



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

“Análisis del uso de la intertextualidad en Lego Batman: La Película  
basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú  
Club, Lima, 2017”

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Autor:**

HUAMANÍ ACRA, JOSÉ RAÚL

**Asesora:**

MG. GLORIA CECILIA BRENNER GALARZA

**Línea de investigación:**

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

**LIMA – PERÚ**

**AÑO 2017**

## JURADO CALIFICADOR

**PRESIDENTE**

**Grado:**

**Nombres y apellidos:**

---

Firma

**SECRETARIO**

**Grado:**

**Nombres y apellidos:**

---

Firma

**VOCAL**

**Grado:**

**Nombres y apellidos:**

---

Firma

## **DEDICATORIA**

A mis padres por su apoyo constante  
en mi carrera profesional  
y en mi vida personal.

## **AGRADECIMIENTO**

A mis docentes que me ayudaron  
con sus conocimientos y orientaciones  
a terminar mi tesis.

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Yo, José Raúl Huamaní Acra, con DNI N° 71047631, a efecto de cumplir con los criterios de evaluación de la experiencia curricular de Metodología de la Investigación Científica, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 17 de Julio del 2017

---

## PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presenté ante ustedes la Tesis titulada “Análisis del uso de la intertextualidad en Lego Batman: La Película basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciado en Ciencias de la Comunicación.

José Raúl Huamaní Acra

# ÍNDICE

JURADO CALIFICADOR.....	II
AGRADECIMIENTO .....	IV
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	V
PRESENTACIÓN.....	VI
ÍNDICE.....	VII
RESUMEN .....	IX
ABSTRACT .....	X
I. INTRODUCCIÓN .....	11
II. ANTECEDENTES .....	14
2.1 MARCO TEÓRICO.....	16
2.1.1 INTERTEXTUALIDAD .....	16
2.1.1.1 INTRATEXTUALIDAD .....	22
2.1.1.2 EXTRATEXTUALIDAD.....	26
2.1.1.3 INTERDISCURSIVIDAD.....	31
2.2 TEORÍAS QUE FUNDAMENTAN MI INVESTIGACIÓN.....	33
a) TEORÍA ESTRUCTURALISTA.....	33
b) TEORÍA DE LA INFORMACIÓN Y PERCEPCIÓN ESTÉTICA .....	34
III. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	36
3.1 APROXIMACIÓN TEMÁTICA.....	36
3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	37
PROBLEMAS GENERAL.....	37
PROBLEMAS ESPECÍFICOS .....	38
3.3 JUSTIFICACIÓN.....	38
3.4 RELEVANCIA .....	38
3.5 CONTRIBUCIÓN .....	39
3.6 OBJETIVOS.....	39
3.6.1 OBJETIVO GENERAL.....	39
3.6.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	39
IV. MARCO METODOLÓGICO.....	40
4.1 METODOLOGÍA.....	40

4.1.1	TIPO DE ESTUDIO.....	40
4.1.2	NIVEL DE INVESTIGACIÓN .....	41
4.1.3	DISEÑO .....	41
4.2	ESCENARIO DE ESTUDIO.....	42
4.3	CARACTERIZACIÓN DE LOS SUJETOS.....	45
4.4	PLAN DE ANALISIS O TRAYECTORIA .....	45
4.5	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	46
4.6	RIGOR CIENTIFICO .....	47
V.	RESULTADOS.....	48
VI.	DISCUSIÓN.....	60
VII.	RECOMENDACIÓN.....	62
VIII.	CONCLUSIÓN.....	63
IX.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	64
	ANEXO 1 .....	68
	ANEXO 2 .....	69
	ANEXO 3 .....	73
	ANEXO 4 .....	86
	ANEXO 5 .....	94

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la presencia de la intertextualidad en *Lego Batman: La película* basado en las opiniones de los seguidores del fanpage *Batman Fans Perú Club*, película estrenada en el presente año 2017 en todo el mundo pero observada en Lima, Perú. La película cuenta con 136 minutos de duración y dividido en 19 secuencias. Es por ello que se dividió en tres dimensiones la variable de intertextualidad, los cuales son: Intratextualidad, extratextualidad e interdiscursividad. Además para lograr un análisis profundo y correcto de análisis intertextual se desarrolló una entrevista de profundidad y para argumentar con mayor fuerza se realizó una ficha de observación que facilita la ubicación de las diferentes clasificaciones de las dimensiones en el fenómeno estudiado. En cuanto a los resultados generales de la ficha de observación, el film cuenta con 19 presencias de intratextualidad, 25 presencias de extratextualidad y 4 presencias de interdiscursividad. Así mismo el resultado general de la entrevista de profundidad señala que los entrevistados se mostraron a favor de los nuevos usos intertextuales en *Lego Batman* y que pudieron entender la película. Finalmente se puede concluir que los intertextos usados en *Lego Batman: La película* fueron universales y elegidos para la decodificación de un público general.

Palabras claves: Intertextualidad, intertextos, intratextualidad, extratextualidad, interdiscursividad, sampling, cita, imitación, alusión.

## **ABSTRACT**

The present investigation had as objective to analyze the presence of the intertextuality in Lego Batman: The film based on the opinions of the followers of the fanpage Batman Fans Peru Club, film released in the present year 2017 throughout the world but observed in Lima, Peru. The film features 136 minutes in length and divided into 19 sequences. This is why the intertextuality variable was divided into three dimensions, which are: Intratextuality, extratextuality and interdiscursivity. In addition to achieving a deep and correct analysis of intertextual analysis, a deep interview was developed and to make a stronger argument, an observation sheet was made to facilitate the location of the different classifications of dimensions in the phenomenon studied. As for the overall results of the observation sheet, the film has 19 intratextuality presences, 25 extratextuality presences and 4 interdiscursivity presences. Also the general result of the depth interview indicates that the interviewees were in favor of the new intertextual uses in Lego Batman and that they could understand the film. Finally it can be concluded that the intertexts used in Lego Batman: The Movie were universal and chosen for the decoding of a general audience.

Key words: Intertextuality, intertexts, intratextuality, extratextuality, interdiscursivity, sampling, quotation, imitation, allusion.

## I. INTRODUCCIÓN

Desde la creación del cine en París (Francia) en el año 1895 por los hermanos Lumiere, el cine ha ido evolucionando tanto en tecnología como en variedad a través de los años. Hollywood nos ha presentado films desde los más clásicos y sencillos, hasta las más novedosas películas de ciencia ficción, con el uso de las nuevas tecnologías.

Por otra parte, la llegada del cine a nuestro país se da a inicios del siglo xx con el documental “Centauros Peruanos” en 1911, desde esa fecha, la industria cinematográfica peruana fue creciendo pero con una tecnología menor a comparación del cine estadounidense.

En los años 1980 se producen películas como, Maruja en el infierno, La boca del lobo, Paloma de papel, entre otros.

Sin embargo, se debe señalar que la industria cinematográfica peruana reinicia su nuevo boom de películas y de manera continua, desde el éxito de la película “Asu Mare” en el 2013, producción realizada por la productora Tondero Films. Esta película nos narra la historia de Carlos Alcantara, quien debe enfrentar unos obstáculos y decepciones para lograr su sueño de ser actor. En esta travesía nos remonta a un Perú de los años 1960 a 1990, con elementos y personajes que nos hace sentir que estamos en esos años.

Dicho lo anterior, se debe señalar que muchos de los textos (se debe indicar que en nuestra investigación los textos pueden ser visuales, sonoros, audiovisuales, escritos, entre otros) que observamos en la actualidad, suelen ser percibidos como no muy originales, esto debido a que hay especialistas que señalan que todo texto (en contenido o idea) ya se encuentran escritos y que al momento de crear uno nuevo, estamos influenciados en un texto previo y esto sucede porque antes de ser escritores somos lectores.

Las referencias que se observan en las actuales producciones audiovisuales, sea en el Cine y/o TV, no siempre se realizan de forma inconsciente, sino en muchos casos con un propósito.

Por ejemplo: En el cine, una de las razones fundamentales por el cual los guionistas y directores utilizan esta técnica, es para aumentar la carga emocional de su producción, así como para fortalecer un dialogo o escenas, al usar citas o referencias de otras películas anteriores que tuvieron una gran acogida.

Otro de los ejemplos audiovisuales que se pueden observar en la actualidad son algunas de las series de televisión, como la famosa serie estadounidense, “Los Simpsons”, de la cadena de televisión Fox. Quienes realizan mucha crítica en parodia sobre los sucesos de ese país, así como a personajes reconocidos.

Otro ejemplo es la serie “The Flash” de Warner Channel, donde usan constantes referencias y citas de films o series populares, pero en forma de parodias, con el fin de poder reforzar con ellas el contexto o la idea de esa escena.

También en el mismo universo o producción de Warner Bros, tenemos a la serie “Legend Of Tomorrow”, que utiliza muchas referencias y citas pero con intertextos de cultura universal. Esto debido a que la serie, trata de un grupo que viaja en el tiempo para arreglar las anomalías (cambios) en la historia del mundo y lograr mantener la mayor igualdad posible de lo que conocemos hoy en día. En estas travesías presentan a icónicos personajes de nuestra historia universal, además de observar citas y referencias en parodia sobre películas y series.

El Perú tampoco es ajeno al uso de referencias, aunque su uso no es tan específico y trabajado actualmente, se pudo observar en la película *Asu Mare*, la utilización de referencias o elementos que nos recordaron a ciertos programas pasados de la televisión peruana.

Todo lo que se ha mencionado anteriormente se puede relacionar en una sola palabra, la cual es: "Intertextualidad". Este término o concepto, es parte fundamental de la rama de la Semiótica, la cual nos indica o señala que la intertextualidad se puede entender como la interrelación de textos previos o pasados en un texto nuevo o simplemente como la relación de un texto con otros textos, es decir una red de textos.

Por ello, es muy importante conocer a profundidad sobre los beneficios del uso de la intertextualidad en las producciones audiovisuales o en cualquier producción (libros, publicidad visual, spot de TV y radio, etc.), pero también usarlo adecuadamente para sacar el mayor provecho de esta técnica comunicativa.

Con la intertextualidad podemos aprovechar las exitosas producciones pasadas de otros autores (extratextualidad), para aumentar la carga emocional y explicar de manera más breve, diálogos o escenas de nuestras producciones.

Pero no solo se trata de utilizar textos ajenos sino de aprovechar dos formas de uso intertextualidad como la intratextualidad (usar nuestros trabajos pasados para retroalimentarnos de ellas y poder ampliarlas) e interdiscursividad (usar géneros distintos a nuestras producciones, aprovechando toda la gran diversidad de cultural que tenemos).

Asimismo, la intertextualidad facilita que tanto los comunicadores, como los usuarios más jóvenes, conozcan y aprendan más sobre el cine antiguo, series pasadas, textos clásicos u otros, así mismo ser lectores más críticos.

Así mismo se debe tener en cuenta que los libros que existen sobre la intertextualidad son en su mayoría investigaciones de Estados Unidos, España y Francia. Es por ello que se tiene muy pocas investigaciones que se hayan realizados en Latinoamérica y aún en menor número, trabajos sobre las diferentes formas de uso intertextual.

Algunas de las tesis que se tiene en Latinoamérica son: El poemario “Ha vuelto la diosa ambarina” (Perú), El verdadero Catoblepas: Relaciones intratextuales en las obras de Mario Vargas Llosa (Perú), Relaciones intertextuales en la tradición oral de San Pedro de Casta (Perú). Además de un estudio de investigación sobre el caso de la serie estadounidense “los Simpsons” (México).

Por ello la siguiente tesis tiene como objetivo, analizar el uso de la intertextualidad del film Lego Batman: La Película, utilizando las opiniones de los seguidores de la fanpage Batman Fans Club Perú que vieron esta cinta del caballero de la noche. Esto para lograr conocer que tanto beneficios e

importancia nos puede generar los diferentes usos intertextuales que no se han usado anteriormente en su mayoría, en los consumidores peruanos. Así mismo observar como esta técnica nos ayuda a reforzar nuestras producciones (retroalimentándonos) para crecer como productoras o empresas más consolidadas.

Además el poder complementar acerca de lo que se ha investigado hasta el momento sobre la intertextualidad y profundizar en el campo de la intertextualidad cinematografía con los términos de intratextualidad, extratextualidad e interdiscursividad para que los futuros comunicadores puedan usarlos en sus futuros trabajos.

## **II. ANTECEDENTES**

Rengifo (2008), en su tesis “Letra sagrada/poesía festiva: relaciones intertextuales en la tradición oral de San Pedro de Casta”, para optar el grado de licenciado en Literatura de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, en Lima, Perú. Menciona como problema, que “la literatura peruana es como una realidad heterogénea, dentro de la cual coexisten distintas tradiciones que si bien tienen cohesión y consistencia discursivas internas [entre ellas], muchas veces se entrelazan y generan nuevos resultados”. Menciona como objetivo general: “Determinar las relaciones intertextuales existentes en la tradición oral de San Pedro de Casta (Huarochirí, Lima) en lo concerniente a la escritura, la memoria y la poesía en el marco de la celebración de la Fiesta del Agua”. Una de las conclusiones que nos deja Rengifo en su tesis es la siguiente:

La relación del Entablo con los cantos y los testimonios casteños se puede abordar con el concepto de intertextualidad exoliteraria, pues estos contienen “injertos” del Entablo, que es un texto no literario. Se genera, con ello, una inversión de los significados más comunes en los estudios sobre la literatura peruana andina de base tradicional: la letra se inviste de los signos de la tradición y lo sagrado, mientras que la voz es portadora de los signos de la modernidad y lo profano o al menos lo cotidiano (p. 89).

Montesdeoca (2003), en su tesis “La intertextualidad en Peter Ackroyd” para obtener el grado de doctora en la Universidad de La Laguna, en España. Montesdeoca decide investigar a este escritor porque observa que la inmensa mayoría de trabajos de Ackroyd, muestra un gran interés por la literatura y cultura inglesa, además por otros autores enmarcados en esta tradición. Este hecho le lleva a Peter Ackroyd a insertar textos de otros autores ingleses en los suyos, con el fin de desarrollar sus ideas y temas propios pero siempre usando la cultura y literatura inglesa.

Esto genera que en sus trabajos se observe continuamente la intertextualidad, convirtiéndolo con ello en un autor intertextual. En ese sentido, el objetivo de Montesdeoca como lo señala en su tesis es: “Analizar la producción [de Peter Ackroyd] desde el punto de vista intertextual, debido a que es interesante ver cómo un autor recrea en un texto propio, otros ajenos (...) y aclarar para qué se realiza esta labor” (p.9). Montesdeoca en su tesis concluye que “un análisis intertextual no se reduce a la identificación de pasajes ajenos en un texto concreto. De hecho, las relaciones intertextuales obedecen a las intenciones del autor que las lleva a cabo” (p.554).

Landa (2006), en su tesis “El verdadero Catoblepas: relaciones intertextuales en las obras de Mario Vargas Llosa” por el grado de magíster en literatura hispanoamericana de la Pontificia Universidad Católica del Perú, en Lima, Perú. Landas decide investigar el fenómeno “Catoblepas” en las obras de Mario Vargas debido a que observa que estas se alimentan entre si y se interconectan dejando en la percepción de los lectores que estas obras fueron hechas por un mismo autor.

Como objetivo propone realizar “énfasis en los puentes que unen las diferentes obras del autor y en aquellos elementos que se enlazan entre sí para cohesionar las partes en que se dividen las historias” (p.12).

Luis Enrique Landas concluye su tesis que la intertextualidad juega un papel importante en el desarrollo del fenómeno de Catoblepas, en las obras de Vargas Llosa y define a la intertextualidad de la siguiente manera: “La intertextualidad es un fenómeno por el cual se observa una significativa relación

de forma y fondo entre obras distintas. Estas relaciones tejen una red de multiplicidad en referencias, ecos, alusiones, huellas a servicio de la interpretación del lector” (p. 177).

Martinez (2005), en su trabajo de investigación “El papel de la intertextualidad en la Lectura crítica de un texto televisivo popular: El caso de los Simpsons” en Monterrey, México. La doctora en comunicación, Dora Martinez, menciona que el programa “Los Simpsons” es un claro ejemplo de ironía postmoderna, por sus densas y sutiles alusiones culturales. Ella menciona como problema de investigación, lo siguiente: “Para disfrutar de este programa [Los Simpsons] se requiere una vasta cultura mass-mediática y particularmente una profunda familiaridad con todo tipo de productos originados en los medios masivos americanos” (p.1).

Martinez indica como objetivos la identificación de los subtextos o intertextos en algunos programas de Los Simpson, así mismo determinar si estas intertextualidades son o no decodificadas por el receptor y si esto está relacionado con la posibilidad de elaborar una lectura emancipatoria o generar una lectura de resistencia no deseada.

Finalmente como conclusión nos señala:

La cultura posmoderna, desde finales del siglo XX hasta el presente, se caracteriza por la concentración de referentes procedentes de diversas tradiciones, sean como hemos dicho, cultas o populares. (...) Está claro que el captar la intertextualidad que se maneja en esta serie [Los Simpsons] (...) será cuestión del espectador y de su formación como sujeto crítico, (...) aunque a veces este fenómeno quede poco claro. Las referencias que nos remiten a otros textos están ahí y cada vez son menos ignoradas por los receptores (p.10).

## **2.1 MARCO TEÓRICO**

### **2.1.1 INTERTEXTUALIDAD**

La intertextualidad es un elemento semiótico que ha estado presente durante todos estos años en el mundo cinematográfico y en cualquier otra producción.

Esto se puede comprobar, debido a que alguna vez al observar alguna película, hemos pensado que cierta escena nos recuerda algo pasado que antes hemos visto, ya sea un diálogo, elementos visuales o sonoros de la escena observada o que la escena misma es muy similar a una escena de otro film.

La intertextualidad lo podríamos definir como la interconexión de diferentes textos que están interconectados entre sí, además como la presencia de un texto pasado en un texto nuevo. Es decir, que un lector pueda identificar que ciertos elementos de una producción, tienen referencias con otras producciones pasadas. Así mismo, estos textos pueden ser unidos con un propósito o simplemente sin querer.

Esto último ocurre porque los escritores están influenciados con todos los textos que leyeron previamente y existen en la actualidad o año donde se realiza la producción. Es por ello que la intertextualidad genera en el texto observado, una reacción de recuerdos de otros textos anteriores al suyo.

Etimológicamente, el término intertextualidad deriva del “prefijo inter [que denota del] francés moderno, [como] una relación de reciprocidad del mismo modo que el sufijo –té [-dad] designa una cualidad y cierto grado de abstracción”, como lo señala Hans-George Ruprecht.

La teórica de la literatura, Julia Kristeva menciona por primera vez la palabra “intertextualidad”, pero para lograr introducir esta definición en la semiótica, ella se inspiró en los trabajos previos del filósofo soviético Mijail Bajtín, sobre todo en su trabajo de “Dialogismo”. Bajtín es indudablemente un autor que siempre estará presente en el estudio de la intertextualidad, debido a que se le puede considerar como el padre de este estudio semiótico, por sus aportes para las bases teóricas de la intertextualidad.

Mijail Batjin, menciona el término “dialogismo” en sus estudios, haciendo mención que todo texto no es inerte sino que hay algo más profundo en ello. Además, él pone como ejemplo la novela, señalando que los textos que se

observan en ese tipo de producciones no están aislados de otros, esto debido a que hay una cultura detrás de las expresiones, tomando en cuenta que una expresión es equivalente a una frase hablada, un poema, canción, obra o película.

Lo anteriormente mencionado, lo estudió la filósofa búlgara y teórica de la literatura, Julia Kristeva en su estudio denominado “Batjín, la palabra, el diálogo y la novela” (1997), donde indica lo siguiente:

“La palabra literaria no es un punto (un sentido fijo), sino (...) un dialogo de varias escrituras: del escritor, del destinatario, del contexto cultural actual o anterior. Al introducir la noción de Status de la palabra como unidad mínima de la estructura, Batjin sitúa el texto en la historia y en la sociedad. Mediante la noción misma de Status, la palabra es puesta en espacio: funciona en tres dimensiones (sujeto-destinatario-contexto) (...) como un conjunto ambivalentes” (p.2-3).

Además, Julia Kristeva en su estudio del dialogismo se encuentra con el término de “ambivalencia” dicho por el filósofo soviético, lo cual nos habla acerca de cómo la historia de una sociedad se encuentra en el texto. Esto debido a que Batjin estudia al individuo y su relación con la sociedad, ya que él considera que la relación entre ambos es inseparable y rechaza cualquier idea que mencione la separación de estos.

Además, Batjin menciona dos factores, los cuales son el espacio y tiempo e histórico y social que envuelven a una persona en cualquier parte del mundo. Lo primero mencionado sobre espacio y tiempo, se puede aplicar en la intertextualidad de una producción actual con el público que se quiere llegar y en la historia misma de la producción.

Por todo lo anteriormente mencionado Mijail Batjin critica a la lingüística tradicional, por su abstracción del significado que puede contener una palabra u oración, creando con ello una nueva disciplina llamada “Translinguística”, la cual busca poder comprender las relaciones intertextuales, es decir la vida de la palabra o los aspectos externos de la palabra.

Conociendo los conceptos base de cómo se creó la teoría de la intertextualidad, además que autores como Raquel Guitiérrez señalan que generalmente existe una equivalencia entre dialogismo e intertextualidad.

A continuación citaremos a diversos autores que investigaron por mucho tiempo este tema, para poder profundizar y entender más sobre la intertextualidad.

Según Kristeva (1969) menciona:

El concepto intertextualidad está formado por el prefijo 'inter' que significa reciprocidad, interconexión, entrelazamiento, etc., y 'textualidad'. La intertextualidad considera el texto como un tejido o una red, un terreno donde se cruzan y se ordenan textos que proceden de muy distintos discursos (p.2).

Así mismo, Laura Zavala (1996) indica que el concepto de intertextualidad “Presupone que todo texto está relacionado con otros textos, como producto de una red de significación. A esa red llamamos intertexto [que] es el conjunto de textos con los que un texto cualquiera está relacionado” (p.3).

Barrada (2007) por su parte menciona que la Intertextualidad es “Una red de citas donde cada texto funciona no por referencia a un contenido fijo y único, sino por activación de distintos (...) códigos en el lector. Siempre existe una co-presencia entre dos o más textos” (p.5).

Después de conocer las diferentes definiciones de los autores, debemos tener en cuenta que no solo se trata de que exista una interconexión de textos, también es importante saber que si una persona no conoce el texto previo, no entenderá el intertexto que existe en la producción.

Ante esta situación tenemos a Bengoechea, Beaugrande y Dressler, y Barrada que mencionan sobre la importancia que tiene la cultura y los conocimientos previos de las personas que decodificarán los intertextos que realicemos en la cinematografía u otra producción.

De lo anterior dicho, Bengoechea (1997) menciona que:

La intertextualidad [es] la relación de un texto con otros que le preceden. Lo que viene a significar que la interpretación del texto depende del conocimiento que se tenga de otros textos. La intertextualidad activa en el lector [activa] su conocimiento general que tiene almacenado en su memoria. De ahí que la mayoría de los textos los interpretamos a través de la intertextualidad (p.4).

Por ello, Beaugrande y Dressler (s.f) pide considerar:

La intertextualidad como una de las siete normas de la textualidad señalando que la recepción y la producción de un texto dependen del conocimiento almacenado en la memoria [humana]. Un acervo de textos anteriores acumulados que ayudan en la evolución de los tipos de nuevos textos. Partiendo de todo esto, podemos afirmar que a los receptores de los textos tienen que poseer una información previa para poder entender los textos nuevos (p.4).

Como una vez mencionó Barthes, todo texto es “una cámara de ecos” debido a que todo está escrito, además, el escritor escribe algo en base a sus conocimientos previos. Ante ello, Barrada (2007) afirma que “El escritor antes de serlo, es un lector y la influencia de otros textos sucede tanto de forma consciente como inconsciente” (p.5).

En este campo de estudio existe un concepto clave, el cual se debe tomar en consideración si se desea aplicar la intertextualidad en producciones actuales, debido a que si un lector desconoce el intertexto (texto anterior en el nuevo texto), puede generar una lectura de resistencia, provocándole el no poder decodificar el texto que observa y con ello generar un rechazo al producto observado.

Ante la situación anterior, Barrada (2007) menciona lo siguiente en base a estudios de Kristeva, “A veces, a causa del desconocimiento de los textos previos de una cultura determinada [no se logra decodificar la intertextualidad]” (p.2).

Por otro lado Kristeva señala la intertextualidad como un medio para salir de dudas a la hora de querer analizar algunos textos mediante la interpretación

adecuada de algunos textos. Así mismo, menciona que es como un lazo entre el texto, la historia y la sociedad en la que se crea.

La intertextualidad facilita que un escritor pueda utilizar esta teoría para generar sentimientos para conectar al lector con el texto presentado o expresar ideas sin tener que explicar demasiado en el texto.

Ante estas situaciones Barrada (2007) precisa que:

“Los escritores, en general, no ofrecen todas las informaciones al lector para entender un determinado mensaje, ya que para realizar tal tarea tendrían que escribir muchas páginas con el fin de transmitir una sola idea. Por eso, recurren a alusiones en sus textos, y el lector, a través de su conocimiento almacenado, llega a entender, o mejor dicho descifrar el mensaje (p.4)”.

Además, Laurent Jenny (1976), en su artículo francés “la stratégie de la forme” afirma que “un texto sin alusiones intertextuales es un texto imperceptible” (p.257).

Además más adelante menciona que un texto sin alusiones es como una palabra de una lengua aún desconocida que no se ha observado antes ni se tiene información previa de ello.

Por su parte Goytisoló (1995) precisa la importancia de la intertextualidad indicando lo siguiente:

Un gran escritor “[...] es una criatura voraz y vandálica que entra a saco en lo que halla a su alcance, se apodera de cuanto le interesa, manipula, digiere e integra cualquier clase de materiales en la armadura o ensamblaje de su propia creación. Todo, absolutamente todo, influye en él: un libro meditado o leído por causalidad, un recorte de periódico, un anuncio callejero, una frase captada en un café, una anécdota familiar, la contemplación de un rostro, grabado o fotografía (p.11).

Para finalizar esta parte sobre la importancia de la intertextualidad, podemos afirmar que un lector con un bagaje cultural muy elevado o conocedor de ciertas historias o cultura, le permite poder interpretar diversos textos y posiblemente

aún más que el propio escritor, debido a su experiencia con estos textos previos.

Ante la interrogante de ¿Cuántas alusiones o referencias deben estar presentes en una producción para considerarse como una producción intertextual? La respuesta ante esta pregunta no es exacta, debido a que puede haber muchas pero ninguna logra interpretarse correctamente y con ello se pierde la intertextualidad que buscaba el autor. Por otro lado puede haber solo una y decodificarse correctamente y con ello hablar de un texto intertextual.

Lo importante en una producción audiovisual es que la intertextualidad sea un plus al guion y no al revés, debido a que si la intertextualidad no es decodificada pero está bien elaborada no obstaculizará el entendimiento del texto pero si se perdería un bello mensaje, así como lo menciona en su momento Abdil Barrada.

#### **2.1.1.1 INTRATEXTUALIDAD**

El termino intratextual nos refiere al uso intertextual que realiza un autor con sus producciones, es decir, nos referimos a que un autor utilice elementos de sus antiguos trabajos en sus nuevos trabajos o producciones.

La intratextualidad se puede entender en su descomposición como “intra” que es un prefijo en latin que significaría “en el interior” y la palabra textualidad. Como anteriormente se mencionó la palabra textual no se excluye solo a textos sino a trabajos visuales, sonoros o en su combinación como trabajos audiovisual, además de publicidad, libros y otros.

Esta forma de uso intertextual, sirve para ampliar los trabajos que un autor ya realizó, así como para ampliar su universo o simplemente hacer un auto homenaje a sus personajes pasados y que sus lectores al leer su nueva producción podrán recordar.

Este término es mencionado por Gerard Genette en su libro Paralimpsestos: La literatura en segundo grado, en 1989 donde da como ejemplo el trabajo de Cervantes con el Quijote de la mancha, tocando el tema de prolongación acerca

de una producción que podría ya haber concluido o que ya concluyó, pero el autor decide continuar en ella.

Él menciona además que la intratextualidad se puede llamar también “autotextualidad”, esto se puede entender por qué esta técnica intertextual es auto realizada por el propio autor con sus propios trabajos.

Por su parte Luis Enrique Landa (2005) en su tesis “El verdadero Catoblepas: Relaciones intertextuales en las obras de Mario Vargas Llosa”, define la intratextualidad como “la relación que se observa entre las obras de un mismo autor” (p.33).

Landa, agrega que se puede hablar de intratextualidad cuando los componentes (explícitos e implícitos) de las obras o producciones ayudan a la ampliación de significado o permiten mejorar la interpretación del contenido de una obra. Así mismo menciona que se debe tener en cuenta que este uso intertextual colabora en la retroalimentación, autoinfluencia o marcas de estilo en sus propias obras.

En el campo de la cinematografía se puede observar este uso intertextual en forma de citas, alusión, imitaciones, parodias, sampling, entre otros. Sin embargo para nuestro estudio y específicamente en el uso de la intratextualidad en el film *Lego Batman: La Película*, trataremos de definir conceptos claves sobre la cita, alusión e imitación que se presentan con mayor recurrencia en la película anteriormente mencionada.

La cita es uno de los elementos de la intertextualidad que se puede observar en producciones audiovisuales, textos escritos u otros. Algunas definiciones que se pueden encontrar en base a autores son las siguientes:

Según Montedeosca (2003) menciona que la tipología más generalizada de la intertextualidad es la cita, además es utilizado ampliamente en múltiples contexto, así mismo cuenta con ciertas características, como señala a continuación:

Entre las características de la cita destaca inicialmente la repetición intertextual, que consiste en que un texto fuente o pre-texto, equivalente al

hipotexto, es reproducido en un texto posterior, el hipertexto. Este fenómeno presenta además un carácter fragmentario, ya que el texto fuente no suele reproducirse en su totalidad, sino como tomar una parte por el todo (p. 129).

En la anterior definición, lo que se busca entender, es el concepto de cita como una porción de un texto que es tomado y utilizado por un autor, para colocarlo en su nuevo texto. Teniendo en cuenta que el pre-texto o hipotexto puede ser de diferente autor o del mismo autor.

Lo mencionado anteriormente nos refiere que el texto previo tomado es el hipotexto, es decir esa pequeña porción de texto que es colocado en un nuevo texto (hipertexto) generando así la interconexión de dos textos.

Por su parte Heinrich Plett concuerda que estas citas debe ser texto fragmentandos o parciales y menciona que están incrustadas en dos contextos, tanto en el contexto del texto nuevo como en el contexto del texto anterior.

Respecto a citas intratextuales, algunos ejemplos se pueden dar como el caso de la canción *Its my life* de Bon Jovi quien menciona en una parte a los personajes Tommy and Ginna, dos personajes anteriormente mencionados en su canción *Living on a prayer*, un tema musical más antiguo.

Otra presencia de cita intratextual que podríamos mencionar, es en nuestro país con la popular serie del 2006, *La Gran Sangre de Capitán Perez* Producciones donde en su cuarta temporada se encuentran con un personaje llamado "El Nene" de otra de sus producciones el cual se tituló "Misterio" y empiezan a citar en forma de bromas, a los personajes de la serie *crema* ya anteriormente mencionada.

Por lo tanto nuestro país no es tan ajeno a esta técnica intertextual, solo que no ha sido desarrollado en profundidad y menos un estudio hondo en el campo de la cinematografía y otros campos de la comunicación.

Como anteriormente se mencionó, además de la cita tenemos la alusión que es otra de las tipologías de la intertextualidad, usualmente usada por diferentes productos.

Barrada (2007), menciona que, “Se entiende por alusión las formas que utilizan los comunicadores para referirse o utilizar textos conocidos” (p.20).

Las alusiones como tal son pequeñas escenas, imágenes, acciones, frases u otros que nos recuerdan a algo pasado o que ya hemos visto antes. En algunos casos pueden ser con un objetivo del autor y en otros casos de manera involuntaria.

Para profundizar más en este tema, se tiene las siguientes definiciones de alusiones:

Fernandez en el 2001, señala que “En su variedad de aspectos, la alusión es un hablar insinuante, o por enigmas, un dar a entender, apelando a conocimientos verdaderos o supuestos del destinatario, a su cultura, a la enciclopedia del género” (p.53).

En una definición más directa tenemos a la RAE quien nos define la alusión como una acción de evocar a alguien o algo que no sea mencionado de manera directa y es que de eso justamente lo que se trata este tema. Ya que a diferencia de la cita que es usada de manera explícita para dirigirse hacia un trabajo o producto pasado, la alusión es una mención explícita que depende del conocimiento del receptor para su interpretación final.

La alusión nos lleva por dos etapas, las cuales en primera parte nos genera relaciones intertextuales o conexiones entre texto y en segundo paso nos dirige hacia algo concreto, en este caso a la producción que intenta interconectarse, así como lo señala Towards en su momento.

Según Montedeosca (2003) añade que:

La crítica contemporánea se centra en el potencial de la alusión para guiar al lector a un referente adicional fuera del texto que alude, y en la posibilidad de que la alusión construya nexos semánticamente significantes entre el texto que alude y el texto aludido (p.134).

Luego de conocer las diferentes definiciones de alusión, podremos ir de forma más concreta hacia la alusión intratextual, que será parte de nuestro tema de estudio.

La alusión intratextual viene a ser la alusión de una producción A, en una producción B (actual) pero de un mismo autor.

Finalmente tenemos a la imitación, que podemos entenderlo como una forma de referencia implícita donde el usuario puede ver el objeto, personaje u otro y de forma directa saber a qué producción hace referencia o pertenece.

Se debe dejar en claro que la imitación no es igual que plagio debido a que la imitación nos hace alusión acerca del tipo de estilo similar o igual al de otra producción pero siempre haciendo referencia de donde se extrajo la imitación de que producción, algo muy diferente en el plagio que es directamente atribuirse el elemento imitado como suyo.

Así mismo se puede señalar que las diferencias entre imitación y plagio de una forma sencilla, es que la imitación como tal es una forma de representar algo de una producción y no colocar la producción como tal.

En cuanto a la imitación intratextual, entendamos que son imitaciones de elementos, personajes o momentos de forma explícita de un trabajo de un determinado autor en otra producción suya, en este caso no puede ocurrir plagio ya que hablamos de imitar elementos de su mismo trabajo.

Así mismo se debe tener en cuenta que como un autor puede autoparodiar sus propios trabajos, para autocrítica o burlarse de sí mismo. A esto se le puede denominar como parodia intratextual, sin embargo no profundizaremos en ello debido a que no se utilizará en este trabajo, pero que de igual forma se menciona para tenerlo en cuenta.

#### **2.1.1.2 EXTRATEXTUALIDAD**

La extratextualidad puede ser considerada como la forma más habitual de cómo se ha usado (durante todos estos años) y se usa (en la actualidad) la intertextualidad.

Esto, debido a que en muchas de las prácticas intertextuales, se observan referencias al uso de textos famosos (pasados) de autores que tuvieron gran éxito con sus producciones.

Además estos textos inspiran a los nuevos autores a crear y es por ello que muchas veces los citan o realizan alusiones, así mismo se han visto casos de parodias.

Podríamos definir la extratextualidad si descomponemos sus partes en: extra y textualidad. Entendamos la palabra extra como una preposición latina que significa “fuera de” y textualidad como texto. Por lo tanto nos da a entender que los textos extratextuales, son textos que están fuera del texto o producción que leemos u observamos.

Romera (s.f) define la extratextualidad como:

Relaciones entre los textos producidos por un autor y los textos producidos por otro. Por ejemplo, entre el *Cántico espiritual* y *La noche oscura del alma* de San Juan de la Cruz y el *Cantar de los cantares* del Antiguo Testamento (párr.1).

Luego de conocer la definición y entender de qué se trata y sus características de esta técnica intertextual, se debe mencionar que al igual que la intratextualidad puede presentarse de distintas maneras como alusión, cita, imitación sampling, patishe, parodia, entre otros.

Para nuestro trabajo de investigación utilizamos tres formas de cómo se presenta la extratextualidad, en este caso se explicará sobre el sampling, cita e imitación. Esto para lograr explicar y analizar más adelante, el cómo usó la productora Warner Bros esta herramienta intertextual en su film “Lego Batman: La Película”.

El sampling o sampleo viene a ser un tipo de intertexto musical y/ sonoro. Para profundizar más en este tema, mencionaremos algunas de sus definiciones.

Luz Aguilar (s.f.) señala que “El sampling que utiliza la música rap, [es] una manera de tomar muestras de ritmos [y] letras de canciones conocidas” (p. 5).

Por su parte Woodside (2005) señala lo siguiente:

El Sampleo es una cita fiel al Paisaje Sonoro, a diferencia de otras formas de cita como la alusión y la referencia. Por esta razón el hablar de una construcción Intertextual al interior de una composición permitirá identificar cuál es la principal función paramusical del Sampleo, siendo éste una traducción intersemiótica que pasa del lenguaje sonoro al lenguaje musical (p.127).

Tras conocer las dos definiciones del sampling que anteriormente se mencionó, se puede asegurar que el sampling es una intertextualidad y una intertextualidad bien definida como cita musical. Además utiliza las referencias usando un sonido o música creada en un contexto determinado que suena en otro nuevo contexto.

Además Woodside (2005) agrega que:

Las características del Sampleo permiten distinguirlo en dos planos intertextuales: como referencia o cita sonora, que consiste en la inserción de un Objeto Sonoro dentro de una composición, y como apropiación del Objeto Sonoro al interior del lenguaje musical, manipulándolo y adaptándolo a los códigos musicales. En pocas palabras: un sonido puede insertarse como Objeto Sonoro ó como Objeto Musical (p.124).

Finalmente, el sampling o sampleo extratextual se puede entender como el uso del sampling de un autor en el trabajo de otro autor, es decir el poder reconocer que la cita musical que se escucha en una producción, es un trabajo musical de otro autor.

Algunos ejemplos en el cine reciente pueden ser la de la escena de QuickSilver en el film de Xmen: Apocalipsis, donde se le observa salvando a los alumnos de la escuela del profesor Xavier, con la canción Sweet dreams de Eurythmics.

En este ejemplo debemos entender que la canción usada no pertenece a la productora realizada de dicho film sino que utilizó la canción para darle una cierta carga emocional a la escena que al final tuvo una gran aceptación en el público convirtiéndose en una de las escenas favoritas por el uso de la canción

y hasta usado por diferentes usuarios en otras producciones del mismo tipo como forma de comparación o parodia.

Además tenemos producciones como Deadpool que utilizaron diferentes canciones clásicas para jugar con las escenas y aumentar la diversión o hacerlas más llamativas, algunas canciones que se logran escuchar e identificar son Angel Of The Morning de Juice Newton, al comienzo del film. Así mismo tenemos Salt N Pepa de Shoop, X Gon Give To Ya de DMX (tema musical principal de la película) y la famosa canción de Careless Whisper de WHAM.

Los Simpsons por su parte no se han quedado atrás y han usado diferentes temas musicales, como la escena donde Homero está en la iglesia y suena la canción de I Was Made For love You baby de la banda Kiss, esto genera que hasta el protagonista se anime a bailar y cantar.

En cuanto al cine peruano también podemos apreciarlo en la cinta peruana "Asu Mare 2" donde se logra escuchar el tema musical de Arena Hash (con Pedro Suarez Vertiz de vocalista), con la canción "Y es que sucede así".

Pero no todo son canciones como tal, en la película Rocky, se puede escuchar Gonna Fly Now de la composición musical de Bill Conti (compositor musical de cine estadounidense) donde esta famosa composición se hizo tan famosa que se convirtió en parte de la cultura popular estadounidense y del mundo, debido al uso en diferentes producciones para recrear los entrenamientos de los protagonistas. Entre las producciones tenemos a los Simpson, el Chavo, Ferris Bueller's Day Off, Un gallo con muchos huevos, entre otros.

Para continuar con nuestra investigación, debemos mencionar de nuevo el intertexto de la Cita debido a que su uso es muy constante en la película analizada y así como en la actualidad tanto en la industria cinematográfica o en las producciones de series internacionales o peruanas. Pero en esta ocasión no hablaremos de la cita intratextual (como anteriormente se mencionó) sino de la cita extratextual.

La Cita extratextual puede considerarse como el uso de una porción de texto de un autor "X" en un autor "Y". Esto se entiende por los estudios de Heinrich Plett pero se debe dejar en claro que la porción de texto como tal, no solo puede ser escrita sino también hablada y el texto citado puede ser nombres de personas, personajes, sucesos, lugares, entre otros. Pero lo que si se debe tener en cuenta que la cita extratextual se da cuando el texto citado es diferente al autor que está citándolo.

Anteriormente se mencionó una definición de la cita extratextual y en el apartado de intratextualidad se desarrolló como más profundidad este género sin embargo para lograr entender este fenómeno en la práctica, daremos algunos ejemplos de su uso en el Perú y a nivel internacional.

En el Perú, la cita extratextual se ha observado en las producciones de Asu Mare cuando el actor Carlos Carlin le dice a la actriz Johana San Miguel, "Vamos cobras", en clara cita de uno de los equipos del programa Esto Es Guerra donde San Miguel trabaja y además es del equipo rival y que no pertenece a la producción de Asu Mare.

Así mismo podemos observar en el tráiler "Doble" película protagonizada por Salvador del Solar y Christian Meier, en donde este último le dice a Del Solar que se cree Marty McFly por creer que ha viajado en el tiempo, una cita directa del personaje principal de la clásica película de los 80, "Volver al futuro".

En cuanto a producciones internacionales tenemos más ejemplo en series como Flash, quienes citan en cada capítulo a personajes de películas como: Anakin Skywalker, Marty Mc Fly, Terminator, Harry Potter y justamente sobre este último citan no solo su nombre sino una frase de hechicería icónica de esta saga.

Así mismo en películas como Los Vengadores donde menciona la palabra "Legolas" (nombre del arquero del Señor de Los Anillos) para referirse al personaje de ojo de Halcón, esto debido a su similitud de destreza con el arco.

Finalmente tenemos el ejemplo de la película el señor y la señora Smith, protagonizado por Angelina Jolie y Brad Pitt, donde uno de los personajes

aparece con un polo estampado que dice y cita de forma textual: Fight club (club de la pelea en español), cinta donde protagonizó Pitt.

### **2.1.1.3 INTERDISCURSIVIDAD**

La interdiscursividad es una forma intertextual que se aplica al uso textual de diferentes géneros en un determinado género de producción. Debe entenderse lo anterior, como el uso de diferentes géneros en un género distinto.

Podemos ampliar la definición con lo afirmado por los autores Marinkovich y Benitez en el 2004 que señalan que:

Una línea significativa en el ámbito de la intertextualidad es aquella propiciada por Fairclough (1995), quien propone el concepto de interdiscursividad para referirse a la intertextualidad. Este concepto se deriva de los análisis realizados por los analistas franceses, Pêcheux (1982) y Maingueneau (1987), y también está estrechamente ligado al concepto de intertextualidad en los términos planteados por Kristeva. El concepto de interdiscursividad enfatiza la heterogeneidad de los textos al estar constituidos por combinaciones de diversos géneros y discursos (párr. 17).

En ese contexto el autor mencionado nos refiere que Fairclough propone que la intertextualidad puede referirse a la interdiscursividad y viceversa pero tomando en cuenta que se relaciona con la heterogeneidad de los textos presentados.

Así mismo Fairclough nos señala dos tipos de intertextualidad. La intertextualidad manifiesta y constitutiva, la primera es la forma más directa y evidente de uso intertextual donde el receptor decodifica los intertextos presentados.

En cuanto a la intertextualidad constitutiva es conocida como “interdiscursividad”, debido a que están constituidos los discursos por géneros, estilos y tipos de actividades.

Luego de conocer la definición de interdiscursividad, podemos señalar los diferentes géneros que se pueden usar como intertextos en la combinación de textos (literarios) cinematográficos con otros géneros, como la política, la filosofía, la música, la pintura, los poemas, los comics, entre otros.

Ejemplos claros que pueden explicar este fenómeno semiótico, son los films de Dan Brown con las adaptaciones de sus famosos libros: Angeles y Demonios, El Código Da Vinci e Inferno.

La penúltima película mencionada fue la adaptación cinematográfica del libro con el mismo nombre (Código da Vinci) en el 2006, una película polémica debido a sus contenidos religiosos donde señalaban que Cristo tuvo descendencia de forma oculta.

Sin embargo en esta parte no se hablará sobre la trama en sí de la película sino de los elementos visuales que se observan y que no pertenecen necesariamente al mundo ficticio de la narración sino que utiliza el autor, estos elementos existentes de otros géneros para generar su historia.

Estos elementos externos o de diferente género al producto cinematográfico, son las pinturas del famoso artista florentino, Leonardo Da Vinci. Entre las pinturas se observan La Virgen de las rocas y las dos pinturas más conocidas a través de los años, la Mona Lisa y La Última Cena. Ambas pinturas juegan un papel muy importante en la trama de la historia, así mismo en una escena se hace mención al famoso artista.

De igual manera ocurre en la película Inferno, adaptación del libro del mismo nombre del escritor Dan Brown, donde se hace mención a los trabajos del poeta italiano Dante Alighieri con famoso trabajo la divina comedia y su clasificación de los infiernos y su propia tragedia amorosa.

Luego de explicar lo anterior, se debe insistir que para que exista la interdiscursividad el género del texto anterior debe ser diferente al género del texto nuevo a donde va ir colocado o presentado. Por ejemplo si uno realiza un film, el uso de cualquier otro género ya sea poemas, pintura, letra de canciones,

nombre de políticos, entre otros y que no pertenezcan a la historia como tal, es considerado interdiscursividad.

Otros ejemplos que se puede dar, para seguir entendiendo este tema, son de las clásicas menciones de los reales presidentes estadounidense, sobre todo de Jhon F. Kennedy quien es mencionado o citado en diferentes producciones ficticias (no reales) como Xmen: Días del futuro pasado, Transformes: El Lado Oscuro de la Luna, Los Hombres de Negro, entre otros. Es decir el ex gobernante de EE.UU. J. Kennedy quien es un personaje real de la política estadounidense y no parte de la historia ficticia de una producción, es usado en estas producciones no reales para contextualizar ciertos momentos.

Para finalizar con los ejemplos, también podemos escuchar en ciertas canciones cuando citan o mencionan en sus letras a personajes de otras historias como los superhéroes, pinturas, políticos y personajes de historia, entre otros elementos de otros géneros diferente al mundo musical.

Entonces para entender la interdiscursividad y su uso, debemos identificar claramente cuál es el género de la nueva producción (A) y cuál es el género del elemento que es citado (B) apareciendo en la producción (A).

Luego de haber explicado con mayor profundidad sobre la interdiscursividad, se debe señalar que para nuestra investigación usaremos tres géneros que son los comics (novela gráfica), los políticos (política) y la música (canciones y composiciones).

## **2.2 TEORÍAS QUE FUNDAMENTAN MI INVESTIGACIÓN**

### **a) TEORÍA ESTRUCTURALISTA**

Esta teoría de las Ciencias de la Comunicación, la propone Ferdinand Saussure cuando menciona que se puede usar la lingüística en otras ciencias como la antropología, la historia e incluyendo en la literatura. Se debe de entender como concepto que esta teoría busca unir al emisor y al receptor con el contexto del código.

Además de Saussure, tenemos como autores del estructuralismo a Roland Barthes quien es especialista en el estudio de la semiótica.

Se debe tener en cuenta que Saussure nos plantea en el campo del lenguaje, el significado y significante, tomando en cuenta el significado como la imagen visual de algo y el significante como el concepto o palabra que le damos al significado. Un ejemplo claro puede ser el de un celular, el significado es la imagen visual del objeto (entiéndase esto como la parte física del objeto), puede ser por ejemplo un celular grande o pequeño, táctil o con teclado, etc. Y el significante en este ejemplo vendría a ser el término que se le da a este objeto, en Perú se le llama comúnmente celular en cambio en España, se le conoce como móvil.

Por lo tanto los significantes pueden variar dependiendo del contexto y lugar, sin embargo mantiene un mismo significado visual.

Esto es lo que nos dice Saussure, en cambio Roland Barthes nos menciona que hay mucho más códigos para que una persona pueda tener un concepto sobre algo, estos códigos pueden ser: imágenes, gestos, sonidos, texto, color, etc.

De lo mencionado anteriormente, lo señala Mattelart, M (1997) en su libro de Historia de las teorías de la Comunicación, quien define el estructuralismo citando los estudios de Barthes:

Roland Barthes, define la teoría estructuralismo como una Semiología que tiene como objeto todo sistema de signos: las imágenes, los gestos, los sonidos melódicos, los objetos y los complejos de estas sustancias que se encuentran en ritos, protocolos o espectáculos. (p.60).

Por su parte, Barthes precisa que, "En toda obra literaria se afirma la escritura, considerada como la relación que mantiene el escritor con la sociedad; es el lenguaje literario, transformado por su destino social".

## **b) TEORÍA DE LA INFORMACIÓN Y PERCEPCIÓN ESTÉTICA**

Esta teoría de la Comunicación nos explica como las informaciones que se transmiten ya sea en medio audiovisual o gráfico puede interpretarse de distintos modos dependiendo de los conocimientos y cultura del lector que decodifica el mensaje.

El afiche o cartel son dos ejemplos claro de la densificación de mensajes que un usuario recibe y decodifica en la sociedad. (Piñuel, s.f.).

Así mismo Piñuel (s.f.) en su investigación titulada “Abraham Mole (1990-1992) y la teoría de la información” añade que:

Abraham Moles desarrolló desde varios años (...) el análisis formal de la imagen considerada como un mensaje destinado a influenciar al individuo de una manera controlable y por ello mismo fue su objeto de elección con vistas a un estudio científico de estímulos de carácter estético (p.14).

Las imágenes que se observan pueden tener un mensaje oculto para influenciar en una persona así como también llevar un mensaje directo para la persona que observa este signo, sin embargo cada persona puede interpretar de distinta forma.

Umberto Eco (s.f.), menciona:

El hombre en todo momento capta mensajes de su entorno y al mismo tiempo los interpreta, siempre en relación a su cultura. Un factor importante dentro de esta teoría es la semiótica la cual busca encontrar los mensajes ocultos pero siempre presentes, también se encuentran la denotación y la connotación (párr. 5).

Como ya se mencionó anteriormente, cada persona puede interpretar de distinto modo dependiendo de su cultura y conocimientos previos. En esta teoría no solo se trataba de ver de forma simple una imagen, es decir de forma denotativa sino interpretar que más te dice la imagen y que mensaje te puede dar (forma connotativa).

Para Pierce (s.f.):

La semiótica penetra las mismas regiones "internas" de la conciencia. Todos los procesos de la conciencia con llevan procesos de signos, la tara intelectual que se requiere para entender algo (tarea que se convierte en la preocupación de una teoría de la percepción y de la inteligencia) lleva a subsumir la teoría de la percepción y de la inteligencia dentro de la misma semiótica (párr. 17).

Esta teoría como tal, está relacionado con la semiótica que es el estudio de los signos pero en especial sobre la semiosis, así como lo menciona el experto en esta materia, el escritor y filósofo, Umberto Eco.

Según Eco (s.f.) "El fenómeno de la semiosis tiene que someterse a un análisis semiótico, que requiere una fusión de la fenomenología de la conciencia y de la misma semiótica" (Párr 18).

La percepción como dice Eco, está muy vinculada con la semiosis (proceso o actividad que involucre los signos y la creación de un significado). Debido a que la semiosis inicia desde la percepción de un signo hasta la presencia en la mente de ese mismo signo.

### **III. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 APROXIMACIÓN TEMÁTICA**

Luego del estreno de Batman Lego: La Película, el 9 de febrero del 2017, siendo este un spin off de Lego: La película, trajo consigo muchas críticas positivas así como comentarios muy a favor de los consumidores que la fueron a ver al cine.

Al comienzo de su primera semana, llego a esta en un 99% por cierto de buena crítica en el portal Rotten Tomates, terminando con un favorable 91%. ¿Pero qué es lo que hizo que esta película tuviera tan buena aceptación?

La respuesta es que esta película fue un auto homenaje a las películas del popular justiciero nocturno, Batman. Pero algo adicional a esto es que ampliaron muchas cosas que no se sabía del caballero de la noche. Además

de ser una película divertida, dejó en claro que es una película netamente intertextual, llena de referencias desde principio hasta el final.

Algo novedoso en esta producción, muy aparte de ser la segunda película hecho en lego, es que utilizaron no solo personajes relacionado al mundo de Batman sino que usaron mucha cultura pop (como popularmente se conoce a todas las producciones extranjeras ya sea en música, películas, libros, etc.).

Además la productora Warner Bros realizó algo muy novedoso que fue utilizar a personajes de sus producciones cinematográficas que no pertenecen al mundo de Batman, como Voldemort (Harry Potter), Gremlins, Kong, Godzilla, los agentes Smith (Matrix), el ojo de Sauron (Hobbit), entre otros.

Es por ello que la siguiente investigación tiene como objetivo analizar la presencia de la intertextualidad en Lego Batman: La película basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club. Película estrenada en el presente año 2017, en todo el mundo y observada en Lima, Perú. Además de poder ampliar los conocimientos acerca de lo investigado sobre la intertextualidad y profundizar sobre la intertextualidad cinematográfica. Buscando como respuesta la aprobación y una profunda opiniones sobre lo que opinan los seguidores de la fanpage anteriormente mencionada al interactuar con este fenómeno.

Es por eso que abordaremos con más profundidad acerca de todo lo mencionado hasta ahora pero teniendo en cuenta las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club que vieron la película Batman Lego: La Película.

### **3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **PROBLEMAS GENERAL**

¿De qué manera se presenta la intertextualidad en Lego Batman: La Película basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017?

## **PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

¿De qué manera la productora Warner Bross usa la intratextualidad en Lego Batman: La Película, basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017?

¿De qué manera la productora Warner Bross usa la extratextualidad en Lego Batman: La Película, basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017?

¿De qué manera se presenta la interdiscursividad en Lego Batman: La Película basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017?

### **3.3 JUSTIFICACIÓN**

Esta investigación se realizará porque es importante conocer a profundidad los diferentes y nuevos usos intertextuales que se aplican en las producciones actuales, tanto en la cinematografía como en otras áreas de las comunicaciones. Esto debido a que estamos en una época donde los consumidores no son los mismos que años anteriores, son consumidores 2.0 (consumidores más críticos con lo que observan y con mucha interacción a través de las redes sociales con otros consumidores) es por ello que los nuevos usos intertextuales nos ayudan a tener nuevas posibilidad de mejorar la industria cinematográfica peruana para que así los futuros comunicadores tomen en cuenta esta técnica semiótica al realizar sus futuras producciones.

### **3.4 RELEVANCIA**

Esta investigación tiene como característica ser actual debido a que el uso intertextual en el cine, ha estado presente en los films que hemos observado durante los últimos años, pero en especial en los últimos 4 años debido al boom del éxito de los superhéroes donde hay una gran presencia de referencias que en años anteriores. Así mismo, esta investigación tiene como característica

especial que se analizará las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club que vieron la película Lego Batman: La Película que fue proyectada en febrero de este año 2017, generando una gran aceptación de las personas que fueron a ver este film como también de los críticos de cine.

### **3.5 CONTRIBUCIÓN**

A través de este análisis e investigación, lo que se busca es poder brindar a los estudiantes de Ciencias de la Comunicación, mayor información y profundizar en las nuevas formas de usar la intertextualidad que se pueden usar en nuestro país para mejorar la industria cinematográfica y aprovechar todo el aspecto semiótico que nos puede dejar esta técnica comunicacional para aprovechar también toda nuestra cultura. Además se debe tener en cuenta que hay pocas investigaciones de estas nuevas formas de uso intertextual por lo tanto esta investigación servirá como base para consolidar el estudio de la intertextualidad cinematográfica debido a que no existe un estudio en concreto de la intertextualidad en el cine.

### **3.6 OBJETIVOS**

#### **3.6.1 OBJETIVO GENERAL**

Analizar la presencia de la intertextualidad en Lego Batman: La Película basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017

#### **3.6.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Analizar el uso de la intratextualidad en Lego Batman: La Película, basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017

Analizar el uso de la extratextualidad en Lego Batman: La Película, basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017

Analizar la presencia de la interdiscursividad en Lego Batman: La Película, basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017

## **IV. MARCO METODOLÓGICO**

### **4.1 METODOLOGÍA**

#### **4.1.1 TIPO DE ESTUDIO**

La investigación que se realizará en esta tesis de pre-grado será de comprensión es decir se buscará analizar, describir e interpretar el problema, tomando en cuenta las opiniones de los seguidores del fanpage de Batman Fans Perú Club que vieron el film Lego Batman: La Película. Por lo tanto, tiene como enfoque ser CUALITATIVO.

Para LeCompte (1995) la investigación cualitativa es:

“Una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video cassettes, registros escritos de todo tipo, fotografías y películas (p.2).

Además será una investigación aplicada debido a que se aplicará un instrumento, además de aplicar todo los conocimientos adquiridos en esta investigación.

Así como lo señala, Murillo (2008):

La investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad (p.56).

Además Valderrama (2008) describe la investigación aplicada en lo siguiente:

Se le denomina también activa o dinámica y se encuentra íntimamente ligada a la anterior ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos (p.36)

#### **4.1.2 NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

Asimismo esta investigación, tiene como nivel ser Fenomenológico en un enfoque Cualitativo. Debido a que se buscará analizar, describir e interpretar las opiniones de terceros, en este caso de los seguidores de la Fanpage Batman Fans Perú Club, del film Lego Batman: La Película, que vieron este film. Así mismo se usará el instrumento de entrevista de profundidad.

Para Sampieri (2006) determina que: “El diseño fenomenológico se basa en el análisis de discursos y temas específicos, así como en la búsqueda de sus posibles significados” (p.713).

#### **4.1.3 DISEÑO**

El siguiente trabajo se eligió el diseño de investigación NO EXPERIMENTAL debido a que no se alterará demasiado la variable sino se aplicará los conocimientos adquiridos.

Para Hernández, Baptista y Fernández (2006), el diseño no experimental se define como: “Investigaciones que se realiza sin

manipular deliberadamente la variables. Lo que se hace es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para después analizarlos” (p.244).

Además para el análisis de la presente investigación, se eligió el estudio de caso, aplicado en la película Batman Lego: La Película. El estudio de caso que se realizará ayudará a identificar los diferentes y nuevas formas de usar la intertextualidad, así como la aceptación de ellas y profundizar más en lo anteriormente señalado.

Para Yin (1989) el estudio de caso consiste en: “una descripción y análisis detallados de unidades sociales o entidades educativas únicas”. Además para Stake (1998) lo define como: “El estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad es circunstancias concretas.

## **4.2 ESCENARIO DE ESTUDIO**

Luego del enfrentamiento del caballero de la noche en su versión lego, contra su más recordado y conocido rival, el Jocker. Este le deja en claro luego de vencerlo que para Batman no existe una rivalidad importante con el guason, sino es un enemigo más en ciudad Gótica, generando con ello un malestar en el payaso.

Por otra parte esta película nos muestra aspectos cotidianos de la vida de bruce Wayne (Batman) donde conoce a la nueva comisionada Barbara Gordon (hija de James Gordon, ex comisionado de Gótica) donde queda cautivado por su belleza y personalidad. Así mismo en un momento de distracción Bruce adopta a un niño llamado Dick Grayson quien admira al caballero de la noche y a Bruce Wayne.

En el transcurso de la película el Joker se entrega a la justicia junto a los otros clásicos villanos de ciudad Gotica, generando a Batman una tristeza y preocupación del posible plan del Guason, es por ello

que el caballero de la noche piensa en un plan para enviar a la zona fantasma al Guason y evitar su posible malvado plan, pero para lograr esa misión deberá enfrentarse en una arriesgada aventura para obtener el proyector de la zona fantasma que se encuentra en la fortaleza de la soledad de Superman junto a su nuevo hijo adoptivo quien se convierte en Robin.

Tras lograr obtener el proyector y enviar al guason a la cárcel, se da cuenta que ese siempre fue el plan del joker y como este trae a los más poderosos y temibles villanos de todos los tiempos y películas de Warner Bross como los agentes de Matrix, el ojo de Sauron del Hobit y El señor de los anillos, Voldermort de Harry potter, Gremlins, entre otros.

Ante esta nueva amenaza Batman deberá enfrentar su mayor miedo y trabajar en equipo si es que desea salvar a la ciudad de este peligro jamás visto en ciudad Gótica.

Esta es la sinopsis oficial de la película:

*“Spin-off de La LEGO película, protagonizado por Batman. En esta ocasión, el irreverente Batman, que también tiene algo de artista frustrado, intentará salvar la ciudad de Gotham de un peligroso villano, el Joker. Pero no podrá hacerlo solo, y tendrá que aprender a trabajar con sus demás aliados”.*

*Fuente: filmaffinity.com*

La película se estrenó el 09 de Febrero del 2017, en los Estados Unidos y en todo el mundo, tanto en el idioma original (ingles), subtulado y traducida al español latino y español de España, con una duración de 1 hora y 46 minutos. El género es animación, comedia.

La película fue realizada en los Estados Unidos, escrita por Seth Grahame-Smith, dirigida por Chris Mckay, quien fue parte del equipo

de “Lego Movie” así como Phil Lord y Christopher Miller productores de esta cinta animada.

Además como productora y distribuidora se encuentra a Warner Bros. Pictures, filial de la empresa estadounidense Warner Bros Entertainment, Inc. (una de las productoras más importante del cine, música y televisión en el mundo).

El reparto de voces original en inglés se dio por Will Arnett (Bruce Wayne/Batman), Rosario Dawson (Barbara Gordon), Ralph Fiennes (Alfred Pennywort), Michael Cera (Dick Grayson/Robin) y Zach Galifianakis (Wason).

Los personajes más importantes en esta película animada son Batman, un vigilante de ciudad gótica, quien captura delincuentes por la noche para mantener a salvo su ciudad. Esto luego de observar como asesinaban a sus padres por róbales dinero, cuando era tan solo un niño.

En a otra parte, se presenta al Wason o Joker (nombre en inglés), el peor enemigo del caballero de la noche o el enemigo más representativo de este personaje, donde a través de los años e historias, luchan para destruir (Joker) y salvar ciudad Gótica (Batman).

En el cuidado de Bruce Wayne (Batman) tenemos al personaje de Alfred Pennyworth quien es el mayordomo del multimillonario Batman quien se encargó de él cuando sus padres fallecieron en esa trágica noche.

Además en esta cinta se presentan a dos personajes de forma diferente a sus orígenes y de lo que se conoce en la historia del murciélago pero siendo personajes importantes en la trama, quienes son Barbara Gordon y Dick Grayson (Robín).

El primer personaje será presentada como la nueva comisionada de ciudad Gótica (tras el remplazo de su padre, el famoso comisionado

James Gordon) e interés amoroso de Bruce Wayne. Y sobre Dick Grayson, será un niño huérfano admirador de Batman y del multimillonario y huérfano, Bruce Wayne, donde a través de las aventuras se convierte en el compañero de Batman, con el nombre clave de Robín.

#### 4.3 CARACTERIZACIÓN DE LOS SUJETOS

Unidad temática	Unidad Subtemática	Indicadores
<b>INTERTEXTUALIDAD</b> La intertextualidad considera el texto como un tejido o una red, un terreno donde se cruzan y se ordenan textos que proceden de muy distintos discursos (p.2).	<b>INTRATEXTUALIDAD</b>	Cita
		Alusión
		Imitación
	<b>EXTRATEXTUALIDAD</b>	Sampling
		Cita
		Imitación
	<b>INTERDISCURSIVIDAD</b>	Comics (Novela gráfica)
		Político (Política)
		Cantante (Canción/música)

#### 4.4 PLAN DE ANALISIS O TRAYECTORIA

Esta investigación inició debido al éxito que tuvo la película Lego Batman. Pero además de ser una película netamente intertextual y las novedosas formas de uso de esta técnica semiótica. Es por ello que se decidió escoger como variable “la intertextualidad” que nos ayuda a poder entender a profundidad este problema.

Luego de escoger la variable mencionada, se procedió a la investigación de esta para obtener las dimensiones (eligiéndose dimensiones no usadas comúnmente (y de cierta forma nuevas) y dirigidas específicamente al tema cinematográfico), luego de tener

definidos las dimensiones, se estructuró los problemas específicos, objetivo general y específico.

Además se eligió el tipo y el diseño de estudio, en el cual se tomó en cuenta realizarlo como enfoque cualitativo con nivel Fenomenológico ya que se buscaba analizar las opiniones de terceros. El tipo de investigación es aplicada y un diseño no experimental y de estudio de caso, ya que además se busca profundizar en el contenido de la película pero sobre todo en la opinión de los seguidores del fanpage: Batman Fans Perú Club que fueron a ver la cinta animada.

Siguiendo el procedimiento metodológico para poder obtener un resultado, se procedió a usar la técnica de observación y se eligió el instrumento de entrevista de profundidad para así obtener con mayor precisión las respuestas de las personas que fueron a ver este film. Pero para obtener un instrumento confiable y seguro, se procedió a la validación del instrumento con tres expertos o especialistas en nuestro tema.

Obteniendo un porcentaje de aprobación del 91% de aceptación de instrumento de los especialistas del tema. Luego de esto se procedió a aplicar el instrumento y tras la aplicación y la recolección de datos se realizó el análisis final para llegar a nuestros resultados y conclusiones.

#### **4.5 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para la recolección de datos en la presente investigación se decidió utilizar como técnica la observación y como instrumento de recolección de datos, la entrevista de profundidad tomando con ello, la elección de elegir a los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club que cuente con 19 a 41 años de edad, que vivan en la ciudad de Lima y que hayan visto dicho film.

Para ello se tomó en cuenta las dimensiones de la variable del sujeto de estudio, así como los indicadores de cada dimensión según en las definiciones de especialistas en la materia que aportaron durante años de investigaciones.

Al ser una investigación cualitativa y tener un instrumento como entrevista de profundidad, nuestra muestra será de 15 personas, quien son los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, quienes nos ayudaran con sus respuestas detalladas para llegar a nuestros objetivos propuestos.

#### **4.6 RIGOR CIENTIFICO**

Esta investigación es confiable debido a que se realizó con los pasos científicos y la metodología que correspondía en cada caso para su validez. Para lograr un correcto instrumento y con ello obtener resultados confiables y seguros, se realizó la validación del instrumento de recolección de datos, con tres expertos en la materia de investigación de esta tesis.

Luego de realizar la validación se procedió con el procedimiento del coeficiente de validación  $V$  de Aiken, para ello se ingresó los resultados de las validaciones en la tabla de  $V$  de Aiken con la información de los expertos de cada ítem de las validaciones. Finalmente se utilizó la fórmula correspondiente a este procedimiento científico y metodológico, obteniendo como resultado un 91% de confiabilidad.

## V. RESULTADOS

### **Resultados de las entrevistas de profundidad**

En su mayoría de los entrevistados lograron saber cómo se llama la productora de Lego Batman y que esta ha trabajado durante casi dos décadas con DC Comics desde el 89. Los entrevistados que no recordaban inicialmente la productora, cuando se les mencionó el nombre, inmediatamente recordaron que Warner ha realizado producciones de Batman.

Todos los entrevistados entendieron todo, esto debido a que son fans pero también porque la película es entendible en todo sentido (así como ellos mismos lo señalaron). Solo a un entrevistado le dejó cierta duda al observar a los nuevos villanos que no se habían visto anteriormente en alguna película de Batman, pero esto generó que el entrevistado investigue y se sorprenda al saber que son de algunos comics y entendiéndose más de ello.

Todos los entrevistados señalaron (de diferentes formas) que observaron más de una referencia en Lego Batman: La Película, algunos coincidieron y otros mostraron diferentes interpretaciones y decodificaciones tanto en citas como en alusiones y referencias en toda la película.

Todos los entrevistados estuvieron de acuerdo en que Warner Bros usara imágenes del personaje de Adam West (que no pertenece a Warner Bros) en Lego Batman, ya que refuerza la comedia que es justo la esencia de la película. Adicionalmente trae una carga de emoción y nostalgia a recordar a ese primer Batman Icónico y antiguo que las personas y fans han podido observar cuando eran niños o más jóvenes, dejando con ello una gran aprobación del uso extratextual.

En cuanto a la mención del personaje Iron Man, los entrevistados coincidieron que esto trae una carga emocional de diversión debido a que de manera implícita todos entienden que es por la rivalidad entre las compañías DC Comics y Marvel. Esto nos deja claro, como una simple palabra puede dejar en muchas personas una similar idea, brindando con ello que la extratextualidad refuerza la producción con una simple frase, cita o palabra.

En cuanto a las canciones, sonidos y/o soundtrack los entrevistados coincidieron en reconocer el soundtrack o clásico sonido de Batman de los 60, con unas simples palabras que eran “nananana Batman” y que refuerza aún más lo dicho anteriormente sobre la extratextualidad y la aprobación de ciertas referencias del Batman de Adam West. Así mismo este fenómeno de sampling extratextual se repitió con la recordada banda sonora de Superman de 1978 con Christopher Reeves, con el soundtrack de Superman Theme y La Fortaleza de la Soledad.

Adicionalmente en cuanto al sampling intratextual los entrevistados recordaron en cierta forma las producciones pasadas de películas de Batman sobre todo de Christopher Nolan y la de Michael Keaton.

En cuanto a la intratextualidad los entrevistados coincidieron en estar contentos con las referencias ya sea en citas, alusiones o imitaciones de las distintas etapas que tuvo Batman y consideran ello como un homenaje de toda la historia de este personaje, además coinciden que esto “interconecta” todas las anteriores producciones de Warner, debido a que se entiende que este Batman ha vivido todas esas etapas con los distintos directores, desde las últimas películas de Snyder, las de Nolan, las Chumacher y las de Burton.

Adicionalmente comentan que estas referencias de las antiguas películas del caballero de la noche permite que los pequeños puedan volverse fans debido a que estas referencias reviven y mantienen vivas toda esa historia realizadas por años y que están dirigidas para un público adulto (posibles padres) que pueden comentar y explicar a los más pequeños.

Así mismo agregan que en esta parte “intratextual” esta película nos cuenta un poco más de la vida privada y la soledad que vive este personaje día a día en

su mansión, volviéndolo más humano. Es decir nos amplía más de lo que se conocía de este personaje sin tener que realizar otras adicionales películas de cada director y actores para explicarnos ello.

Finalmente, se puede señalar que 12 de 15 entrevistados, señalaron que al acabar de ver *Lego Batman* les generó las ganas de volver a ver (y luego vieron), la segunda película de Nolan, además de volver a recordar la serie de los 60 (no producida por Warner pero que ahora las distribuye) y otros entrevistados, señalaron querer ver la primera película de Tim Burton. Pero la mayoría coincide con revivir la trilogía de Nolan producidas por Warner Bros y la trilogía más reciente.

En cuanto a los villanos de otras películas que no pertenecen al universo de Batman ni al de DC pero si son producciones de la productora Warner Bros, como Voldemort, Sauron, Gremlis, Godzilla, Kin Kong, entre otros. Los entrevistados aprobaron sus participaciones señalando en general que esto hizo que fuese más universal, más épico, ingenioso y novedoso a la trama. Así mismo potenció la historia que sirvió hasta de herramienta publicitaria de parte de Warner Bros para unir y presentar sus diferentes personajes y producciones.

Además 8 de 15 entrevistados mencionaron que el ver estos personajes en *Lego Batman* hizo que quisieran ver en ese momento y (luego vieron), películas de Harry Potter para ver al personaje Voldemort, ver de nuevo a los Gremlis, Kin Kong y el señor de los anillos. Con esto podemos decir que el uso intertextual genera en el espectador una sensación de recordación y con ello despierta un deseo de volver a ver estas producciones que alguna vez en sus vidas vieron y recordarlas en su totalidad.

En cuanto a las citas interdiscursivas con personas reales como Ghandi y Michael Jackson, los entrevistados coinciden que esto es algo novedoso, gracioso y que permite que los pequeños se queden con estos nombres para en un futuro puedan investigarlos y en caso de jóvenes una mayor investigación como se puede dar en el caso de Ghandi. Pero se deja en claro que son personajes universales y que la mayoría de personas la han escuchado de una

u otra manera en el transcurso de sus vida y en cuanto a Michael Jackson que pertenece a la cultura pop, además refuerza el mensaje o contenido de la trama con un Batman que es un personaje violento pero que cita irónicamente a buscadores de la paz.

En cuanto a la portada de nóvela gráfica que aparece en una parte del film, pocos entrevistados (6 de 15) pudieron reconocer alguna relación con comics pero solo 1 persona pudo decir su fuente de forma clara. En cuanto a sus opiniones agregan que es mejor dejarlo como su material original y no adaptarlo para la interpretación más sencilla.

Ante la pregunta de qué sensaciones y emociones les género el ver estos intertextos, los entrevistados respondieron: sorpresa, alegría, nostalgia y que al revivir ciertas escenas o imágenes, se sintieron niños otra vez al recordar en un aspecto de flashback cuando miraban esas producciones en su niñez.

En la penúltima pregunta sobre el uso de referencias en un público general, los entrevistados estuvieron de acuerdo que fue una buena decisión las referencias presentadas ya que las entendieron y en esta ocasión fueron referencias generales y universales de películas taquilleras, así mismo entendibles, esto debido a que supieron identificar el público.

En la última pregunta todos los entrevistados afirmaron que recomendarían al 100% la película ya sea a personas que conocen o no sobre Batman.

### **Resultados de la ficha de observación**

Para este trabajo de investigación, se realizó adicionalmente el instrumento de ficha de observación, para corroborar de manera científica la presencia de los nuevos usos intertextuales (intratextualidad, extratextualidad e interdiscursividad), así como determinar en qué momento del film analizado aparecen.

Además según Buckingham (2004), señala que la forma de realizar un análisis intertextual, es a través de dos momentos: El primer momento llamado análisis textual (contenidos) y el segundo momento llamado análisis contextual

(contexto) que indica la opinión de las personas que estuvieron en contacto con el fenómeno.

Por ello se determinó trabajar las fichas de observación y dividir las en secuencias (ver tabla n°1 en anexo 4) debido a que facilita el menor número de fichas de observación y ayuda a agrupar en conjuntos de planos (por tiempo y espacio) ciertos sucesos del film. Es por ello que luego de realizar la división de secuencias se determinó que la película analizada de una hora y treinta y seis minutos de duración (sin contar los créditos finales), cuenta con 19 secuencias en total de forma clara y entendible.

Los resultados de las presencias de los nuevos intertextos en forma general de las 19 fichas de observación, son los siguientes: 19 presencias de intratextualidad, 25 presencias de extratextualidad y 4 presencias de interdiscursividad. No obstante se debe dejar en claro que en una ficha pueden aparecer dos intertextos o hasta tres, con sus diferentes clasificaciones.

### **Intratextualidad:**

Como anteriormente se mencionó, en este análisis se determinó dividir en clasificaciones. En esta parte se analizará la intratextualidad, la cual se dividió de la siguiente manera: alusión, cita e imitación.

Luego de analizar el film "Lego Batman: La Película" se pudo observar que la intratextualidad aparece en las secuencias número 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16 y 17.

En la clasificación de alusión se cuenta con 3 presencias, en la secuencia número 2, 3, 4, 16 y 17. Así mismo, se puede observar que el intertexto de alusión se presentó en forma de sucesos (pasados) en la secuencia 2, 3, 4 y 17, además de personajes u objetos en la secuencia 16.

La presencia de sucesos intratextuales tenemos en la secuencia 2, cuando el piloto del avión conversa con el Guason y le señala que Batman siempre lo detiene como aquella vez de los dos botes y el desfile con la música de Prince, aludiendo a los sucesos que pasaron en Batman de 1978 con Michael Keaton

y Batman de 2008 de Christian Bale, respectivamente. Ambas películas pertenecientes a la productora Warner Bros.

Así mismo este fenómeno se da cuando Killer Crock instala la bomba y señala que “por fin hizo algo”, en la secuencia 3, realizando una alusión a su poca participación en la película “Suicide Squad” de la productora Warner Bros, considerándose una autocrítica en esta película.

En la secuencia 4, se observa una alusión intratextual en forma de sucesos se da cuando Batman menciona que su enemigo que lo vuelve loco podría ser Bane o su mayor enemigo Superman, ambas citas hacen alusión a las películas del “Caballero de la noche asciende” y “Batman vs Superman”, ambas alusiones son intratextuales porque son películas que realizó Warner Bros.

Finalmente la última alusión intratextual en forma de sucesos se da en la secuencia 17, cuando Batichica le pregunta a Voldemort: ¿Quieres ver un truco de magia?, una alusión a la película del “Caballero de la noche asciende” donde el Guason utiliza similares palabras en una conversación con un grupo de criminales y que esa película pertenece a Warner Bros.

En cuanto a la alusión intratextual de personajes u objetos, se da en la secuencia 16, cuando Batman menciona lo de trabajar en equipo y realiza la frase: “¿Quieres, reunir un montón de criminales para enfrentar a otros criminales?, que ridícula idea”, una alusión intratextual autocrítica sobre el film “Suicide Squad” y a sus personajes que eran villanos que eran reunidos para enfrentar a un villano mayor, película que muchos fans criticaron luego de verla y que la producción aprovecha en Batman Lego para mencionar que preste atención a las críticas.

En cuanto al fenómeno de citas intratextuales se encuentra en las secuencias 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 15, 16 y 17, las cuales están divididas en citas textuales en las secuencias 8 y 10, además citas habladas en las secuencias 2, 4, 6, 11, 15 y 17.

En cuanto a citas habladas se tiene en la secuencia número 2 cuando el Guason menciona a los villanos: El Acertijo, Espantapajaro, Bane, Dos Caras,

Gatúbela, Hiedra Venenosa, Señor Frio y El Pingüino. Personajes que aparecieron en el universo de Batman a través de los años (desde 1989 hasta 2016), en las películas producidas por Warner Bros.

Otra cita hablada se da en la secuencia 4, cuando Batman menciona la frase “Volvamonos locos”, una cita hablada en referencia a la película de 1989, cuando Michael Keaton menciona textualmente al Guason de su película que realizó en la producción de Warner Bros con el director Tim Burton.

Más adelante, en la secuencia número 6, Alfred cita en forma hablada las diferentes fases que Batman ha pasado (en su historia cinematográfica), referido a las películas citándolas de forma textual comenzando con 2016 (Batman vs Superman), 2012 (The Dark Knight Rises), 2008 (The Dark Knight), 2005 (Batman Beggin), 1997 (Batman y Robin), 1995 (Batman Forever), 1992 (Batman Returns) y 1989 (Batman). Todas las películas anteriormente mencionadas fueron producciones hechas por Warner Bros.

En la secuencia número 11 Batman menciona si trabajará con el “Escuadron Suicida”, película que anteriormente se mencionó que pertenece a Warner Bros. Así mismo en la secuencia 15, el Guason explica su plan citando a los villanos: Voldemort, Sauron, King Kong y Medusa. Esta escena es curiosa y novedosa debido a que estos personajes no pertenecen al universo de Batman sino que pertenecen a producciones de Warner Bros y que en esta ocasión dicha productora decide utilizarlos en Batman Lego.

Finalmente en cuanto al fenómeno de citas intratextuales habladas, se escucha en la secuencia 17, al Guason mencionando la película “Se busca pareja”, otro caso curioso porque en una película de animación como Batman Lego, la productora decidió citar a películas de live action totalmente diferente de temática (se menciona películas por que se menciona otras películas pero que son extratextuales que se indicarán más adelante) pero que se debe dejar en claro que el film “Se busca pareja” la realizo previamente la productora Warner Bros y ahora la menciona en una de sus nuevas producciones con Batman Lego, considerándola como cita hablada intratextual.

En cuanto al fenómeno de Cita textual en la clasificación de intratextualidad, se puede observar en la secuencia 8, cuando se muestra un video donde Superman pelea contra el General Zood, apareciendo como créditos del video los nombres de Zack Snyder, una cita curiosa debido a que él fue el director de Man Of Steel, película del nuevo reboot de Superman donde se enfrenta al general Zood, a su vez fue la primera película del universo cinematográfico de DC con la producción Warner Bross.

Alfred en la secuencia 10, lee un libro que es Setting Limits For Your Out of Control Child (Poniendo limite a su niño fuera de control, título en español) de Bartholomew Wolper, una cita intratextual de forma textual, debido a que en el libro se lee el nombre de Wolper, doctor que apareció en la producción animada de Batman, "The Dark Knight Return part 1", (producción realizada por la productora Warner Bross), donde este personaje es asesinado por su paciente, el Guason.

### **Extratextualidad:**

En esta parte se analizará la extratextualidad, la cual se dividió de la siguiente manera: Sampling, cita e imitación

Luego de analizar el film "Lego Batman: La Película" se pudo observar que la extratextualidad en forma general aparece en las secuencias número 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 y 19.

En la clasificación de sampling tenemos 6 presencias en total. Estas presencias se dan en la secuencia número 4, 5, 7, 9, 12 y 17. Así mismo, se puede observar que el intertexto de sampling se presentó en dos formas: Soundtrack en las secuencias 4, 5 y 12, además de canciones en la secuencias 7, 9 y 17.

La canción "Girls Know de Al Jarreau", puede ser escuchada en la secuencia 7, que es la canción de la película "Night Shift" protagonizada por Michael Keaton quien año más tarde protagonizó a Bruce Wayne en la película de Batman de 1989, Interpretando este sampling como un claro homenaje a este actor, sin embargo la canción ni la película mencionada pertenecen a Warner Bross es por ello que es considerada un intertexto extratextual.

Así mismo se puede oír otro tema clásico en la secuencia 9, que es “(I Just) Died In Your Arms de Cutting Crew”, además de los temas “Wake Me Up Before You Go-Go de Whan!”, “Never Gonna Give You Up de Rick Astley” y “Silver Convention de Heroes”, en la secuencia 17. Todas las canciones anteriormente mencionadas no pertenecen a Warner Bros por lo cual se pueden considerar como sampling extratextual.

Finalmente en cuanto al intertexto de sampling en forma de soundtrack o melodías, tenemos los soundtracks de la fortaleza de la soledad y Superman Theme de la película de Superman de Christopher Reeve de 1978 en la secuencia 12. Además del soundtrack de Batman de los 60 protagonizada por Adam West, que se puede escuchar en la secuencia 4 y 5. Ambas películas no fueron creadas para Warner Bros.

Respecto a la clasificación de Cita extratextual, estas se encuentran en las secuencias 1, 2, 5, 6, 11, 12, 15, 16, 17, 18 y 19, las cuales están divididas en cita textual en la secuencia 1 y cita hablada en las secuencias 2, 5, 6, 11, 12, 15, 16, 17, 18 y 19

Las citas extratextual de forma textual se observan en las secuencias 1, con la cita textual al comienzo del film, siendo un extracto de la canción Man in the Mirror de Michael Jackson y que no pertenece a la productora Warner Bros.

En cuanto a las citas habladas de la clasificación de extratextualidad, se tienen las citas habladas del Guason en la secuencia 2, cuando presenta a los diferentes villanos como: Clayface, Crazy Quilt, The Eraser, Polka Dot Man, Mimo, Tarantula, El Rey Tut, Orca, La Polilla Asesina, March Harriet, Zodiac Master, Fantasma Caballero, Rey Reloj, Hombre Calendario, Hombre Cometa, Hombre Gato, Hombre Zebra, Rey de los condimentos y Cabeza de Huevo. Todos los villanos anteriormente mencionados pertenecieron al universo de Batman en los comics y otros aparecieron en la serie de los 60 de Century Fox, pero ninguno apareció en películas o producciones de Warner Bros.

Pero la cita hablada más representativa de la extratextualidad en este film, se escucha en la secuencia 5, cuando Batman debe decir su clave secreta para ingresar a la Batcueva, la cual es: “Iron Man apesta” que es una cita que revive

la rivalidad con la empresa Marvel. Esta cita se repite al final de la película en la secuencia 19, cuando la batifamilia la dice en el mismo contexto, dejándonos en ambas secuencias una cita hablada de un personaje que definitivamente no pertenece a Warner Bross (Compañía propietaria de los derechos de DC).

En la secuencia 6, como anteriormente se mencionó en la intratextualidad Alfred cita de forma hablada las diferentes etapas de Batman, pero no solo menciona las producciones de Warner Bross, sino menciona que tuvo una etapa “muy rara en el 66”, refiriéndose a la película de Batman que protagonizó Adam West en 1966, film que no realizó Warner Bross sino Century Fox, además se confirma que se refiere de ese film, debido a que en la siguiente escena se observa a West con el clásico traje de Batman, bailando.

Además de la menciones de Alfred sobre Batman del 66, se tiene otra cita hablada sobre esa serie en la secuencia 11, cuando Robin menciona el Bati repelente contra tiburones y Batman se burla (una referencia a los problemas de este artefacto con West) de ese objeto. Además en la secuencia final número 19, Robin dice: “Santas fotos familiares, Batman”, una cita clásica de dicha serie realizado por Century Fox y que no fue una producción de Warner Bross.

Otra cita hablada extratextual de Batman, es en la secuencia 15, cuando cita al equipo SEAL (una importante fuerza de operaciones especiales de los Estados Unidos) y Fuerza Fox 5 (serie estadounidense).

En la secuencia 16, el Guason citar de forma hablado a “los robots británicos”, mostrando además la imagen visual de los robots del doctor Who (serie británica), dejando en claro que se refiere a esos robots, producido por BBC. Adicional a ello tenemos en la secuencia 17 al mismo villano citando nuevamente de forma hablada, las películas que Batman tiene en su mansión que son: Marley y yo de Century Fox, y señales de amor de la productora Miramax.

Finalmente se puede señalar que los miembros de la Liga de la Justicia en la fiesta en la Fortaleza de la Soledad, en la secuencia 12, mencionan la frase “Superamigos”, citando de forma hablada, el nombre de la serie animada de la

cadena ABC que lleva por título los “Superamigos” y que se trata sobre los miembros de la liga de la justicia.

Finalmente, en la imitación extratextual se puede encontrar en la secuencias 2, 9, 11, 12, 13, 14, 16 y 17. Además para un mejor análisis al igual que las demás clasificaciones mencionadas se dividió en personajes u objetos que se observan en las secuencias 2, 11, 14, 16 y 17, además de la imitación en forma de sucesos donde se observan en la secuencias 2, 9, 12 y 13.

Como anteriormente se mencionó cuando se analizaba la clasificación de cita extratextual, el Guason presentó en la secuencia 2 a los villanos, pero también se aprecian en forma lego, es por ello que se puede considerar como una imitación de los villanos originalmente de los comics no producidos o realizados por Warner.

En la secuencia 14, se observa famosos villanos en su forma o adaptación lego de otras producciones que no pertenecen a Warner Bros, como son: Los robots británicos (robots del doctor Who), Drácula, tiburón, dinosaurios de Jurassic Park y la Momia.

Además, en la secuencia 11 se observa el traje clásico azul y plomo que usaba el Batman de los 60 y más adelante en la secuencia 16, Alfred lo utiliza. Así mismo en la secuencia 11 también aparece la transición clásica del Batman de color amarillo y símbolo negro de Batman de los 60 y en la secuencia 17, las clásicas onomatopeyas de esta serie como Bap! , Bam Kapow, Bff, Thunk!, Kapow!, Zok!!, Barp! , Bif!!, en forma de lego, siendo una imitación extratextual de sucesos debido a que como anteriormente se mencionó repetidamente, la realización de esta serie y película no pertenece a Warner Bros.

Otra de las manifestaciones extratextuales que se observa en el film son las imitaciones extratextuales que se da en la secuencia 9, cuando Barbara Gordon presenta diferentes imágenes de Batman y se observan al final 3 Batman que no pertenecen a la realizaciones de Warner Bros, sino que interpretaron al caballero de la noche en la televisión, como Adam West de los 60 (aunque su personaje si logró llegar al cine en 1966) producida por la cadena ABC y luego

en Century Fox, además de Batman de Robert Lowery (1949) y la versión de Lewis Wilson (1943) producidas ambas por Columbia Picture.

Finalmente se cuenta con las imitaciones de sucesos de otras producciones que no fueron realizadas por Warner Bross, como la escena de la secuencia 12 cuando Batman empieza a manipular los cristales de la Fortaleza de la Soledad y aparece una visualización de Jor-El explicando el funcionamiento de los cristales, así como sucedió en Superman de 1978 producido Dovemead. Otro suceso extratextual se da en la secuencia 13 cuando la policía detecta a través de los rayos X, que Robin intenta ingresar el proyector de la zona fantasma, una escena parecida al que aparece en el film "Vengador del futuro" de Arnold Schwarzenegger de la productora Carolco Pictures, ambas producciones mencionadas no pertenecen a Warner Bross sino a las productoras ya mencionadas con ello se puede asegurar que son intertextos extratextuales a la productora analizada que es Warner Bross.

### **Interdiscusividad:**

En esta parte final, se analizará la interdiscursividad que se presenta en las secuencias número 1, 9, 11 y 14 del film Lego Batman: La Película. Para dicho análisis se dividió en clasificaciones de novelas gráficas, política y música, esto debido a que los tres géneros mencionados anteriormente no son iguales al género analizado en esta investigación que es género de películas, por ello que se puede señalar que existe interdiscursividad.

En cuanto a la interdiscursividad de novela gráfica se presenta en la secuencia 9, cuando Barbara Gordon presenta los años que actúa Batman como vigilante y muestra la portada del comic comics The Dark Knight Return que es considerado una novela gráfica de Frank Miller.

En la secuencia 1, se presenta el género interdiscursivo de música con la cita textual al cantante Michael Jackson, así mismo se escucha en la secuencia 14, una composición del famoso compositor y músico J. Sebastian Bash, la cual es Toccata and Fugue in D minor. En esta parte se debe mencionar que Michael Jackson es un personaje real que no pertenece ni al mundo de los comics ni al

universo de Batman y que su género de música no es igual a la película analizada pero además esto mismo ocurre con el famoso compositor Bash que aunque no se le cite, su composición es famosamente reconocible.

Por último, en la secuencia 11, Batman le señala a Dick Greyson que deben robar el proyector de la zona fantasma de Superman, citando de forma hablada a Ghandi, señalando según Batman una frase de él: “A veces para corregir algo malo hay que hacer algo malo”. En esta escena, se puede escuchar la frase del filósofo y político Mahatma Ghandi, que es un personaje real y no pertenece al igual que Michael Jackson ni al mundo de los comics ni al de Batman, sino que está en el género de política y por eso es considerado una interdiscursividad ya que el género que pertenece no es igual al género de película estudiado en esta investigación.

## **VI. DISCUSIÓN**

Luego de obtener los resultados de nuestra investigación acerca del análisis del uso de la intertextualidad en Lego Batman: La película se puede señalar que existe una continuidad pero ligera variación con el resultado de mi investigación y lo que expuso Luis Enrique Landa en su tesis “El verdadero Catoblepas: Relaciones intertextuales en las obras de Mario Vargas Llosa”, debido a que Landa señaló que “la intertextualidad cuenta con una importante relación de forma y fondo entre obras distintas”. Esto lo menciono porque actualmente no siempre existe demasiada relación entre forma y fondo entre textos.

En cuanto a fondo existe la continuidad del tema debido a que el texto A debe ser el mismo contexto o temática ha donde va dirigido el texto B o por lo menos la escena ser la misma. Por ejemplo si deseamos citar sobre viajes en el tiempo en la nueva película peruana, Doble, que mantiene la misma temática, usamos alguna producción con el mismo tema, como el film “Volver al Futuro”, es por ello que en ambas producciones se mantiene el fondo.

La pequeña variación que puedo discutir se aplica por el actual contexto de la cinematografía internacional, debido a la parte de “forma” que cambia por las diversas producciones que existen actualmente. Esto debido a que ahora se observa el tema de interdiscursividad (uso de diferentes géneros comunicativos) y con ello debemos entender que la forma que se da la intertextualidad puede parecerse en las diferentes producciones pero no siempre ocurre de esa forma. Por ejemplo en nuestro trabajo se observó que el director transformó una clásica portada de novela gráfica en una imagen en Lego, a pesar de comprenderse la intertextualidad, la forma cambia, ya que no se mantuvo el tema gráfico de novela gráfica a novela gráfica o por lo menos mintiéndose en cierta forma las características gráficas.

La continuidad en lo mencionado por Landa, se puede entender porque la intertextualidad es un fenómeno tan antiguo pero a la vez tan natural como la comunicación misma que siempre estará presente en todo momento, pero lo que es importante es entender cómo evoluciona día a día, década tras década.

Es por ello que puedo discutir, con la investigación de Landa, acerca de la intertextualidad porque la relación de forma y fondo que nos señala no se mantiene al 100% con lo que es ahora, porque una cita, alusión o imitación de un personaje o suceso importante, se da porque existe una relación de fondo (misma temática) aunque esta pueda ser de diferente de “forma” de donde se extrae la cita a la nueva producción que itada. Además en cuanto al tema de fondo se debe tener mucho cuidado también de no buscar intertextos tan profundos o rebuscados que un lector común no pueda decodificarlas por su complejidad y con ello termine rechazándolas ya que si el texto previo es de un fondo más académico o rebuscado y se presenta en una producción.

Además se debe mencionar que en mi investigación tiene cierta debilidad en cuanto a la falta de una gran cantidad de bibliografía procedente de nuestro país, debido a los pocos trabajos de intertextualidad en el cine o intertextualidad cinematográficos aquí en el Perú y que justamente este trabajo busca aportar solucionar ello, ampliando lo poco que se había trabajado en nuestro país sobre intertextualidad y dejando nuevos conocimientos acerca de una profunda investigación de nuevos usos intertextuales con nuevas aplicaciones de

intertextos como: intratextualidad, extratextualidad e interdiscursividad en la cinematografía peruana que pueden dejarnos más de un beneficio si se aplica de manera correcta pero sobre todo sacándole el mayor provecho una productora de cine a sus producciones pasadas y futuras.

## **VII. RECOMENDACIÓN**

Se recomienda siempre tener en cuenta a que público se dirige la película o la producción a realizarse, debido a que esto influye mucho en el grado de intertexto a utilizar debido que la cultura, el espacio y tiempo son determinantes para que el lector pueda interpretar y decodificar los intertextos, por ello es recomendable que se utilicen intertextos generales o universales entendibles para la mayoría de personas.

Se recomienda utilizar las diferentes formas intertextuales presentadas debidos a que su uso novedoso en la película no solo fue aceptado sino que además generó sorpresa, alegría, nostalgia y otros sentimientos a los consumidores peruanos y que facilitan la conexión con la película o producción que consumen. Además se recomienda a los comunicadores seguir investigando a profundidad los efectos psicológicos y neuronales que deja el uso intertextual así como se da en el neuromarketing.

La recomendación en el uso intertextual es que se aproveche el máximo los beneficios de a intratextualidad con la posibilidad de interconectar producciones pasadas de un mismo autor, así como poder ampliarlas sin tener que realizar una producción nueva sobre ese personaje, es por ello que se recomienda que las productoras peruanas puedan empezar a crear universos y películas con conexiones con otras y no solo películas para el olvido que una vez fueron gratamente mencionadas y luego olvidadas.

Además se recomienda en la intratextualidad poder utilizar ahora con producciones ya pasadas de la misma productora debido a que el usar intertexto de esas producciones trae consigo una necesidad del lector de querer volver a verlas para revivirlas.

La recomendación sobre el uso extratextual es que se aproveche las producciones pasadas de otros autores que tuvieron gran éxito, quedando en el recuerdo y cariño de muchos cinéfilos y/o consumidores para poder reforzar los contenidos o textos de una producción. Pero también recomendaré el tener cierto cuidado de no abusar demasiado de ellas en una película para no sobre cagar de citas, alusiones, imitaciones, sampling u otros.

La recomendación final es que se aproveche al máximo en cuanto a la interdiscursividad que permite utilizar diferentes géneros al género estudiado o trabajado, en este caso aprovechar toda nuestra diversidad de cultura que tiene nuestro país Perú, además que puede ser utilizada de muchas formas con personajes reconocidos, artistas y otros que no deberían ser olvidados y que generan buena aceptación el recordarlos en nuevas producciones.

## **VIII. CONCLUSIÓN**

Luego de analizar la intertextualidad se puede concluir que los intertextos usados en Lego Batman: La película fueron elegidos para un público general, así conozcan o no en profundidad sobre este personaje. Esto se menciona debido a que todos los entrevistados entendieron, no obstante decodificaron los intertextos, cada uno con una cierta cantidad diferente pero en general sí pudieron decodificarlos, porque eran entendibles para todos, al ser intertextos más universales, generales y que no complican la interpretación como tal.

Además, se concluye que los diferentes intertextos presentados fueron más novedosos y llamativos que lo que comúnmente se observan, generando con ello sorpresas, felicidad y nostalgias en los usuarios, al ser revividas. Así mismo se puede concluir que no solo se trata de vender a las personas el producto sino que ahora debemos tratar de aprovechar lo que ya tenemos y llegar a las emociones de los recuerdo de las personas.

En cuanto al uso de la intratextualidad por parte de Warner Bross, se concluye que fue aceptada por los usuarios que vieron la película debido a la conexión que se tiene con las otras producciones pasadas de la productora con el mismo

personaje, colocándolo como una especie de homenaje, además que posibilitó la ampliación de la historia y de lo que ya se conocía anteriormente de este.

Así mismo se concluye también que el uso de la intratextualidad con personajes que produjo Warner Bross anteriormente y que no pertenecen al universo de Batman, generó una forma de publicidad debido a que muchos entrevistados no solo quisieron volver a ver, sino volvieron a ver películas que se mencionaron de Batman sino de los otros personajes que son de otras producciones de Warner Bross

En cuanto a la extratextualidad usada, se concluye que entrevistados las referencias en cita, imitación y sampling de otras producciones que no pertenecen a Warner Bross, como el Batman de los 60, Iron Man y hasta canciones clásicas, fue aceptada por los entrevistados que vieron el film analizado. Así mismo esto posibilitó el refuerzo de los contenidos de Batman Lego.

Finalmente en cuanto a la interdiscursividad presentada en el film analizado, se concluye que fue aceptada por los entrevistados y que las menciones de géneros distintos al género estudiado (películas) aporta aún más la importancia a la cultura pop, cultura universal, cultura mass media y cinematográfica. Además que posibilita que las personas puedan investigar sobre ello para saber más del tema.

## **IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Aguilar, L (s.f). La intertextualidad: estrategia para el desarrollo de competencias comunicativas. Recuperado de: [https://www.academia.edu/4239216/La\\_intertextualidad\\_estrategia\\_para\\_el\\_desarrollo\\_de\\_competencias\\_comunicativas](https://www.academia.edu/4239216/La_intertextualidad_estrategia_para_el_desarrollo_de_competencias_comunicativas)

- Barrio, Gonzáles, Padín, Peral, Sánchez y Tarín. (s.f). Métodos de la investigación educativa. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid
- Barrada, A. (2007). Intertextualidad y traducción: la alusión como elemento primordial en la traducción de los textos literarios del árabe al español. Revista electrónica de estudios filológicos, (13). Recuperado de: [https://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/estudios\\_C\\_barrada.htm](https://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/estudios_C_barrada.htm)
- Buckingham, D. (2004). Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea. Barcelona: Paidós-Comunicación 158.
- Eco, U. Signo. Fecha de consulta: 18 de Octubre del 2016. Recuperado de: [http://www.opuslibros.org/Index\\_libros/Recensiones\\_1/eco\\_sig.htm](http://www.opuslibros.org/Index_libros/Recensiones_1/eco_sig.htm)
- FAIRCLOUGH, N. (1995). *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*. Londres: Longman.
- Garaycochea, O. (2007). Intertextualidad y medios audiovisuales. Recuperado de: <http://www.icei.uchile.cl/cine/documentos/garaycochea/INICIALuno02.pdf>
- Genette, G. (1998). Paralimpsestos La lectura en segundo grado. Madrid: Altea, Taurus, Alfaguara, S.A.
- Gutiérrez, R. (1994). Intertextualidad: teoría, desarrollos, funcionamiento. Revista de la Asociación Española de Semiotica, (3). Recuperado de: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/154929.pdf>
- Hernández, Fernández y Baptista. (2010). Metodología de la investigación. D.F: Interamericana editores S.A.
- Landa, L. (2008). El verdadero Catoblepas: relaciones intertextuales en las obras de Mario Vargas Llosa (tesis magistral). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú.

- López, C. (2016). Las adaptaciones cinematográficas de cómics en Estados Unidos 1978-2014 (tesis doctoral). Universidad de Valencia, Valencia, España.
- Marinkovich, J. (s.f). El análisis del discurso y la intertextualidad. Recuperado de:  
<http://www.boletinfilologia.uchile.cl/index.php/BDF/article/viewFile/21478/22776>
- Marinkovich, J & Benítez, R. (2004). Aproximaciones al análisis intertextual del discurso científico. *Revista signos*, 33 (48). Recuperado de:  
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342000004800009>
- Mattelart, M y Mattelart, A. Historia de las teorías de la comunicación. Fecha de consulta: 17 de Julio del 2017. Recuperado de:  
<https://metodologiaecs.files.wordpress.com/2014/10/mattelart-armand-historia-de-las-teorias-de-la-comunicacion.pdf>
- Martinez, D. (2005). El Papel de la Intertextualidad en la Lectura Crítica de un Texto Televisivo Popular: El Caso de Los Simpsons. Monterrey, México.
- Montesdeoca, M. (2003). La intertextualidad en Peter Ackroyd (tesis doctoral). Universidad de La Laguna, Santa Cruz de Tenerife, España.
- Navarro, D. (1997). Intertextualité: Francia en el origen de un término y en el desarrollo de un concepto. La Habana: UNEAC.
- Navarro, D. (2004). Intertextualitat La teoría de la intertextualidad en Alemania. La Habana: UNEAC.
- Piñuel, J. *Abraham A. Moles (1920-1992) y la Teoría de la Información*. Fecha de consulta: 18 de Octubre del 2016. Recuperado de:  
<https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC9899110157A/7406>

RAE. Alusión. Fecha de consulta: 18 de Octubre del 2016. Recuperado de:  
<http://dle.rae.es/?id=29ywKQE>

RAE. Cita. Fecha de consulta: 18 de Octubre del 2016. Recuperado de:  
<http://dle.rae.es/?id=9MCUXnT>

Rengifo, E. (2008). Letra sagrada/poesía festiva: relaciones intertextuales en la tradición oral de San Pedro de Casta (tesis licenciatura). Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.

Romera, A. Extratextualidad. Fecha de consulta: 23 de marzo del 2017. Recuperado de: <http://retorica.librodenotas.com/Recursos-estilisticos-semanticos/extratextualidad>

Vargas, Z. (2009). La Investigación Aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica. Revista Educación (33). Recuperado de: [revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/download/538/589](http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/download/538/589)

Villalobos, I. (2003). La noción de intertextualidad en kristeva y barthes. Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica (103).

Woodside, J. (2005). El impacto del sampleo en la memoria colectiva, hacia una semiótica del sampleo (tesis de licenciatura). Universidad Autónoma Metropolitana. México, DF.

Zavala, L. (1996.). Elementos para el análisis de la intetextuaidad. Fecha de consulta: 17 de Julio del 2017. Recuperado de: [https://www.academia.edu/1331310/Elementos\\_para\\_el\\_an%C3%A1lisis\\_de\\_la\\_intertextualidad](https://www.academia.edu/1331310/Elementos_para_el_an%C3%A1lisis_de_la_intertextualidad)

## ANEXO 1

### “ANÁLISIS DEL USO DE LA INTERTEXTUALIDAD EN LEGO BATMAN: LA PELÍCULA, BASADO EN LOS SEGUIDORES DEL FANPAGE BATMAN FANS PERÚ CLUB, LIMA, 2017”

PROBLEMA	OBETIVOS	VARIABLES	INDICADORES
<p style="text-align: center;"><b><u>Problema principal</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué manera se presenta la INTERTEXTUALIDAD en Lego Batman: La Película, basado en los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Objetivo general</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar la presencia de la INTERTEXTUALIDAD en Lego Batman: La Película, basado en los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017</li> </ul>	Variable: INTERTEXTUALIDAD = X	<ul style="list-style-type: none"> <li>INTRATEXTUALIDAD</li> <li>EXTRATEXTUALIDAD</li> <li>INTERDISCURSIVIDAD</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b><u>Problemas Secundarios</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué manera la productora Warner Bross usa la INTRATEXTUALIDAD en Lego Batman: La Película, basado en los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Objetivos secundarios</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar el uso de la INTRATEXTUALIDAD en Lego Batman: La Película, basado en los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017</li> </ul>	Dimensión: INTRATEXTUALIDAD = X1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cita</li> <li>Alusión</li> <li>Imitación</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué manera la productora Warner Bross usa la EXTRATEXTUALIDAD en Lego Batman: La Película, basado en los seguidores de la fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar el uso de la EXTRATEXTUALIDAD en Lego Batman: La Película, basado en los seguidores de la fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017</li> </ul>	Dimensión: EXTRATEXTUALIDAD = X2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sampling</li> <li>Cita</li> <li>Imitación</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué manera se presenta la INTERDISCURSIVIDAD en Lego Batman: La Película, basado en los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar la presencia de la INTERDISCURSIVIDAD en Lego Batman: La Película, basado en los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017</li> </ul>	Dimensión: INTERDISCURSIVIDAD = X3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Novela gráfica ( Comics)</li> <li>Política (Político)</li> <li>Música (Cantante / Músico)</li> </ul>

## ANEXO 2

### cualitativo

Preguntas	experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V
ITEM 1	1	1	1	3	100%
ITEM 2	1	1	1	3	100%
ITEM 3	1	1	1	3	100%
ITEM 4	1	1	1	3	100%
ITEM 5	1	1	1	3	100%
ITEM 6	1	1	1	3	100%
ITEM 7	1	1	1	3	100%
ITEM 8	1	1	1	3	100%
ITEM 9	0	0	0	0	0%
ITEM 10	1	1	1	3	100%
ITEM 11	1	1	1	3	100%
					91%



**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

Apellidos y nombres del experto: Rossi Castillo, Fernando Javier

Título y/o Grado:

Ph. D.....( ) Doctor.....( ) Magister...~~( )~~ Licenciado....( ) Otros. Especifique

Universidad que labora: .....UCV.....

Fecha: 24-04-17

**“Análisis del uso de la intertextualidad en Lego Batman: La Película basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017”**

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre el instrumento de investigación presentada por el investigador.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
<b>TOTAL</b>				

SUGERENCIAS: Ampliar en la coherencia necesaria

Firma del experto:

Fernando Rossi Castillo  
 Nombres y apellidos



**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

Apellidos y nombres del experto: Luna Victoria Cabrera Helmer

Título y/o Grado:

Ph. D.....( ) Doctor.....( ) Magister....(x) Licenciado....( ) Otros. Especifique

Universidad que labora: .....UCV.....

Fecha: 08/05/17

**“Análisis del uso de la intertextualidad en Lego Batman: La Película basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017”**

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre el instrumento de investigación presentada por el investigador.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
<b>TOTAL</b>				

SUGERENCIAS:-----

Firma del experto:

Luna Victoria Cabrera Helmer  
Nombres y apellidos

**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

 Apellidos y nombres del experto: Tomanguilla Reyna Homero

Título y/o Grado:

 Ph. D.....( ) Doctor.....() Magister....( ) Licenciado....( ) Otros. Especifique

Universidad que labora: .....UCV.....

 Fecha: 24 - Abril - 2017

**“Análisis del uso de la intertextualidad en Lego Batman: La Película basado en las opiniones de los seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, Lima, 2017”**

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	<input checked="" type="checkbox"/>		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	<input checked="" type="checkbox"/>		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	<input checked="" type="checkbox"/>		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		<input checked="" type="checkbox"/>	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	<input checked="" type="checkbox"/>		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
<b>TOTAL</b>				

SUGERENCIAS:-----

Firma del experto:



Homero Tomanguilla Reyna.  
Nombres y apellidos

## ANEXO 3

### ENTREVISTA DE PROFUNDIDAD: LEGO BATMAN: LA PELÍCULA

#### **PERSONAS A INVESTIGAR:**

Seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, que residan en Lima, tengan un rango de 19 a 41 años y que hayan visto la película Lego Batman: La Película.

**Duración:** 1 hora.

#### **Preguntas Generales o de Apertura**

- ✓ ¿Cuál es tu nombre y cuántos años tienes?
- ✓ ¿Qué tanto ves películas de superhéroes?
- ✓ ¿Qué opinas de las últimas películas de DC Comics?

#### **Preguntas sobre el tema**

Se realizará un sondeo sobre sus opiniones de la película y luego se preguntará acerca del tema de intertextualidad.

- ✓ ¿Cuál es tu opinión sobre el film Lego Batman: La película?
- ✓ ¿Sabes cómo se llama la productora de Lego Batman: La Película?
- ✓ ¿Sabes que otras películas realizó anteriormente Warner Bross sobre Batman?
- ✓ ¿Pudiste entender todo lo que viste en Lego Batman o tuviste algún problema al entender partes o ciertos contenidos de la película?
  - **Si no entendió algo**, ¿Sobre esa parte o contenido que no entendiste, llegaste a investigar sobre ello para entenderlo y qué pensaste luego de ver las explicaciones?

#### **Preguntas sobre intertextualidad**

- ✓ ¿Encontraste algunos elementos visuales, sonoros o textuales que te recordará a algo pasado que hayas visto o escuchado antes?

- **Y de ser así,** ¿Puedes mencionar cuáles fueron y de donde la recuerdas?

#### ❖ Preguntas sobre extratextualidad

- ✓ ¿Qué te pareció el uso de personajes o elementos de la serie y película de Batman de los 60, que no pertenece a la productora Warner Bross?
- ✓ ¿Qué opinas de la mención del personaje “Iron Man”, que no pertenece al universo de DC ni a Warner Bross, en Lego Batman?
- ✓ ¿Reconociste sonidos o partes de canciones que te recordaron a algo pasado?
  - **De ser así,** ¿Puedes mencionar que canciones fueron o de donde recuerdas esos sonidos?

#### ❖ Preguntas sobre intratextualidad

- ✓ ¿Qué te pareció las alusiones, las citas y referencias a las películas anteriores de Batman de la productora Warner Bross, en Lego Batman: La Película?
  - ¿Volviste a ver o sentiste ganas de volver a ver alguna película pasada de Batman?
- ✓ ¿Qué sentiste al ver a personajes que no pertenecen al universo de Batman pero que si pertenecen a otras producciones de la productora Warner Bross?
  - ¿Volviste a ver o sentiste ganas de volver alguna película pasada sobre esos personajes?

#### ❖ Preguntas sobre interdiscursividad

- ✓ ¿Qué te pareció que Batman citara parte de una canción del cantante Michael Jackson y qué te pareció la mención de Ghandi por parte de Batman?
- ✓ ¿Observaste imágenes que pertenezcan a portadas de comics del universo de Batman en Lego Batman?

- ✓ ¿Qué opinas de ver imágenes de otro género como “comics” en una película de animación por computadora?

### **Preguntas de Cierre**

- ✓ ¿Qué sensaciones o emociones te generó las referencias de Batman Lego?
- ✓ ¿Qué opinas sobre las referencias que se usaron en esta película? ¿Te pareció una decisión correcta usar esas referencias en un público general?
- ✓ Finalmente, ¿Recomendarías Lego Batman: La Película a tus amigos que no conocen sobre comics o de superhéroes, tomando en cuenta todo lo que respondiste anteriormente?

## ALGUNAS TRANSCRIPCIONES DE LAS 15 ENTREVISTAS

### a) ENTREVISTA DE PROFUNDIDAD: LEGO BATMAN: LA PELÍCULA

#### **PERSONAS A INVESTIGAR:**

Seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, que residan en Lima y tengan un rango de 19 a 41 años que hayan visto la película Lego Batman: La Película.

**Duración:** 1 hora.

#### **Preguntas Generales o de Apertura**

- ✓ **¿Cuál es tu nombre y cuántos años tienes?**  
Benyamin Salgado – 22 años
  
- ✓ **¿Qué tanto ves películas de superhéroes?**  
Muy seguido, la veo si es posible cuando se estrenan los super héroes que me gustan.
  
- ✓ **¿Qué opinas de las últimas películas de DC Comics?**  
No soy muy participe de DC, porque no sacan muchas películas, por ejemplo la última que vi fue el Escuadrón Suicida. Pero si me gusta y de hecho las película de Batman.

#### **PREGUNTAS SOBRE EL TEMA**

Se realizará un sondeo sobre sus opiniones de la película y luego se preguntará acerca del tema de intertextualidad.

- ✓ **¿Cuál es tu opinión sobre el film Lego Batman: La película?**  
Es como un formato diferente, más enfocado en la familia y niño, es algo innovador. Y ahora pasar al tema de los superhéroes y convertirlo en lego, es una nueva forma. Tiene ciertos enganches que te hacen recordar al público antiguo.

- ✓ **¿Sabes cómo se llama la productora y/o distribuidora de Lego Batman: La Película?**

(No recuerda al comienzo, pero luego la recordó).

- ✓ **¿Sabes que otras películas realizó anteriormente, la productora y distribuidora Warner Bros sobre Batman?**

Hizo la mayoría porque tiene los derechos de DC.

- ✓ **¿Pudiste entender todo lo que viste en Lego Batman o tuviste algún problema al entender partes o ciertos contenidos de la película?**

Hubo un momento en que salieron los villanos y habían algunos que los conocía y a otros que no porque eran un montón. Me puse a checkear (en la web) a ver si existían y sí existían.

## **PREGUNTAS SOBRE INTERTEXTUALIDAD**

**¿Encontraste algunos elementos visuales, sonoros o textuales que te recordará a algo pasado que hayas visto o escuchado antes? ¿Podrías mencionar cuáles fueron y de donde la recuerdas?**

El efecto sonoro te hace recordar a las películas antiguas. Además algunas escenas son idénticas a los comics y a las antiguas películas que te dice ah paja esto es igualito al comics y a las películas. Me recordó más a las escenas de los dibujos y películas.

## **PREGUNTAS SOBRE EXTRATEXTUALIDAD**

- ✓ **¿Qué te pareció el uso de personajes o elementos de la serie y película de Batman de los 60, que no pertenece a la productora Warner Bros?**

Es básicamente como todas las películas, la mayoría de películas trata de buscar elementos icónicos y antiguo, para reír al hacerme emocionar y recordar. Ya que la idea es llevar a mi hijo a verla y no solo enganchar a mi hijo con las referencias sino recordar al padre. Es algo emocional, renganchar al papá al traer a los recuerdos del personaje de Adam West.

- ✓ **¿Qué opinas de la mención del personaje “Iron Man”, que no pertenece al universo de DC ni a Warner Bros, en Lego Batman?**

El burlarse de una manera irónica y sarcástica, fue entretenida. No por el tema de que uno es mejor que el otro, no, simplemente buscan el humor y meten

otro personaje porque hay una competencia actual entre super héroes. Y la casas productoras (Marvel y DC) que realizan productos de super héroes buscan lanzarse por ahí uno que otro pequeño cuchiito.

**¿Reconociste sonidos o partes de canciones que te recordaron a algo pasado? ¿Puedes mencionar que canciones fueron o de donde recuerdas esos sonidos?**

Sí canciones, en ciertas partes de otras películas y el clásico sonido de los sesenta que te engancha con los recuerdos del Batman de Adam West.

#### ❖ **PREGUNTAS SOBRE INTRATEXTUALIDAD**

✓ **¿Qué te pareció las alusiones, las citas y referencias a las películas anteriores de Batman de la productora Warner Bross, en Lego Batman: La Película?**

Claro que usan elementos para hacerte recordar, usan elementos pasados para crear algo nuevo. Me pareció interesante ya que ampliaron al mostrarnos a un Batman que está solo y nos identifica de como se siente al estar solo. Logra que tú como el espectador te metas en el papel.

• **¿Volviste a ver o sentiste ganas de volver a ver alguna película pasada de Batman?**

Sí claro al terminar de Batman Lego, se me metió la idea de ver las tres películas de Nolan y las ví.

• **¿Qué sentiste al ver a personajes que no pertenecen al universo de Batman pero que si pertenecen a producciones de la productora Warner Bross?**

Creo que es una herramienta publicitaria, es como hace Marvel con Infinty War, que crea un ambiente para juntar todas sus producciones. Es como un mundo super diferente, de una u otra manera nos dio un contenido diferente.

- **¿Volviste a ver o sentiste ganas de volver alguna película pasada sobre esos personajes?**

Por ahora no, no soy tan fanático de voldemort, de los gremlins podría verlo cuando tengo tiempo y sobre el Señor de los Anillos volver a verlo es bastante tiempo.

#### ❖ **PREGUNTAS SOBRE INTERDISCURSIVIDAD**

- ✓ **¿Qué te pareció que citaran parte de una canción del cantante Michael Jackson, en Lego Batman y la mención de Ghandi?**

Man in the Mirrow, Batman usa un monologo interno, de combatir el crimen y de vivir una vida normal, esa canción le queda de pelo además de algo publicitario por que usar a Michael Jackson no es cualquier estrella, está usando al rey del pop. El tema de Ghandi, no todo el mundo usa Ghandi, el usar citas de alguien ayuda a que investigues un poco más por ejemplo Invictus que habla de Nelson Mandela y te deja el querer buscar más de Nelson Mandela, de investigar y saber más.

- ✓ **¿Observaste imágenes que pertenezcan a portadas de comics del universo de Batman en Lego Batman?**

Sí claro son imágenes de series y películas antiguas como los villanos. (No reconoció exactamente las portadas).

#### **¿Qué opinas de ver imágenes de otro género como “comics” en una película de animación por computadora?**

De alguna manera que les gustan estas películas sobre super héroes busca encontrar algo de los comics en la película y que mejor que plasmarlo exactamente como es.

#### **PREGUNTAS DE CIERRE**

- ✓ **¿Qué sensaciones o emociones te generó las referencias de Batman Lego?**

La principal emoción, nostalgia, te hacen retroceder, recordar cuando eras pequeño cuando veía la serie, cuando veía en mi televisor las antiguas películas de Batman en el canal 4, era como un flashback.

- ✓ **¿Qué opinas sobre las referencias que se usaron en esta película? ¿Te pareció una decisión correcta usar esas referencias en un público general?**

Revivir películas de superhéroes y ahora plasmarlo de lego, siempre va tener buena acogida es una idea Enfocarse en un público familiar es una forma de llegar a un público de forma más didáctica y entretenida.

- ✓ **Finalmente, ¿Recomendarías Lego Batman: La Película a tus amigos que no conocen sobre comics o de superhéroes, tomando en cuenta todo lo que respondiste anteriormente?**

Si, si alguien quiere ver una película con su hijo o para pasar el tiempo.

### **Agradecimiento por la Participación**

## **b) ENTREVISTA DE PROFUNDIDAD: LEGO BATMAN: LA PELÍCULA**

### **PERSONAS A INVESTIGAR:**

Seguidores del fanpage Batman Fans Perú Club, que residan en Lima y tengan un rango de 19 a 41 años que hayan visto la película Lego Batman: La Película.

**Duración:** 1 hora.

### **Preguntas Generales o de Apertura**

- ✓ **¿Cuál es tu nombre y cuántos años tienes?**  
Víctor Raúl Castro – 41 años
- ✓ **¿Qué tanto ves películas de superhéroes?**  
Son las primera que pongo en mi lista para ver
- ✓ **¿Qué opinas de las últimas películas de DC Comics?**

En lo personal, satisfacen la necesidad de ver a mis personajes favoritos plasmados en la pantalla, como tú lo vez en un comics, eso es lo fantástico.

## **PREGUNTAS SOBRE EL TEMA**

Se realizará un sondeo sobre sus opiniones de la película y luego se preguntará acerca del tema de intertextualidad.

- ✓ **¿Cuál es tu opinión sobre el film Lego Batman: La película?**  
Muy bonita, entretenida y un mate de risa.
  
- ✓ **¿Sabes cómo se llama la productora y/o distribuidora de Lego Batman: La Película?**  
Warner Bross es la empresa que produce todo sobre DC.
  
- ✓ **¿Sabes que otras películas realizó anteriormente, la productora y distribuidora Warner Bross sobre Batman?**  
Todas la de Michael Keaton, la de shumacher, Batman forever y las de Christian Bale.
  
- ✓ **¿Pudiste entender todo lo que viste en Lego Batman o tuviste algún problema al entender partes o ciertos contenidos de la película?**  
Sí, esta prediseñada para ser entendida para todo el público.

## **PREGUNTAS SOBRE INTERTEXTUALIDAD**

- ✓ **¿Encontraste algunos elementos visuales, sonoros o textuales que te recordará a algo pasado que hayas visto o escuchado antes? ¿Puedes mencionar cuáles fueron y de donde la recuerdas?**  
Hay una parte donde Alfred que le recuerda todas las versiones televisivas como en el cine del personaje, del 66 hasta Batman V Superman.

## **❖ PREGUNTAS SOBRE EXTRATEXTUALIDAD**

- ✓ **¿Qué te pareció el uso de personajes o elementos de la serie y película de Batman de los 60, que no pertenece a la productora Warner Bross?**  
Me parece genial que hayan querido utilizar toda la referencia de todo el concepto de toda su existencia. El Batman de los 60 es un icono y dejarlo de lado es menospreciarlo.

- ✓ **¿Qué opinas de la crítica que se mencionó al personaje “Iron Man”, que no pertenece al universo de DC ni a Warner Bross, en Lego Batman?**

Bueno si fuese una película para adultos hubiese sido un poco menospreciar al personaje de la competencia pero como es para niños no hay problema. Ahora en Marvel en el cine, el personaje más importante es Iron Man. Es por eso que Batman trata de mostrarse mejor que su competencia, además que es su contraparte ya que ambos son millonarios, que no tienen poderes sino de lo que compra su dinero.

- ✓ **¿Reconociste sonidos o partes de canciones que te recordaron a algo pasado? ¿Puedes mencionar que canciones fueron o de donde recuerdas esos sonidos?**

Cuando empieza realizan un rock pesado que es de la serie de los sesenta y el sonido del Batimovil cuando van a buscar a los huérfanos que también es de los 60.

#### ❖ **PREGUNTAS SOBRE INTRATEXTUALIDAD**

- ✓ **¿Qué te pareció las alusiones, las citas y referencias a las películas anteriores de Batman de la productora Warner Bross, en Lego Batman: La Película?**

Lo genial es que es un Batman general, como que el personaje en si ha hecho esto y aquello (referido a las películas pasadas de Batman). Es como si fuese el mismo personaje y no reniega de alguno de sus momentos, genial que abarque todo eso. Además ellos han tratado de su vida personal y cotidiana.

- **¿Volviste a ver o sentiste ganas de volver a ver alguna película pasada de Batman?**

Bueno sí, pero no tanto como para recordarlo en específicamente, pero si volver a ver Batman Lego, sí.

- ✓ **¿Qué sentiste al ver a personajes que no pertenecen al universo de Batman pero que si pertenecen a producciones de la productora Warner Bross?**

Bueno ya están abarcando todo, colocan villanos que no tienen nada que ver y si me gusto.

- **¿Volviste a ver o sentiste ganas de volver alguna película pasada sobre esos personajes?**

Justo en esa fecha estaba dando una película de Harry Potter y quería ver si era el mismo personaje de doblaje y cuando me fije si era el mismo doblaje en Latinoamérica, claro eso era un plus grande.

#### ❖ **PREGUNTAS SOBRE INTERDISCURSIVIDAD**

- ✓ **¿Qué te pareció que citaran parte de una canción del cantante Michael Jackson, en Lego Batman? ¿Qué te pareció la mención de Ghandi por parte de Batman?**

.Es la versión del personaje, lo coloca como un personaje angurriente o pedante que es lo máximo, un poco egocentrismo y lucha con ese propio demonio de Ego.

- ✓ **¿Observaste imágenes que pertenezcan a portadas de comics del universo de Batman en Lego Batman?**

Creo que sí, no recuerdo bien pero hacen mención the killing Joke.

- ✓ **¿Qué opinas de ver imágenes de otro género como “comics” en una película de animación por computadora?**

Eso ya es un homenaje directo, una referencia directa. Y creo no se hubiera podido notar claramente si lo convertían en lego, tendrían que tener un ojo clínico.

#### **Preguntas de Cierre**

- ✓ **¿Qué sensaciones o emociones te genero las referencias de Batman Lego?**

Había momentos de risas descontrolada con partes graciosas, partes emotivas. Te genera bastante emoción, te ataca bastante de la familia del tiempo de calidad que deben darle los papas de los hijos, sobre la amistad.

- ✓ **¿Qué opinas sobre las referencias que se usaron en esta película? ¿Te pareció una decisión correcta usar esas referencias en un público general?**

Batman Lego estuvo bien trabajada en el argumento en un público general ni tan niño ni tan adulto, en un público familiar. A diferencia de Batman V Superman que fue para fans y que si nunca habías leído un comics de Superman o Batman no ibas a entender nada. Pero en sí Lego Batman está bien trabajadito y al ser un público en general no podía arriesgarse en ponerse a colocar imágenes muy rebuscadas.

- ✓ **Finalmente, ¿Recomendarías Lego Batman: La Película a tus amigos que no conocen sobre comics o de superhéroes, tomando en cuenta todo lo que respondiste anteriormente?**

Sí, si claro, si quieres ver una película animada y graciosa, si es muy recomendable. Si la vez con tu familia es mucho mejor.

#### **Agradecimiento por la Participación**



## ANEXO 4

## FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN N°

FILM: LEGO BATMAN: LA PELÍCULA PRODUCTORA: WARNER BROSS IDIOMA: ESPAÑOL LATINO							
SECUENCIA:							
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	CLASIFICACIÓN	INDICADOR	ITEM	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Intertextualidad	Intratextualidad	Alusión	Personajes / Objetos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
			Sucesos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
		Cita	Textual	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
			Hablada	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
		Imitación	Personajes / Objetos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
			Sucesos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
	Extratextualidad	Sampling	Soundtrack	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
			Música	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
		Cita	Textual	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
			Hablada	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
		Imitación	Personajes / Objetos	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
			Sucesos	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
	Interdiscursividad	Novelas gráficas	Comics	Género distinto al genero estudiado (película)			
		Política	Políticos	Género distinto al genero estudiado (película)			
		Musica	Cantantes / Músicos	Género distinto al genero estudiado (película)			

**Tabla N°1: Secuencias del film Lego Batman: La Película**

<b>N° DE SECUENCIA</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>TIEMPO</b>
Secuencia 1	Créditos lectura	0:00:00 – 0:01:25
Secuencia 2	Robo en el avión y presentación de villanos	0:01:26 – 0:05:36
Secuencia 3	Ejecución del plan del Guason	0:05:37 – 0:07:35
Secuencia 4	Batman se enfrenta a los villanos	0:07:36 - 0:12:26
Secuencia 5	Batman celebra y se dirige a su baticueva	0:12:27 – 0:18:39
Secuencia 6	Batman conversa con Alfred	0:18:40 – 0:21:08
Secuencia 7	Bruce se cambia para la ceremonia de cambio de comisionado	0:21:09 - 0:21:47
Secuencia 8	Guason ve la TV e idea un plan	0:21:48 - 0:22:56
Secuencia 9	Ceremonia de cambio de Comisionado de Ciudad Gótica	0:22:57 – 0:33:09
Secuencia 10	Batman vigilando y escena control parental	0:33:10 - 0:37:42
Secuencia 11	Dick Greyson conoce a Batman	0:33:43 – 0:42:38
Secuencia 12	Batman y Robin roban el proyector Fantasma	0:42:39 – 0:48:31
Secuencia 13	Batman y Robin ingresan el proyector a Arkham	0:48:32 – 0:51:09
Secuencia 14	Guason es enviado a la zona fantasma	0:51:10 – 0:53:58
Secuencia 15	Guason libera a los villanos de la zona fantasma	0:53:59 – 1:00:23
Secuencia 16	La comisionada Gordon libera a Batman y a Robin	1:00:24 – 1:03:14
Secuencia 17	El equipo de Batman lucha contra el nuevo ejército del Guason.	1:03:15 – 1:31:46
Secuencia 18	Batman se despide de su batifamilia	1:31:47 – 1:35:00
Secuencia 19	Batman festeja con su batifamilia	1:35:01 – 1:36:25



## ALGUNAS FICHAS DE LAS 19 FICHAS DE OBSERVACIÓN

							FICHA DE OBSERVACIÓN N° 1
<b>FILM:</b> LEGO BATMAN: LA PELÍCULA <b>PRODUCTORA:</b> WARNER BROSS <b>IDIOMA:</b> ESPAÑOL LATINO							
<b>SECUENCIA:</b>	Créditos lectura						
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	CLASIFICACIÓN	INDICADOR	ITEM	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Intertextualidad	Intratextualidad	Alusión	Personajes / Objetos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
			Sucesos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
		Cita	Textual	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
			Hablada	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
		Imitación	Personajes / Objetos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
			Sucesos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
	Extratextualidad	Sampling	Soundtrack	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
			Canciones	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
		Cita	Textual	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)	X		Al comienzo del film, el personaje principal Batman lee (en español) una cita en ingles que dice: " If you want to make the world a better place, take a look at yourself and make a change. Hoo - Michael Jackson". Luego se apropia de la autoría de este texto colocando como fuente a él mismo (Batman).
			Hablada	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
		Imitación	Personajes / Objetos	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
			Sucesos	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
	Interdiscursividad	Novelas gráficas	Comics	Género distinto al genero estudiado (película)		X	
		Política	Políticos	Género distinto al genero estudiado (película)		X	
		Música	Cantantes / Músicos	Género distinto al genero estudiado (película)	X		El texto citado por Batman aparece el nombre del popular cantante de POP, Michael Jackson.

							FICHA DE OBSERVACIÓN N° 2	
<b>FILM:</b> LEGO BATMAN: LA PELÍCULA <b>PRODUCTORA:</b> WARNER BROSS <b>IDIOMA:</b> ESPAÑOL LATINO								
<b>SECUENCIA:</b>	Robo en el avión y presentación de villanos							
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	CLASIFICACIÓN	INDICADOR	ITEM	SI	NO	DESCRIPCIÓN	
Intertextualidad	Intratextualidad	Alusión	Personajes / Objetos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X		
			Sucesos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)	X		El piloto del avión conversa con el Guason y le señala que Batman siempre lo detiene como aquella vez de los dos botes y el desfile con la música de Prince.	
		Cita	Textual	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X		
			Hablada	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)	X		Guason menciona a los villanos que atacán ciudad Gótica: El Acertijo, Espantapajaro, Bane, Dos Caras, Gatúbela, Hiedra Venenosa, Señor Frio, El Pingüino, entre otros.	
		Imitación	Personajes / Objetos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)	X		presenta y se aprecia visualmente a cada villano citado.	
			Sucesos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X		
	Extratextualidad	Sampling	Soundtrack	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X		
			Canciones	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X		
		Cita	Textual	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X		
			Hablada	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)	X		Además el Guason menciona a otros villanos de los comics de Batman: Clayface, Crazy Quilt, The Eraser, Polka Dot Man, Mimo, Tarantula, El Rey Tut, Orca, La Polilla Asesina, March Harriet, Zodiac Master, Fantasma Caballero, Rey Reloj, Hombre Calendario, Hombre Cometa, Hombre Gato, Hombre Zebra, Rey de los condimentos y Cabeza de Huevo.	
		Imitación	Personajes / Objetos	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)	X		Como anteriormente se señaló arriba, Guason presenta y se aprecia visualmente a cada villano citado.	
			Sucesos	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X		
	Interdiscursividad	Novelas gráficas	Comics	Género distinto al género estudiado (película)		X		
		Política	Políticos	Género distinto al género estudiado (película)		X		
		Música	Cantantes / Músicos	Género distinto al género estudiado (película)		X		

							FICHA DE OBSERVACIÓN N° 6
<b>FILM:</b> LEGO BATMAN: LA PELÍCULA <b>PRODUCTORA:</b> WARNER BROSS <b>IDIOMA:</b> ESPAÑOL LATINO							
<b>SECUENCIA:</b>	Batman conversa con Alfred						
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	CLASIFICACIÓN	INDICADOR	ITEM	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Intertextualidad	Intratextualidad	Alusión	Personajes / Objetos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)		X	
			Sucesos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)		X	
		Cita	Textual	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)	X		Alfred le recuerda las diferentes etapas que tuvo Batman en su historia: "Señor si no le molesta le he visto pasar por etapas muy similares, en el 2016 (Escena en lego de Batman vs Superman), en 2012 (Escena en lego de The Dark Knight Rises), 2008 (escena lego de The Dark Knight), 2005 (Batman Beggin), 97 (escena real de Batman y Robin), 95 (escena lego de Batman Forever), 92 (escena lego de Batman Returns), 89" (escena lego de Batman)
			Hablada	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)			
		Imitación	Personajes / Objetos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)	X		Al momento en que Alfred menciona las diferentes etapas de Alfred se puede observar escenas de cada película en Lego.
			Sucesos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)		X	
	Extratextualidad	Sampling	Soundtrack	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)		X	
			Canciones	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)		X	
		Cita	Textual	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)		X	
			Hablada	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)	X		Además de las etapas ya mencionadas, Alfred menciona otra etapa: "Y una muy rara en el 66" (escena de Batman: La Película de Adam West).
		Imitación	Personajes / Objetos	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)		X	
			Sucesos	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bros)		X	
	Interdiscursividad	Novelas gráficas	Comics	Género distinto al genero estudiado (película)		X	
		Política	Políticos	Género distinto al genero estudiado (película)		X	
		Música	Cantantes / Músicos	Género distinto al genero estudiado (película)		X	

							FICHA DE OBSERVACIÓN N° 14
<b>FILM:</b> LEGO BATMAN: LA PELÍCULA <b>PRODUCTORA:</b> WARNER BROSS <b>IDIOMA:</b> ESPAÑOL LATINO							
<b>SECUENCIA:</b>	Guason es enviado a la zona fantasma						
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	CLASIFICACIÓN	INDICADOR	ITEM	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Intertextualidad	Intratextualidad	Alusión	Personajes / Objetos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
			Sucesos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
		Cita	Textual	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
			Hablada	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
		Imitación	Personajes / Objetos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)	X		En la escena aparecen Godzilla, Ojo de sauron, Kin Kong, , Gremlins, bruja del norte y los monos voladores del Mago de OZ, agentes Smith, Voldemort y medusa.
			Sucesos	Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
	Extratextualidad	Sampling	Soundtrack	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
			Canciones	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
		Cita	Textual	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
			Hablada	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
		Imitación	Personajes / Objetos	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)	X		Drácula, robots de dr. Who, tiburón, dinosaurios de Jurassic Park y la Momia.
			Sucesos	No Pertenece al mismo autor (Productora: Warner Bross)		X	
	Interdiscursividad	Novelas gráficas	Comics	Género distinto al genero estudiado (película)		X	
		Política	Políticos	Género distinto al genero estudiado (película)		X	
		Música	Cantantes / Músicos	Género distinto al genero estudiado (película)	X		Guason conoce a los villanos de la zona fantasma y suena la melodía de Johan Sebastian Bash - Toccata and Fugue in D minor

## ANEXO 5

### Resultado de similitud de Turnitin

The screenshot shows a web browser window displaying the Turnitin interface. The browser's address bar shows the URL: [https://turnitin.com/s\\_class\\_portfolio.asp?r=64.769234175008&svr=315&lang=en\\_us&aid=104486&cid=15582848](https://turnitin.com/s_class_portfolio.asp?r=64.769234175008&svr=315&lang=en_us&aid=104486&cid=15582848). The user is identified as José Raúl Huamani Acra. The interface includes navigation tabs for 'Class Portfolio', 'Peer Review', 'My Grades', 'Discussion', and 'Calendar'. A message box welcomes the user to the class homepage. Below this, a 'Class Homepage' section contains instructions on how to submit and view assignments. The 'Assignment Inbox' for 'DESARROLLO PROYECTO 2017 I' is displayed, showing one assignment: 'entrega de ejercicio'. The assignment details are as follows:

Info	Dates	Similarity
<a href="#">Info</a>	Start 19-Jun-2017 5:01PM Due 14-Jul-2017 11:59PM Post 15-Jul-2017 12:00AM	16% <span style="color: green;">■</span>

Buttons for 'Submit', 'View', and a download icon are visible next to the assignment. The Windows taskbar at the bottom shows the time as 11:11 p.m. on 15/07/2017.

