 de abril de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt0145487/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Internet Movie Database. (s.f.). *El Hombre Araña 2 (2004)*. Recuperado el 3 de abril de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt0316654/?ref_=tt_sims_tt

Internet Movie Database. (s.f.). *El Hombre Araña 2 (2004). Awards*. Recuperado el 3 de abril de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt0316654/awards?ref_=tt_awd

Internet Movie Database. (s.f.). *El Sorprendente Hombre Araña (2012)*. Recuperado el 3 de abril de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt0948470/?ref_=tt_sims_tt

Internet Movie Database. (s.f.). *El Sorprendente Hombre Araña 2: La amenaza de Electro (2014)*. Recuperado el 3 de abril de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt1872181/?ref_=tt_sims_tt

Internet Movie Database. (s.f.). *Capitán América: Civil War (2016)*. Recuperado el 5 de abril de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt3498820/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Internet Movie Database. (s.f.). *Spider-Man: de regreso a casa (2017)*.

Recuperado el 5 de abril de 2021 de

https://www.imdb.com/title/tt2250912/?ref_=rvi_tt

Internet Movie Database. (s.f.). *Spider-Man: Lejos de casa (2019)*. Recuperado el 5 de abril de 2021 de https://www.imdb.com/title/tt6320628/?ref_=rvi_tt

Internet Movie Database. (s.f.). *Spider-Man: un nuevo universo (2018)*.

Recuperado el 4 de mayo de 2021 de <https://www.imdb.com/title/tt4633694>

Internet Movie Database. (s.f.). *Spider-Man: un nuevo universo (2018)*. *Full Cast & Crew*. Recuperado el 4 de mayo de 2021 de

https://www.imdb.com/title/tt4633694/fullcredits?ref_=tt_ov_dr#directors/

Internet Movie Database. (s.f.). *Sony Pictures Animated Films*. Recuperado el 4 de mayo de 2021 de <https://www.imdb.com/list/ls022517386/>

Internet Movie Database. (s.f.). *Spider-Man: un nuevo universo (2018)*. *Awards*.

Recuperado el 6 de mayo de 2021 de

https://www.imdb.com/title/tt4633694/awards?ref_=tt_awd

Jenkins, H. (15 de junio 2003). *Transmedia Storytelling*. *MIT Technology Review*.

Recuperado el 21 de agosto de 2020 de

<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

Jenkins, H. (12 de diciembre de 2009). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. *Henry Jenkins*. Recuperado el 27 de

octubre de 2020 de

http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Jenkins, H. (8 de abril de 2011). *Seven Myths About Transmedia Storytelling Debunked*. *Fast Company*. Recuperado el 9 de noviembre de 2020 de

<https://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked>

Jiménez, J. (6 de octubre de 2015). Todo lo que quisiste saber sobre Spider-Man. *RTVE*. Recuperado el 8 de abril de 2021 de <https://www.rtve.es/noticias/20151026/julian-clemente-spiderman-mejor-personaje-ficcion-historia/1223940.shtml>

Keyes, R. (9 de febrero de 2015). 'Spider-Man' is officially joining The Marvel Cinematic Universe. *Screen Rant*. Recuperado el 5 de abril de 2021 de <https://screenrant.com/spider-man-joins-marvel/>

Kit, B. y McMillan, G. (20 de agosto de 2019). Sony, Marvel to Split on Future 'Spider-Man' Releases. *The Hollywood Reporter*. Recuperado el 6 de abril de 2021 de <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/sony-marvel-split-future-spider-man-releases-1233383>

Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. *Icono 14*, 1 (14), 71-94. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de https://www.researchgate.net/publication/294575912_El_poder_del_prosumidor_Identificacion_de_sus_necesidades_y_repercusion_en_la_produccion_audiovisual_transmedia

Lang, B. (27 de septiembre de 2019). Spider-Man Will Stay in the Marvel Cinematic Universe. *Variety*. Recuperado el 6 de abril de 2021 de <https://variety.com/2019/film/news/sony-marvel-tom-holland-spider-man-1203351489/>

Lomelí, A. (30 de junio de 2017). El Hombre Araña 2, de Sam Raimi, ¿qué dijo la crítica en su estreno?. *Tomatazos*. Recuperado el 3 de abril de 2021 de <https://www.tomatazos.com/articulos/263949/El-Hombre-Arana-2-de-Sam-Raimi-que-dijo-la-critica-en-su-estreno>

López G., V. (6 de diciembre de 2018). 'Spider-Man: Un nuevo universo' es un prodigio animado y la mejor película de superhéroes del año. *Espinof*. Recuperado

el 5 de mayo de 2021 de <https://www.espinof.com/estrenos/spider-man-nuevo-universo-prodigio-animado-mejor-pelicula-superheroes-ano>

Margery-Peña, E. (1975). Alcances en torno a la problemática del narrador [versión electrónica]. *Revista de Filología y Lingüística*. 1 (1), 55-82.

Marvel. (s.f.). *Edge of Spider-Verse (2014) #2*. Recuperado el 22 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50955/edge_of_spider-verse_2014_2

Marvel. (s.f.). *Edge of Spider-Verse (2014) #5*. Recuperado el 22 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50963/edge_of_spider-verse_2014_5

Marvel. (s.f.). *Free Comic Book Day (Guardians of the Galaxy) (2014) #1*. Recuperado el 22 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/49348/free_comic_book_day_guardians_of_the_galaxy_2014_1

Marvel. (s.f.). *Marvel Tails Starring Peter Porker, The Spectacular Spider-Ham (1983) #1*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/74437/marvel_tails_starring_peter_porker_the_spectacular_spider-ham_1983_1

Marvel. (s.f.). *Scarlet Spiders (2014) #1*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50537/scarlet_spiders_2014_1

Marvel. (s.f.). *Scarlet Spiders (2014) #2*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50538/scarlet_spiders_2014_2

Marvel. (s.f.). *Scarlet Spiders (2014) #3*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50539/scarlet_spiders_2014_3

Marvel. (s.f.). *Spider-Man 2099 (1992) #1*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/10865/spider-man_2099_1992_1

Marvel. (s.f.). *Spider-Man 2099 (2014) #6*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50546/spider-man_2099_2014_6

Marvel. (s.f.). *Spider-Man 2099 (2014) #7*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50547/spider-man_2099_2014_7

Marvel. (s.f.). *Spider-Man 2099 (2014) #8*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50548/spider-man_2099_2014_8

Marvel. (s.f.). *Spider-Man Noir (2008) #1*. Recuperado el 22 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/22932/spider-man_noir_2008_1

Marvel. (s.f.). *Spider-Verse (2014) #1*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50554/spider-verse_2014_1

Marvel. (s.f.). *Spider-Verse (2014) #2*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/53336/spider-verse_2014_2

Marvel. (s.f.). *Spider-Verse Team-Up (2014) #1*. Recuperado el 22 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50555/spider-verse_team-up_2014_1

Marvel. (s.f.). *Spider-Verse Team-Up (2014) #2*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50556/spider-verse_team-up_2014_2

Marvel. (s.f.). *Spider-Verse Team-Up (2014) #3*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50557/spider-verse_team-up_2014_3

Marvel. (s.f.). *Spider-Verse: The Complete Event*. Recuperado el 6 de mayo de 2021 de <https://www.marvel.com/comics/discover/1020/spider-verse-the-complete-event>

Marvel. (s.f.). *Spider-Woman (2014) #1*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50561/spider-woman_2014_1

Marvel. (s.f.). *Spider-Woman (2014) #2*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50562/spider-woman_2014_2

Marvel. (s.f.). *Spider-Woman (2014) #3*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/49504/spider-woman_2014_3

Marvel. (s.f.). *Spider-Woman (2014) #4*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/49511/spider-woman_2014_4

Marvel. (s.f.). *Superior Spider-Man (2013) #32*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50924/superior_spider-man_2013_32

Marvel. (s.f.). *Superior Spider-Man (2013) #33*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50960/superior_spider-man_2013_33

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (1963) #3*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/6704/the_amazing_spider-man_1963_3

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (1963) #14*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/6527/the_amazing_spider-man_1963_14

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (1963) #20*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/6594/the_amazing_spider-man_1963_20

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (1963) #50*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/6869/the_amazing_spider-man_1963_50

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (1963) #83*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/6905/the_amazing_spider-man_1963_83

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (1963) #84*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/6906/the_amazing_spider-man_1963_84

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (1963) #365*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/6777/the_amazing_spider-man_1963_365

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (2014) #8*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/45807/the_amazing_spider-man_2014_8

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (2014) #9*. Recuperado el 22 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/45808/the_amazing_spider-man_2014_9

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (2014) #10*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/45809/the_amazing_spider-man_2014_10

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (2014) #11*. Recuperado el 23 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/45810/the_amazing_spider-man_2014_11

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (2014) #12*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/45811/the_amazing_spider-man_2014_12

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (2014) #13*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/50350/the_amazing_spider-man_2014_13

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (2014) #14*. Recuperado el 24 de julio de https://www.marvel.com/comics/issue/51320/the_amazing_spider-man_2014_14

Marvel. (s.f.). *The Amazing Spider-Man (2014) #15*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/51324/the_amazing_spider-man_2014_15

Marvel. (s.f.). *Ultimate Comics Spider-Man (2011) #2*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/38395/ultimate_comics_spider-man_2011_2

Marvel. (s.f.). *Ultimate Comics Spider-Man (2011) #6*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/38401/ultimate_comics_spider-man_2011_6

Marvel. (s.f.). *Ultimate Fallout (2011) #4*. Recuperado el 22 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/39962/ultimate_fallout_2011_4

Marvel. (s.f.). *Ultimate Spider-Man (2000) #1*. Recuperado el 22 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/4372/ultimate_spider-man_2000_1

Marvel. (s.f.). *Ultimate Spider-Man (2000) #3*. Recuperado el 22 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/14857/ultimate_spider-man_2000_3

Marvel. (s.f.). *Ultimate Spider-Man (2000) #5*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/14879/ultimate_spider-man_2000_5

Marvel. (s.f.). *Web of Spider-Man (1985) #36*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de https://www.marvel.com/comics/issue/12032/web_of_spider-man_1985_36

Marvel Database. (s.f.). *Aaron Davis (Earth-1610)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Aaron_Davis_\(Earth-1610\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Aaron_Davis_(Earth-1610))

Marvel Database. (s.f.). *Daniel Slott (Earth-1218)*. Recuperado el 15 de abril de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Daniel_Slott_\(Earth-1218\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Daniel_Slott_(Earth-1218))

Marvel Database. (s.f.). *Ganke Lee (Earth-1610)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Ganke_Lee_\(Earth-1610\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Ganke_Lee_(Earth-1610))

Marvel Database. (s.f.). *Gwendolyn Stacy (Earth-65)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Gwendolyn_Stacy_\(Earth-65\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Gwendolyn_Stacy_(Earth-65))

Marvel Database. (s.f.). *Jefferson Davis (Earth-1610)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Jefferson_Davis_\(Earth-1610\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Jefferson_Davis_(Earth-1610))

Marvel Database. (s.f.). *Lonnie Lincoln (Earth-616)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Lonnie_Lincoln_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Lonnie_Lincoln_(Earth-616))

Marvel Database. (s.f.). *MacDonald Gargan (Earth-616)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/MacDonald_Gargan_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/MacDonald_Gargan_(Earth-616))

Marvel Database. (s.f.). *Mary Jane Watson (Earth-616)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Mary_Jane_Watson_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Mary_Jane_Watson_(Earth-616))

Marvel Database. (s.f.). *Maximus Gargan (Earth-1610)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Maximus_Gargan_\(Earth-1610\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Maximus_Gargan_(Earth-1610))

Marvel Database. (s.f.). *Miguel O'Hara (Earth-928)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Miguel_O'Hara_\(Earth-928\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Miguel_O'Hara_(Earth-928))

Marvel Database. (s.f.). *Miles Morales (Earth-1610)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Miles_Morales_\(Earth-1610\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Miles_Morales_(Earth-1610))

Marvel Database. (s.f.). *Norman Osborn (Earth-616)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Norman_Osborn_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Norman_Osborn_(Earth-616))

Marvel Database. (s.f.). *Norman Osborn (Earth-1610)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Norman_Osborn_\(Earth-1610\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Norman_Osborn_(Earth-1610))

Marvel Database. (s.f.). *Otto Octavius (Earth-616)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Otto_Octavius_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Otto_Octavius_(Earth-616))

Marvel Database. (s.f.). *Peni Parker (Earth-14512)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Peni_Parker_\(Earth-14512\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Peni_Parker_(Earth-14512))

Marvel Database. (s.f.). *Peter Parker (Earth-1610)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Peter_Parker_\(Earth-1610\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Peter_Parker_(Earth-1610))

Marvel Database. (s.f.). *Peter Parker (Earth-90214)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Peter_Parker_\(Earth-90214\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Peter_Parker_(Earth-90214))

Marvel Database. (s.f.). *Peter Porker (Earth-8311)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Peter_Porker_\(Earth-8311\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Peter_Porker_(Earth-8311))

Marvel Database. (s.f.). *Richard Fisk (Earth-616)*. Recuperado el 25 julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Richard_Fisk_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Richard_Fisk_(Earth-616))

Marvel Database. (s.f.). *Rio Morales (Earth-1610)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Rio_Morales_\(Earth-1610\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Rio_Morales_(Earth-1610))

Marvel Database. (s.f.). *Spider-Man Vol 1 (1990-2018)*. Recuperado el 14 de abril de 2021 de https://marvel.fandom.com/wiki/Spider-Man_Vol_1

Marvel Database. (s.f.). *Spider-Verse*. Recuperado el 24 de julio de 2021 de <https://spider-man.fandom.com/es/wiki/Spider-Verse>

Marvel Database. (s.f.). *Tom DeFalco (Earth-1218)*. Recuperado el 14 de abril de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Tom_DeFalco_\(Earth-1218\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Tom_DeFalco_(Earth-1218))

Marvel Database. (s.f.). *The Amazing Spider-Man Vol 1 #20*. Recuperado el 25 de abril de 2021 de https://marvel.fandom.com/wiki/Amazing_Spider-Man_Vol_1_20

Marvel Database. (s.f.). *Untold Tales of Spider-Man Vol 1 (1995-1997)*. Recuperado el 14 de abril de 2021 de https://marvel.fandom.com/wiki/Untold_Tales_of_Spider-Man_Vol_1

Marvel Database. (s.f.). *Vanessa Marianna (Earth-616)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Vanessa_Marianna_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Vanessa_Marianna_(Earth-616))

Marvel Database. (s.f.). *Wilson Fisk (Earth-616)*. Recuperado el 25 de julio de 2021 de [https://marvel.fandom.com/wiki/Wilson_Fisk_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Wilson_Fisk_(Earth-616))

Olocoons Wiki (28 de septiembre de 2010). *Olocoons O2*. Recuperado el 23 de diciembre de 2020 de https://olocoons.fandom.com/es/wiki/Olocoons_O2

Ordoñez, G. (2018). Narrativa y narración en el relato audiovisual. Apuntes para la distinción de forma y contenido. *URU, Revista de Comunicación Y Cultura*, (1), 102-121. Recuperado el 30 de marzo de 2021 de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru/article/view/26312514.2018.1.6>

Pérez Tornero, J. (21 de septiembre de 2008). Jenkins: la convergencia mediática y la cultura participativa. *José Manuel Pérez Tornero. Perspectivas*. Recuperado el 2 de enero de 2021 de <http://www.jmpereztornero.eu/2008/09/21/jenkins-la-convergencia-mediatica-y-la-cultura-participativa/>

Picheta, R. (21 de agosto de 2019). Los fans temen por el futuro de Spider-Man; Sony y Marvel no alcanzan un acuerdo sobre los derechos. *CNN Español*. Sección Cine. Recuperado el 25 de marzo de 2021 de <https://cnnespanol.cnn.com/2019/08/21/los-fans-temen-por-el-futuro-de-spider-man-sony-y-marvel-no-alcanzan-un-acuerdo-sobre-los-derechos/>

Piñeyro, V. (9 de enero de 2019). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) - Reseña. *Seventh Art Studio Productions*. Recuperado el 4 de mayo de 2021 de <https://seventhartstudio.com/spider-man-into-the-spider-verse-2018-resena/>

Porto Renó, D. (noviembre 2011-enero 2012). Periodismo, redes sociales y transmediación, *Razón y Palabra*, (78), 10. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de http://www.razonypalabra.org.mx/varia/N78/1a%20parte/17_Porto_V78.pdf

Prado Aragonés, J. (1995). Aprender a narrar con el cómic. *Comunicar*, 3 (5), 73-79. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de la base de datos de Dialnet.

Prieto Castillo, D. (2000). El análisis de mensajes. *La fiesta del lenguaje* (pp. 147-201). Coyoacán, México: Ediciones Coyoacán.

Propp, V. (1977). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Editorial Fundamentos. Segunda edición. 224 pp. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de https://monoskop.org/images/9/9d/Propp_Vladimir_Morfologia_del_cuento_2a_ed.pdf

Robinson, A. (Escritor); Burdine, R. y Soto, A. (Directores). (27 de agosto de 2016). Return to the Spider-Verse: Part 1 (episodio 16 de la cuarta temporada). En Soto, A., et al. (Directores), *Ultimate Spider-Man* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Film Roman Productions/Marvel Animation.

Rosendo Sánchez, N. (2016). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos, *Icono 14*, 14, 49-70. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de

<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/930/541>

Rotten Tomatoes. (s.f.). *Spider-man 2*. Recuperado el 3 de abril de 2021 de

https://www.rottentomatoes.com/m/spiderman_2

Rotten Tomatoes. (s.f.). *The Amazing Spider-Man 2*. Recuperado el 3 de abril de

2021 de https://www.rottentomatoes.com/m/the_amazing_spider_man_2

Rotten Tomatoes. (s.f.). *Spider-Man: Into the Spider-Verse*. Recuperado el 6 de mayo de 2021 de

https://www.rottentomatoes.com/m/spider_man_into_the_spider_verse

Sánchez-Meza, D., Aarseth, E., Pratten, R. y Scolari, C. (noviembre de 2016).

Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review, *Artonodes: e-Journal on art, science and technology*, (18), 8-19. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/32556/Scolari_art_tran.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Scolari, C. (1 de junio de 2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477>

Scolari, C., Fernández de Azcárate, S., Garín, M., Guerrero, et al. (junio del 2012).

Narrativas transmediáticas, convergencia audiovisual y nuevas estrategias de comunicación. *'Quaderns del CAC'*, 38, 15 (1), 79-89. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de https://www.cac.cat/sites/default/files/2019-01/Q38_scolari_et_al_ES.pdf

Scolari, C. (2013). ¿Qué son las narrativas transmedias?. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (pp. 23-37). Barcelona, España: Grupo Planeta.

Son, E. (Escritor) y Lee, K. (Director). (26 de marzo de 2015). The Spider-Verse: Part 4 (episodio 12 de la tercera temporada). En Soto, A., et al. (Directores), *Ultimate Spider-Man* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Film Roman Productions/Marvel Animation.

Spider-Man Wiki. (s.f.). *Herederos (Tierra-001)*. Recuperado el 10 de mayo de 2021 de [https://spider-man.fandom.com/es/wiki/Herederos_\(Tierra-001\)](https://spider-man.fandom.com/es/wiki/Herederos_(Tierra-001))

Spider-Man Wiki. (s.f.). *Spider-Verse*. Recuperado el 6 de mayo de 2021 de <https://spider-man.fandom.com/es/wiki/Spider-Verse>

Sukovic, S. (2017). Transliteracy in practice. *Transliteracy in Complex Information Environments* (pp. 79-117). Cambridge, Estados Unidos: Chandos Publishing. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de <http://scitechconnect.elsevier.com/transliteracy-palettes-developing-capabilities-moving-across/>

Tapia Celis, E. (2019). *Estudio de la narrativa transmedia y la cultura participativa de los fans en la serie animada, de Adult Swim, Rick y Morty*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/JEJ3A5X7JEBF3CMGFBM7VKD8R2K7CHA6PQTHNGU9Q5UUSI4P62-12737?func=full-set-set&set_number=668979&set_entry=000001&format=999

Van Dijk, T. (1992). Superestructuras. *La ciencia del texto* (pp. 140-158). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Paidós. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de <http://www.discursos.org/oldbooks/Teun%20A%20van%20Dijk%20-%20La%20Ciencia%20del%20Texto.pdf>

Vázquez-Herrero, J., González-Neira, A. y Quintas-Froufe, N. (2019). La audiencia activa en la ficción transmedia: plataformas, interactividad y medición. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 73-93. Recuperado de <http://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/263/238>

Viana, I. (10 de octubre de 2013). El controvertido origen de Spiderman. *ABC*. Recuperado el 11 de marzo de 2021 de https://www.abc.es/cultura/libros/abci-spiderman-aniversario-201208110000_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F

Webber, T. (9 de julio de 2017). Spider-Canned: 15 canceled Spider-Man Stories You'll never see. *CBR*. Recuperado el 28 de marzo de 2021 de <https://www.cbr.com/spider-canned-15-canceled-spider-man-stories-youll-never-see/>

Weinstein, G. (24 de septiembre de 2007). Event: CREATING BLOCKBUSTER WORLD [Entrada en blog]. *PGA NMC BLOG*. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de http://pganmc.blogspot.com/2007_09_24_archive.html

Weisman, G. [@Greg_Weisman]. (8 de noviembre de 2020). *I just thought it was a nice that he liked the show. I've said over and over that I see...* [Tweet]. Twitter. Recuperado el 23 de marzo de 2021 de https://twitter.com/Greg_Weisman/status/1325595867273863169

Wolff, D. (Escritora); Soto, A. y Lee, K (Directores Supervisores). (5 de marzo de 2015). The Spider-Verse: Part 1 (episodio 9 de la tercera temporada). En Soto, A., et al. (Directores), *Ultimate Spider-Man* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Film Roman Productions/Marvel Animation.

Żaglewski, T. (2019). Infinite Narratives on Infinite Earths. The Evolution of Modern Superhero Films [versión electrónica]. *Panoptikum*, (22),158-172.

Zorilla Abascal, M.L. (2017). Transmedia: sustantivo o adjetivo. En Chávez Blanco, B., González Reyes, R. y Lay Arellano, I. (coord.), *Desafíos de la cultura digital para la educación* (pp. 307-322). Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara. Recuperado el 31 de marzo de 2021 de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/1836/1/Desaf%C3%ADos%20de%20la%20cultura%20digital%20para%20la%20educaci%C3%B3n.pdf>